

Управление образования Администрации города Великие Луки  
Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение  
«Инженерно-экономический лицей»

Принято на заседании  
педагогического совета

Утверждаю:  
директор лицея  
Ю.А. Ярышкина

Протокол №1  
от «29» августа 2023 г.

Приказ № 55 от 1 сентября 2023 года

Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
Интеллектуальный клуб лицея  
**«Сдвиг по фазе»**

Направленность: социально-гуманитарная

Срок освоения: 1 год

Уровень освоения программы: базовый

Возраст детей: 14-17 лет

Разработчик:

Васильева Алёна Алексеевна,  
учитель истории и обществознания  
высшей квалификационной категории

Великие Луки

2023

## Содержание

	Стр.
1. Информационная карта программы	3
2. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы	4-5
2.1. Пояснительная записка	5
2.2. Цель и задачи дополнительной общеобразовательной программы	7
2.3. Содержание программы	8-9
2.4. Планируемые результаты	11-12
3. Комплекс организационно-педагогических условий	13
3.1. Календарный учебный график	14
3.2. Условия реализации программы	14
3.3. Формы контроля (аттестации)	14
3.4. Оценочные материалы	14
3.5. Методическое обеспечение	15-16
4. Рабочая программа воспитания	17
4.1. Цель и задачи воспитательной работы	17
4.2. Формы и содержание деятельности воспитательной работы	18
4.3. Планируемые результаты	18
4.4. Календарный план воспитательной работы	18-22
5. Рабочая программа курса	23
6. Список литературы	28
6.1. Список литературы для педагогов	28
6.2. Список литературы для детей и родителей	28

## 1. Информационная карта программы

<b>Учреждение</b>	Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение «Инженерно-экономический лицей» г. Великие Луки
<b>Наименование образовательной программы</b>	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа Интеллектуальный клуб лица «Сдвиг по фазе»
<b>Сведения о разработчике программы</b>	
<b>Ф. И. О., должность</b>	Васильева Алёна Алексеевна, учитель истории и обществознания первой квалификационной категории
<b>Сведения о программе</b>	
<b>Нормативная база</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».</li> <li>- Приказ министерства просвещения РФ от 27.07.2022 г. №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»</li> <li>- СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».</li> <li>- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (письмо Министерством) образования и науки Российской Федерации от 18.11. 2015 № 09-3242.</li> <li>- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 г., распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 №678.</li> </ul>
<b>Область применения</b>	Дополнительное образование
<b>Направленность</b>	Социально-гуманитарная
<b>Тип программы</b>	Общеразвивающая
<b>Уровень</b>	Базовый
<b>Возраст детей</b>	14-17 лет
<b>Продолжительность обучения</b>	1 год
<b>Цель программы</b>	Создание условий для развития критического мышления и способствовать всестороннему развитию личности обучающихся через интеллектуальные игры
<b>Форма обучения</b>	Очная

## **2. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы**

### **2.1. Пояснительная записка**

***Направленность программы*** интеллектуальный клуб лица «Сдвиг по фазе» - социально-гуманитарная.

Система приоритетов программы ориентирована на знание, культуру, образования (культуру общения, культуру мышления, культуру личности), формирование общечеловеческих ценностей. Игра давно признана одним из самых продуктивных методов обучения, воспитания и развития детей. На сегодняшний день игра становится популярна и как вид интеллектуального досуга. В современной педагогике развитие эрудиции, интеллекта, других социально значимых качеств у детей органично осуществляется при реализации дополнительных образовательных общеразвивающих программ с использованием интеллектуальных игр.

Содержание образовательной программы интеллектуальный клуб лица «Сдвиг по фазе» ориентирована на:

- расширение системы представлений и знаний в различных областях;
- развитие социальной одаренности и социальной компетентности как способности к жизнедеятельности в обществе на основе присвоенных ценностей, знания норм, прав и обязанностей, умений эффективно взаимодействовать с окружающими и быстро адекватно адаптироваться в изменяющемся мире;
- развитие «универсальных» компетенций (критическое мышление, креативность, умение работать в команде, коммуникативные навыки, навыки разрешения конфликтов, способности принимать решения, социального проектирования и др.); «современной грамотности» (базовые умения действовать в типовых жизненных ситуациях, в меняющихся социально-экономических условиях; развитие личностных качеств и социально-эмоционального интеллекта (ответственность, инициативность, стремление к саморазвитию самопознанию, саморегулирование, эмпатийность, мотивации достижений и др.);
- развитие личностного и профессионального самоопределения (ориентации детей на группу профессий «человек – человек»).

#### ***Актуальность и педагогическая целесообразность.***

Известно, что черты гражданской личности закладываются в детском, подростковом, юношеском возрасте на основе опыта, приобретаемого в семье, школе, социальной среде и формирует в дальнейшем всю жизнь человека. Прежде всего, речь идёт о подготовке детей к выполнению роли будущих граждан общества, что в настоящее время становится особо актуальным.

Актуальность программы обусловлена необходимостью в формировании нового поколения граждан России, склонных к инновационной деятельности, мобильных, умеющих и желающих получать знания в течение всей жизни, обладающих духовными и культурными ценностями своего народа, страны, способных к решению актуальных проблем современной цивилизации.

Программа разработана с учетом психологических особенностей среднего и старшего школьного возраста. Тематические блоки программы подобраны в соответствии с актуальными потребностями раннего юношества, возникающими в процессе формирования и развития личностных качеств, важных для эффективной самореализации, самоактуализации и самоопределения в этом возрасте.

Интеллектуальные игры способствуют вовлечению учащихся в многоступенчатый процесс общения и познания, который схематично можно представить психологической цепочкой: интересно играть и общаться- интересно воспринимать новое через игру- интересно узнавать новое самостоятельно- необходимо поделиться знаниями- необходимо

применить полученные знания. Занятия в интеллектуальном клубе комплексно решают поставленные задачи через игру. Игровая форма занятий живо и доходчиво организует учебный процесс.

Программа включает в себя различные формы работы, что способствует активному вовлечению обучающихся в учебно-воспитательный процесс и более быстрому достижению педагогических целей за счет приобретения участниками собственного опыта в игровых и тренинговых формах работы.

#### ***Новизна программы.***

Новизна программы интеллектуальный клуб лица «Сдвиг по фазе» заключается: -Заключается в том, что интеллектуальный клуб предлагает детям много форм игровой деятельности помимо «Что? Где? Когда?» и «Своей игры», каждая из которых помогает в развитии логического, творческого и абстрактного мышления, повышает общую эрудицию обучающихся. Детям предлагается в игровой форме разобрать теоретические основы решения интеллектуальных задач с целью применения приобретенных знаний на практике, в других сферах деятельности. Кроме того, программа ориентирована на работу с одаренными детьми, но учитывая, что характеристика «конкретного ребенка», как одаренного в значительной мере условна, особый акцент при разработке программы был уделен технологии педагогической оценки результата достижений обучающихся. На всех этапах освоения программы оцениваются мотивационная, деятельностная и ценностная составляющая.

#### ***Отличительные особенности.***

Программа основана на методических разработках таких теоретиков интеллектуальных игр, как В. Я. Ворошилов, Б. О. Бурда, М. О. Поташев, А. Левитас. При разработке была рассмотрена программа клуба интеллектуальных игр «Белая рысь», автор Л. В. Климович (Гомельский государственный областной Дворец творчества детей и молодежи). В отличие от вышеуказанной программы интеллектуальный клуб лица «Сдвиг по фазе» рассчитана на более широкий возрастной диапазон (14–17 лет) и предусматривает включение обучающихся в проектную деятельность, что позволяет повысить воспитательную и развивающую роль программы при работе с одаренными детьми.

Занятия проходят не только в лекционной форме, но и в форме круглого стола, квеста, игры, тренинга, что создает наиболее благоприятную атмосферу для лучшего усвоения и восприятия материала. У подростков появляется возможность в спокойной игровой атмосфере отработать полученные навыки, решить личностные проблемы.

#### ***Адресат программы.***

Программа рассчитана на детей в возрасте 14 – 17 лет. Группы формируются на добровольной основе. Ограничений по состоянию здоровья нет, проявляющих активную жизненную позицию, заинтересованных во всестороннем развитии. Содержание программы разработано с учетом психолого-педагогических особенностей данного возраста.

Для обучающихся 14 лет особую важность приобретает социальный характер игры. У них уже, как правило, сформировано представление о ценности себя как самостоятельного субъекта, они ощущают необходимость во взаимодействии со сверстниками и более старшими подростками.

В возрасте 15–17 лет подростки ищут возможности для профессионального самоопределения, и игра становится одним из средств для этого. Кроме того, для молодежи важно ощущать себя взрослыми, наставниками, чему способствует общение с игроками младших команд клуба.

#### ***Формы обучения и виды занятий.***

Программа реализуется в очной форме учебного занятия. Входящие в программу занятия проводятся преимущественно в интерактивной форме и включают в себя социально-психологические тренинги, психологические и деловые игры, дискуссии, конкурсы, различные вариации интеллектуальных игр: «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Великолукские горки», «Да-Нет», «Alles», и т.д. Исключительное значение в программе отдаётся групповым формам работы, позволяющим ребятам проявлять активность, наиболее полно реализовывать свои умения и навыки: тренинги общения как вид групповой работы; дискуссии; упражнения на взаимодействие в группах; диагностика, позволяющая быстро оценить своё состояние; деловые игры; игры, способные поднять творческую активность, пробудить фантазию и развить собранность внимания.

***Объём программы.***

Общий объем программы составляет 144 часа.

***Срок освоения программы.***

Срок освоения программы – 1 год.

***Режим занятий.***

Занятия по данной программе проводятся 4 раза в неделю по 1 академическому часу.

## 2.2. Цель и задачи

**Цель программы:** Создание условий для развития критического мышления и способствовать всестороннему развитию личности обучающихся через интеллектуальные игры.

### **Задачи:**

#### *Образовательные:*

- сформировать у обучающихся представление о приемах и методах организации и планирования деятельности;
- обучать навыкам социальной активности;
- способствовать приобретению конкретных социальных и профильных знаний и умений, предусмотренных программой.

#### *Развивающие:*

- развивать умения самостоятельно определять цели деятельности и составлять планы деятельности.
- способствовать определению в выборе успешной стратегии в различных ситуациях;
- развивать навыки познавательной, учебно-исследовательской и проектной деятельности, навыки разрешения проблем.

#### *Воспитательные:*

- развивать инициативность, целеустремленность, ответственность за себя и окружающих;
- формировать навыки коммуникативного взаимодействия в социуме;
- формировать навыки работы руководителя и умение работать в команде;
- развивать творческие способности.

### 2.3 Содержание программы Учебный план

№ п/п	Раздел, тема	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Организационное занятие. Беседа по технике безопасности.	4	2	2	самоконтроль,
	Формирование команд				наблюдение
2.	История возникновения интеллектуальных игр	4	4		устный опрос
3.	Вопрос – основа игры. Требования к вопросам. Подготовка к игре	16	4	12	Творческое задание наблюдение
4.	Основные приемы поиска ответов. Эрудиция - путь к успеху	16	4	12	Творческое задание, наблюдение
5.	Принципы интеллектуальной разминки	12	4	8	Конкурс творческих проектов
6.	Как работать с книгой	12	4	8	Тестирование конкурс творческих проектов
7.	Распределение командных ролей	4	2	2	наблюдение
8.	Игровые модели. «Что? Где? Когда?»	16	4	12	фестиваль игр самоконтроль, взаимоконтроль
9.	Основные особенности «Брейн – ринга»	12	4	8	самоконтроль, взаимоконтроль,
10.	Применение отдельных элементов «мозгового штурма»	12	4	8	самоконтроль, творческая работа
11.	Вопросы к интеллектуальным играм. Подготовка игр и анализ проведенных игр	12	4	8	Выполнение творческого задания . Проект игры, самоконтроль, взаимоконтроль,
12.	Практики настольных интеллектуальных игр	16	4	12	фестиваль игр самоконтроль, взаимоконтроль

13.	Подготовка итоговой интеллектуальной игры	6	2	4	
14.		2	2		творческая работа, презентация
	<b>Всего</b>	<b>144</b>	<b>46</b>	<b>98</b>	

## Содержание учебного плана

### Вводное занятие

*Теоретические знания:* Знакомство с группой. Правила техники безопасности. Ознакомление с программой.

*Практическая деятельность:* Игры на знакомство («Я самый, самый», «Я лидер», «Снежный ком», ознакомление с программой, темами, расписанием). Командная игра. Определение игровых возможностей участников

### Раздел 1. История возникновения интеллектуальных игр

*Теория:* Интеллектуальные игры. Общее понятие. Содержание, направления, формы. Интеллектуальный спорт. Турниры и чемпионаты по интеллектуальным играм: «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Брейн-ринг». Правила проведения. Отличия от телевизионных аналогов. «Хамса», «Кросс-вопрос».

### Раздел 2. Вопрос – основа игры.

*Теория:* Как работать над вопросом. Вопросы на конкретные знания как исключение. Умение находить необычное в обычном. Требования: интересная информация, лаконичная формулировка, логический путь к ответу, однозначность ответа, источник информации.

*Практика:* Составить самостоятельно по 3-4 вопроса на свободную тему. Вопросы по спорту, художественной литературе, географии, истории. Указать четкий источник информации. Вопросы в тройках и командные вопросы. Использование интернета при составлении интеллектуальных заданий. Ссылка на использование материалов из интернет-ресурсов.

### Раздел 3. Основные приемы поиска ответов. Эрудиция-ключ к успеху

*Теория:* Ключевое слово в вопросе. Как строить логическую цепочку, наиболее часто встречающиеся приемы зашифровки информации. Умение мыслить нестандартно.

*Практика:* Составить вопросы с ключевыми словами «Наука» «Техника», «Впервые», «Автор», «Животные», «Сказки». Блиц-игра «Открытия, изменившие мир».

### Раздел 4. Принципы интеллектуальной разминки. Турнир «Что? Где? Когда»

*Теория:* Как составлять вопросы для разминки. Принцип разносторонности знаний. Он-она. Эрудит-лото. Верись-не верись. Омонимы. Ребусы. Шарады. Перевертыши.

*Практика:* Интеллектуальная разминка - «Эрудит-лото»; Игра «Ворошиловский стрелок»; Игра «Пятерки». «Тройки»; «Своя игра». Турнир «Что? Где? Когда». (Работа по карточкам и заранее составленным заданиям. Подготовка к турниру. Районная игра

### Раздел 5. Как работать с книгой

*Теория:* Основные приемы работы с книгой. Использование структуры книги для составления вопросов. Правила работы с энциклопедическим словарем. Малый толковый словарь «Для тех, кто учится. Этимологический словарь. Фразеологический словарь. Словарь иностранных слов. Словарь антонимов. Словарь омонимов. Энциклопедии.

*Практика:* Используя справочный аппарат библиотеки (словари, энциклопедии, справочники) и книги, составить вопросы в тройках и командах к играм «Своя игра», «Интеллектуальные вопросы», «Поле чудес» и другие.

### Раздел 6. Распределение командных ролей.

*Теория:* Функции капитана-генератора идей. Выбор правильного ответа из версий, предложенных игроками команды. Взаимоуважение. Критика и её адекватное восприятие.

*Практика:* Тренинг на сплочение

### Раздел 7. Игровые модели.» Что? Где? Когда?»

*Теория:* История движения «Что? Где? Когда?». Объединения и клубы «Что? Где? Когда?» до 1989 года. Создание в 1989 году МАК (Международной ассоциации Клубов «Что? Где? Когда?») Основные принципы работы. Методика составления вопросов. Блиц-вопросы.

*Практика:* Составление вопросов. Конкурсы на лучший вопрос и на лучшего знатока. Опыт работы в интеллектуальном фестивале «Лестница знаний» при разных капитанах команд.

#### **Раздел 8. Основные особенности «Брэйи-ринга»**

*Теория:* Отличия «Брэйи-ринга» от других интеллектуальных игр. Правила игры. Требования к вопросам в «Брэйи-ринге». Функции капитана

*Практика:* Отработка взаимодействия в игре. Игровое занятие. Подготовка к игре «Юниор». Клубный день в школе.

#### **Раздел 9. Применение отдельных элементов «мозгового штурма».**

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

*Практика:* Игровая практика (вопросы готовят руководитель и члены клуба) Подготовка к игре «Приоткрывая тайну».

#### **Раздел 10. Вопросы к интеллектуальным играм**

*Теория:* Понятие о корректности вопроса. Требования к корректному вопросу. Вопросы разных уровней сложности. Разные типы информационно-развлекательных игр. Развлекательные шоу-программы класса «Поле чудес».

*Практика:* Создание простейших вопросов (на элементарные знания) Логические вопросы. Двух- и трехходовые вопросы. Вопросы на догадку. Создание банка вопросов для игр. Создание стандартного (оптимального) вопроса. Практическое применение правильности оформления вопроса. Защита проектов «Своя игра».

#### **Итоговое занятие**

*Теория:* Подведение итогов года. Награждение лучших игроков интеллектуального клуба.

### **2.4. Планируемые результаты.**

Результаты изучения курса представлены следующим образом:

#### ***Предметные результаты:***

- Освоение приемов и методов организации и планирования деятельности;
- Приобретение навыков социальной активности;
- Получение конкретных социальных и профильных знаний и умений, предусмотренных программой;

#### ***Метапредметные результаты:***

- Умение самостоятельно определять цели деятельности и составлять планы деятельности.
- Определение в выборе успешной стратегии в различных ситуациях;
- Владение навыками познавательной, учебно-исследовательской и проектной деятельности, навыками разрешения проблем;

- Способность и готовность к самостоятельному поиску методов решения практических задач, применению различных методов познания;

***Личностные результаты:***

- развитие лидерских качеств;
- развитие самостоятельности, творческого подхода к заданиям;
- Умение работать в команде
- Освоение активного стиля общения

Программа предусматривает достижение 3 - х уровней результатов.

*Первый уровень результатов* предполагает приобретение новых знаний. Результат выражается в позитивном отношении детей к базовым ценностям общества.

*Второй уровень результатов* проявляется в активном использовании обучающимися своих знаний, приобретении опыта самостоятельного поиска информации, систематизации и оформлении интересующей информации, формировании активной жизненной позиции.

*Третий уровень результатов* предполагает получение обучающимися самостоятельного лидерского опыта. Он проявляется в участии детей в различных акциях, конкурсах, викторинах, выполнении творческих работ и мини проектов по самостоятельно выбранному направлению.

**После завершения программы обучающиеся должны знать:**

- - основные качества лидера;
- - основные принципы работы в команде;
- - основы организаторской деятельности;
- - методику работы над коллективно-творческим делом;
- - основы общения;
- знать формы интеллектуальных игр;
- знать основные правила работы в команде;
- знать алгоритм поиска ответов;
- самостоятельно составлять вопросы и задания;
- проводить анализ и самоанализ игры;

**Обучающиеся должны уметь:**

- - владеть навыками словесного действия;
- - развивать навыки управления эмоциями, самооценки, взаимодействия;
- - умение преодолевать и разрешать конфликтные ситуации;
- - организовывать КТД;
- - уметь быть капитаном
- - адекватно воспринимать критику и конструктивно критиковать;
- правила составления вопросов;
- алгоритмы решения задач, рассуждения;
- правила интеллектуальных игр.

### 3. Комплекс организационно-педагогических условий.

#### 3.1. Календарный учебный график.

Год обучения	1-й
Количество учебных недель	36
Количество учебных дней	36
Количество учебных часов	144
Комплектование группы	01. – 09.09.2023 г.
Дата начала учебного периода	10.09.2023 г.
Дата окончания учебного периода	31.05.2024 г.
Продолжительность каникул	0
Режим занятий	4 раз в неделю по 1 Академическому часу

#### 3.2. Условия реализации программы.

Для реализации образовательной программы необходимо:

***Кадровое обеспечение:***

- педагогические работники.

***Информационное обеспечение:***

- видео-, фото-, интернет – источники, электронные образовательные и сетевые ресурсы.

***Материально-техническое обеспечение***

- Учебный класс
- Канцтовары
- Аудио-видеоаппаратура
- Компьютер, медиапроектор
- Столы, стулья

#### 3.3. Формы контроля (аттестации).

Для контроля качества освоения данной программы используются следующие формы педагогического мониторинга:

- текущий и промежуточный контроль – выявляется в ходе контрольно-срезовых игр по темам в течении учебного года.

Формы текущего контроля:

- наблюдение,
- устный опрос,
- выполнение практических заданий,
- игры-викторина,
- настольные игры
- участие в школьных и городских интеллектуальных играх

Итоговый контроль – выявляется в результате анализа контрольного опроса в конце учебного года, а также участие в конкурсах, выставках различного уровня, результаты мониторинга, защита проектов.

### 3.4. Оценочные материалы

Для определения результативности реализуемой программы осуществляется оценка освоения обучающимися дополнительной общеобразовательной программы. Результаты педагогического наблюдения фиксируются в дневнике педагогического наблюдения. По итогам записей в дневнике заполняются технологические карты, которые затем обрабатываются при помощи математических способов (перевод «сырых» данных в цифровой эквивалент). Полученные данные откладываются на интервальной шкале и определяется степень освоения обучающимися программы соответствующего уровня.

Оценка результата происходит при помощи расчета интегрального показателя, включающего оценку мотивационной, деятельностной, ценностной составляющей, результаты и результативность участия в конкурсных мероприятиях.

Для определения уровня освоения программы разработана интервальная шкала, предусматривающая четыре уровня (от 0 до 30 баллов): недопустимый, низкий, средний, высокий.

**Высокий уровень** (от 25 - 30 баллов) характеризуется высоким уровнем мотивации к интеллектуальной деятельности, умению создавать новые правила, алгоритм действий в непредвиденных ситуациях, условиях.

**Достаточный уровень** (от 20 до 25 баллов) соответствует базовому уровню освоения программы, характеризуется умением самостоятельно воспроизводить и применять информацию в ранее рассмотренных типовых ситуациях, осознанием своей роли и ответственности за результаты работы группы, готовностью выполнять различную работу для пользы команды.

**Низкий уровень** (15 до 20 баллов) характеризуется умением обучающегося выполнять учебную деятельность, опираясь на описание действия, подсказку, намек. Обучающийся знает о ценности коллектива, имеет неосознанный уровень потребности к занятиям интеллектуальной деятельностью.

#### **Форма подведения итогов освоения обучающимися дополнительной общеобразовательной программы**

Итоговая аттестация обучающихся проводится по окончании обучения по программе с целью выявления уровня освоения программы и личностных качеств ребенка, их соответствия прогнозируемым результатам освоения дополнительной общеобразовательной программы. Итоговая аттестация обучающихся проводится в следующих формах: интеллектуальная игра, конкурс, защита творческих проектов. Для проведения итоговой аттестации формируется аттестационная комиссия, в состав которой входят представители администрации образовательной организации, руководители структурных подразделений, методисты, педагоги дополнительного образования, педагоги-психологи. Результаты итоговой аттестации фиксируются в протоколе итоговой аттестации обучающихся и утверждаются приказом директора организации. В случае, когда

обучающийся полностью освоил дополнительную общеобразовательную программу и успешно прошел итоговую аттестацию, ему выдается Свидетельство об успешном окончании программы.

Мониторинг результативности программы проводится по трём уровням:

1. Деятельностный, учитывающий степень активности и продуктивности деятельности обучающихся, их конкретные успехи и достижения в интеллектуальных играх, конкурсах. Эти данные вносятся в таблицу рейтинга воспитанников.

2. Когнитивный, учитывающий уровень знаний, умений и навыков в ходе освоения образовательной программы. Эти компоненты отслеживаются в течение учебного года в форме тестов, викторин и т. п. Результаты оформляются в виде таблиц, на основании которых проводится награждение в конце учебного года.

3. Эмоционально-мотивационный, учитывающий психологический климат в детском коллективе, уровень взаимоотношений между участниками образовательного процесса, степень их заинтересованности и удовлетворённости им. Используются диагностики, изучающие интересы и мотивы детей, психологическую атмосферу в коллективе, уровни развития личности воспитанников, сплочённости коллектива.

На основании полученных в конце года проводится анализ данных деятельности кружка и производится коррекция плана и содержания работы на следующий учебный год.

### 3.5. Методическое обеспечение образовательной программы

№	Название раздела	Формы организации занятий	Методы организации занятий	Материально-техническое обеспечение программы
1	Вводное занятие	Комбинированное занятие	Беседа, объяснение, инструктаж, игра	Канцтовары, компьютер, медиапроектор
2	История возникновения интеллектуальных игр	Комбинированные и практические занятия	Беседа, демонстрация, объяснение, презентация	Канцтовары, аудио-видеоаппаратура, компьютер, медиапроектор
3	Вопрос – основа игры	Комбинированные и практические занятия	Беседа, демонстрация, объяснение, презентация, игра	Канцтовары, аудио-видеоаппаратура, компьютер, медиапроектор
4	Основные приемы поиска ответов. Эрудиция-ключ к успеху	Комбинированные и практические занятия	Беседа, иллюстрация, объяснение, КТД, практикум	Канцтовары, аудио-видеоаппаратура, компьютер, медиапроектор
5	Принципы интеллектуальной разминки. Турнир «Что? Где? Когда»	Комбинированные и практические занятия	Беседа, иллюстрация, объяснение, просмотр видеоролика. Игра.	Канцтовары, аудио-видеоаппаратура, компьютер, медиапроектор
6	Как работать с книгой	Комбинированные и практические занятия	Беседа, иллюстрация, объяснение, творческое задание.	Канцтовары, аудио-видеоаппаратура, компьютер, медиапроектор
7	Распределение командных ролей.	Комбинированные и практические занятия	Деловая игра, беседа. Конкурс, практикум.	Канцтовары, аудио-видеоаппаратура, компьютер, медиапроектор
8	Игровые модели «Что? Где? Когда?»	Комбинированные и практические занятия	Игра. Видео. Практикум.	Канцтовары, аудио-видеоаппаратура, компьютер,

				медиапроектор
9	Основные особенности «Брейн-ринга»		Игра. Видео. Беседа.	Канцтовары, аудио-видеоаппаратура, компьютер, медиапроектор
10	Применение отдельных элементов «мозгового штурма»		Практика, объяснение, беседа. игра,	Канцтовары, аудио-видеоаппаратура, компьютер, медиапроектор
11	Вопросы к интеллектуальным играм		Практика, игра, работа с разного рода источниками для составления вопросов.	Канцтовары, аудио-видеоаппаратура, компьютер, медиапроектор
12	Итоговое занятие	Практическое занятие	Анализ результатов деятельности за год	Канцтовары, компьютер, медиапроектор

#### **4. Рабочая программа воспитания**

На современном этапе становления гражданского общества гражданско-патриотическое воспитание является одним из ведущих направлений государственной политики Правительства РФ. Правовыми основами патриотического воспитания являются Закон Российской Федерации «Об образовании», Национальная доктрина образования в Российской Федерации, Концепция патриотического воспитания граждан Российской Федерации и т. п. Патриотическое воспитание там определено как систематическая и целенаправленная деятельность органов государственной власти, институтов гражданского общества и семьи по формированию у граждан высокого патриотического сознания, чувства верности своему Отечеству, готовности к выполнению гражданского долга и конституционных обязанностей по защите интересов Родины.

Наряду с патриотическим воспитанием в современной России одной из важнейших государственных задач является формирование гражданственности, всестороннего развития личности. Сформированность гражданственности может выражаться в заинтересованности граждан в собственном благополучии, а также безопасности государства и общества; патриотизме как определенной системе эмоционально окрашенных отношений граждан, связанных с чувством любви к Родине; активной гражданской позиции по отстаиванию своих конституционных гражданских прав и равной меры ответственности за исполнение (неисполнение) гражданского долга.

Из вышеизложенного следует, что гражданско-патриотическое воспитание молодежи современной является необходимым и сложным аспектом воспитательного процесса.

##### **4.1. Цель и задачи воспитательной работы:**

Цель воспитания: формирование условий для самоопределения и социализации обучающихся на основе социокультурных и духовно- нравственных ценностей, принятых в российском обществе, правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирования чувства патриотизма и гражданственности, уважения к памяти защитников.

Задачи воспитания:

- формировать чувство гражданского и патриотического отношения к Отечеству, верности духовным традициям России;
- развивать потребности самообразования, самовоспитания морально-волевых качеств, самоорганизации;
- развивать познавательную активность, интеллектуальные и творческие способности;
- формировать готовность школьников к сознательному выбору профессии;
- организовать работу с семьями школьников, их родителями или законными представителями, направленную на совместное решение проблем личностного развития детей.

##### **4.2. Формы и содержание деятельности воспитательной работы.**

Выбор форм организации воспитательной деятельности зависит от многих компонентов. Это, прежде всего, от содержания и направленности воспитательных задач, возраста обучающихся, уровня их воспитанности и личного социального опыта. Необходимо стремиться использовать всё многообразие форм воспитания. Чем разнообразнее и богаче по содержанию формы организации воспитательного процесса, тем он эффективнее.

В работе с подростками целесообразно использовать следующие формы воспитания: беседы, конкурсы, викторины, игры, праздники, и т.д.

В гражданско-патриотическом воспитании обучающихся велика роль массовых коллективных мероприятий, знаменательных дат, деловых игр, различных праздников.

Однако какая бы форма воспитания с обучающимися не избиралась педагогом, нельзя обойтись без беседы, умного проникновенного слова. Оно должно быть содержательным, доходчивым, эмоциональным, убедительным и непременно связано с деятельностью, с практичным, конкретным делом самих обучающихся.

На развитие творческих способностей обучающихся, особое внимание надо направлять на формирование положительной мотивации, на активное использование в процессе воспитания метода проектов.

Метод проектов – это способ достижения дидактической цели через детальную разработку проблемы, которая должна завершиться реальным результатом, оформленным тем или иным способом.

Рисование – как один из методов воспитательной работы, раскрывая творческий потенциал обучающихся, широко используется для реализации данной программы.

#### 4.3. Планируемые результаты.

Работа на занятиях формированию лидерских качеств является хорошим средством воспитания. Часто в результате этих занятий неуспевающие дети начинают проявлять интерес к учёбе в школе. Кроме того, занятия по формированию лидерских качеств способствуют гражданско-патриотическому воспитанию. У детей развивается чувство любви к Родине, ответственности за сохранение её богатств.

Планируемые результаты реализации программы воспитания:

- активно включаться в общение и взаимодействие со сверстниками на принципах уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания;
- проявлять положительные качества личности и управлять своими эмоциями в различных (нестандартных) ситуациях и условиях;
- проявлять дисциплинированность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;
- проявлять потребность к интеллектуальной, творческой самореализации;
- оказывать помощь членам коллектива, находить с ними общий язык и общие интересы.

#### 4.4. Календарный план воспитательной работы.

№ п/п	Название мероприятия, события, форма его проведения	Направления воспитательной работы	Цель	Сроки проведения	Ответственный исполнитель
1	Участие в школьных и городских интеллектуальных играх; Открытие сезона игр ( традиционные и нетрадиционные игровые модели) Защита игровых	Духовно-нравственное гражданско-патриотическое	развивать потребности самообразования, самовоспитания морально-волевых качеств, самоорганизации;	в течение года	Педагог дополнительного образования

	программ «Авторский час» «Закрытие сезона игр».		развивать познавательн ую активность, интеллектуал ьные и творческие способности		
		Интеллектуальное воспитание, художественно -эстетическое			
2	Участие во Всероссийской олимпиаде школьников, предметных неделях: литература, история, география, биология.	Нравственное и духовное	Привитие интереса к творческой деятельности, создание традиций коллектива и развивать познавательн ую активность, интеллектуал ьные и творческие способности	октябрь, январь, февраль, апрель	Педагог дополнитель ного образования
		Воспитание положительного отношения к труду и творчеству			
		Формирование коммуникативной культуры Художественно -эстетическое воспитание			
3	Участие в недели финансовой грамотности	Формирование коммуникативной культуры	формировать готовность школьников к	В течение года	Педагог дополнитель ного

	«Дружи финансами»	с	Интеллектуальное воспитание	сознательном у выборе профессии, развивать познавательную активность, интеллектуальные и творческие способности		образования
4	Экскурсии в музеи г. Великие Луки Игра «Мой край родной»		духовно- нравственное гражданско-патриотическое	создание традиций коллектива, формировать чувство гражданского отношения к Отечеству, верности духовным традициям России	В течение года	Педагог дополнительного образования
			Формирование коммуникативной культуры			
5	Организация праздников в клубе с участием родителей; организация внутрилицейских общих игр, приуроченных к знаковым датам и событиям Новый год, 23 февраля, 8 марта,		Воспитание семейных ценностей	Развитие творческих способностей учащихся, укрепление семейных ценностей, традиций клуба.	в течение года	Педагог дополнительного образования
			Формирование коммуникативной культуры.			

6	Уроки безопасности	Здоровьесберегающее воспитание.	развивать потребности самовоспитания морально-волевых качеств, самоорганизации.	в течение года	Педагог дополнительного образования
7	«Гагаринский урок»	Духовно- нравственное гражданско-патриотическое	формировать чувство гражданского отношения к Отечеству, верности духовным традициям России	апрель	Педагог дополнительного образования
8	Диктант ПОБЕДЫ Игра «Служу России»	Духовно- нравственное гражданско-патриотическое	формировать чувство гражданского отношения к Отечеству, верности духовным традициям России	май	Педагог дополнительного образования
9	Фестиваль «Лестница знаний»,	Воспитание положительного отношения к труду и творчеству	Вовлечение родителей в жизнь объединения учащихся, совместное решение проблем личностного развития детей, развивать познавательную активность, интеллект	май	Педагог дополнительного образования

			ьные и творческие способности		
10	Родительские собрания и встречи	Здоровьесберегающее воспитание	Вовлечение родителей в жизнь объединения учащихся, совместное решение проблем личностного развития детей	в течение года	Педагог дополнительного образования
		Воспитание семейных ценностей гражданско-патриотическое			

## 5. Рабочая программа курса

Дата		Тема занятия	Количество часов		Оборудование и раздаточный материал
Месяц	Неделя		Теория	Практика	
Сентябрь	1 неделя	Вводное занятие.	1	1	Мультимедиа средства для представления информации (интерактивная панель)
Сентябрь	1 неделя	Инструктаж по технике безопасности	2	-	Мультимедиа средства для представления информации (интерактивная панель, компьютер)
Сентябрь	2 неделя	Интеллектуальный клуб. Планирование работы. Формирование команд	2	2	Мультимедиа средства для представления информации (интерактивная панель, компьютер)
Сентябрь	3 неделя	Интеллектуальные игры. Интеллектуальный спорт	2	-	Мультимедиа средства для представления информации (интерактивная панель, компьютер)
Сентябрь	3 неделя	Как работать над вопросом. Вопросы на конкретные знания как исключение.	2	-	Мультимедиа средства для представления информации (интерактивная панель, компьютер)
Сентябрь	4 неделя	Как работать над вопросом. Вопросы тройки и командные вопросы	2	2	Мультимедиа средства для представления информации (интерактивная панель, компьютер)
Октябрь	1 неделя	Как работать над вопросом. Использование Интернет- ресурсов .	2	2	Мультимедиа средства для представления информации (интерактивная панель, компьютер, МФУ).
Октябрь	2 неделя	Как работать над вопросом.	2	2	Мультимедиа средства для представления информации

					(интерактивная панель, компьютер)
Октябрь	3 неделя	Подготовка к турниру открытия сезона интеллектуальных игр	-	4	Мультимедиа средства для представления информации (интерактивная панель, компьютер, МФУ)
Октябрь	4 неделя	Подготовка к турниру открытия		4	Мультимедиа средства для представления информации (интерактивная панель, компьютер, МФУ)
Ноябрь	1 неделя	Подготовка к лицейскому турниру	-	2	Мультимедиа средства для представления информации
Ноябрь	1 неделя	<b>Лицейский турнир интеллектуальных игр</b>	2	-	Мультимедиа средства для представления информации (интерактивная панель, компьютер, МФУ).
Ноябрь	2 неделя	Ключевое слово в вопросе. Наиболее часто встречающиеся приемы расшифровки информации		4	Мультимедиа средства для представления информации
Ноябрь	3 неделя	Работа над вопросами с ключевыми словами «Впервые» Работа над вопросами с ключевыми словами «Автор» Работа над вопросами с ключевыми словами «Общие знания»		4	Мультимедиа средства для представления информации
Ноябрь	4 неделя	Психологическое «растормаживание» . Игровые роли.	4	-	Мультимедиа средства для представления информации
Декабрь	1 неделя	Хронологические рамки работы	-	4	Мультимедиа средства для представления информации

		над вопросом, хронология этапов обсуждения в зависимости от конкретной игровой ситуации.			
Декабрь	2 неделя	<b>Игровой турнир</b>	2	2	Мультимедиа средства для представления информации (интерактивная панель, компьютер, МФУ).
Декабрь	3 неделя	Ключевое слово в вопросе. Наиболее часто встречающиеся приемы расшифровки информации	2	2	Мультимедиа средства для представления информации (интерактивная панель, компьютер)
Декабрь	4 неделя	Работа над вопросами с ключевыми словами «Впервые» Работа над вопросами с ключевыми словами «Автор» Работа над вопросами с ключевыми словами «Общие знания»	-	4	Интерактивная панель
Январь	1 неделя	Принципы «мозгового штурма», применимые к командным интеллектуальным играм.	-	2	Мультимедиа средства для представления информации
Январь	1 неделя	Игровая практика и роль генерирования идей в работе над вопросом. Выбор версии из нескольких возможных.	2	-	Мультимедиа средства для представления информации

Январь	2 неделя	<b>Игровой турнир</b>	-	4	Мультимедиа средства для представления информации
Январь	3 неделя	Игровые приемы «Он-она», «Эрудит – лото». Ребусы, шарады, перевертыши.	-	2	Мультимедиа средства для представления информации
Январь	4 неделя	Интеллектуальная разминка «Эрудит – лото»	2	2	Мультимедиа средства для представления информации
Февраль	1 неделя	Игра «Перевертыши»	2	2	Мультимедиа средства для представления информации
Февраль	2 неделя	Игра «Кросс- вопрос»	-	2	Мультимедиа средства для представления информации
Февраль	2 неделя	«Своя игра» Пятерки, тройки	2	-	Мультимедиа средства для представления информации (интерактивная панель, компьютер, МФУ).
Февраль	3 неделя	Основные приемы работы с книгой. Использование структуры книги для составления вопросов.	-	2	Мультимедиа средства для представления информации (интерактивная панель, компьютер)
Март	1 неделя	Правила работы с энциклопедическими словарями.	2	2	Мультимедиа средства для представления информации
Март	2 неделя	Энциклопедии.	-	4	Мультимедиа средства для представления информации
Март	3 неделя	Подготовка к игре «Юниор»	2	2	Мультимедиа средства для представления информации
Март	4 неделя	Интеллектуальный вопрос	-	4	Мультимедиа средства для представления информации
Апрель	1 неделя	История движения «Что? Где? Когда?».	-	2	Мультимедиа средства для представления информации
Апрель	2 неделя	Как составить Блиц-вопрос	2	2	Мультимедиа средства для представления информации

					представления информации
Апрель	3 неделя	Конкурсы на лучшего знатока. «Самое сильное звено»	2	2	Мультимедиа средства для представления информации
Апрель	4 неделя	Интеллектуальный фестиваль «Лестница знаний» при разных капитанах команд.	-	2	Мультимедиа средства для представления информации
Май	1 неделя	«Своя игра»	-	4	Мультимедиа средства для представления информации
Май	2 неделя	Конкурс вопросов к игре «Брэйн-ринг».	-	4	Мультимедиа средства для представления информации
Май	3 неделя	Понятие о корректности вопроса. Требования к корректному вопросу. Вопросы разных уровней сложности.	-	4	Мультимедиа средства для представления информации
Май	3 неделя	Типы информационно-развлекательных игр. Развлекательные шоу-программы «Поле чудес», батл	-	4	Мультимедиа средства для представления информации
Май	4 неделя	Создание банка вопросов для игр. Создание стандартного (оптимального) вопроса.	-	2	Мультимедиа средства для представления информации
Май	4 неделя	Итоговое мероприятие	2	2	Мультимедиа средства для представления информации

## 6. Список литературы

### 6.1. Список литературы для педагогов

1. Закон РФ «Об образовании», 2012.
2. Федеральный закон «О благотворительной деятельности и благотворительных организациях» от 11.08.1995г. № 135-ФЗ (ред. от 30.12.2008).
3. Конвенция ООН о правах ребенка. - М., 1999.
4. Сборник нормативных и методических материалов для дополнительного образования детей. - М., 2000.
5. Азбука общения. - Н.Новгород: изд-во ООО «Педагогические технологии», 2007.
6. «Вестник» Практическое руководство для придумывающих каникулы. - М., 2001.
7. Возможности проявления самостоятельности подростка в условиях детского лагеря: сборник материалов, ВДЦ «Орленок», 2000.
8. Вершиловский С.Г. Дополнительное образование детей. - М., 2000.
9. Иванов И.П. Коллективное творческое дело.- М., 1998.
10. Куприянов Б.В. Организация и проведение игр с подростками. - М., 2001.
11. Кипнис Михаил. Тренинг лидерства. - 2-е изд., стер. - М.: Ось-89, 2006. - 144 с. (Действенный тренинг)
12. Макеева А.Г. Как организовать работу молодежной группы волонтеров. М., 2001
13. Прутченков А.С. Школа жизни. - М., 2000.
- Рогаткин Д.В. Школьное ученическое самоуправление. Учебник. – Петрозаводск, Юниорский союз «Дорога», 2002.
14. Рожков М.И. Развитие самоуправления в детских коллективах. - М., 2002.
15. Степанов Е.Н. Воспитательный процесс: изучение эффективности. - М., 2001.
16. Фришман И.И. Форум юных граждан. - М., 2001.
17. Хочу быть лидером! Выпуск 2,3,4. - Н.Новгород: изд-во ООО «Педагогические технологии».

### 6.2. Список литературы для детей и родителей

1. Зинченко, В. П. Как построить свое «Я»/ под ред. В. П. Зинченко. - М.: «Педагогика». 1991. – 136 с.
2. Козлов Н.И. Как относиться к себе и людям, или практическая психология на каждый день/ Н. И. Козлов. – М.: АСТ- ПРЕСС КНИГА, 1999. – 336 с.
3. Прошитская М.П. Правильно выбери профессию. - М., 2008.
4. Селевко Г.К. Управляй собой – сборник развивающих занятий для учащихся 10 классов/ Г. К. Селевко. - М.: Народное образование, 2006. -112 с.
5. Селевко Г.К. Познай себя/ Г. К. Селевко. - М.: Народное образование, 2006. – 96 с.
6. Селевко Г.К. Руководство по организации самовоспитания школьников/ Г. К. Селевко. - М.: Народное образование, 2000. – 112 с..
7. Селевко Г.К. Научи себя учиться/ Г. К. Селевко. - М.: Народное образование, 2007.
8. Селевко Г.К. Найди себя/ Г. К. Селевко. - М.: Народное образование, 2003.
9. Селевко Г.К. Сделай себя сам/ Г. К. Селевко. - М.: Народное образование, 2004.
10. Петровский А.В. Быть личностью/А. В. Петровский. - М.: Педагогика, 1990. - 112 с.
11. Цукерман Г.А. Психология саморазвития/ Г. А. Цукерман. - М.: Интерпракс, 1995. – 288 с.
12. Честных Ю. Н. Открыть себя/ Ю. Н. Честных. - М.: Просвещение, 2000.