



АДМИНИСТРАЦИЯ ГОРОДА НИЖНЕГО НОВГОРОДА

Департамент образования

муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Школа № 131»

Принята на Педагогическом совете
протокол №1
от «29» августа 2023 г

УТВЕРЖДЕНА

**Приказом
директора МАОУ «Школа № 131»
от «1» сентября 2023г. №401-1-о**

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ (ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА

«ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ КЛУБ»



Программа рассчитана на 1 год.

Возраст детей от 11 до 18 лет.

Разработчик:

учитель истории

Пупликов Александр Юрьевич

г. Нижний Новгород,

2023 год

Содержание

1.	Информационная карта программы	3
2.	Пояснительная записка	5
3.	Календарный учебный график	15
4.	Рабочая программа	16
5.	Оценочный материал	24
6.	Методический материал и обеспечение программы	26
7.	Материально-техническое обеспечение	28
8.	Информационное обеспечение программы	29

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА ПРОГРАММЫ.

1.	Название программы	Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Интеллектуальный клуб».
2.	Автор и руководитель программы	Учитель истории, педагог дополнительного образования Пупликов Александр Юрьевич.
3.	Территория, представившая программу	Нижний Новгород, Приокский район.
4.	Название проводящей организации	Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение «Школа №131».
5.	Адрес организации	603144 Нижний Новгород, ул. Цветочная, дом 6.
6.	Телефон	(831) 437-87-01 и 89103909278 (номер преподавателя)
7.	Форма проведения	Занятия детского творческого объединения.
8.	Цель программы	Создание условий, способствующих интеллектуальному, коммуникативному, патриотическому и духовному развитию личности.
9.	Специализация программы	Интеллектуальные игры (спортивные версии игр «Что? Где? Когда?», «Брейн ринг», «Своя игра» и др.)
10.	Сроки реализации программы	1 год
11.	Место реализации программы	МАОУ «Школа №131», Приокского района.

12.	Официальный язык программы	Русский
13.	Общее количество участников	10-15 человек в группе.
14.	География участников программы	Обучающиеся МАОУ «Школа №131», г. Нижний Новгород, Приокский район.
15.	Условия участия в программе	Желание детей, заявление от лица родителей (законных представителей)
16.	Условия размещения участников	Творческая мастерская – каб. №406, а также все локации за пределами школы, где могут проводиться игры.
17.	Краткое содержание программы	Содержание видов деятельности определено исходя из тех видов интеллектуальных дисциплин, которые практикуются на городских, областных, межрегиональных, всероссийских и международных состязаниях по интеллектуальным играм среди школьных команд. Подготовка включает в себя тренировки по интеллектуальным дисциплинам, которые практикуются на городских, областных, межрегиональных, всероссийских и международных состязаниях по интеллектуальным играм среди школьных команд, а также использование вспомогательных тренировочных интеллектуальных дисциплин, которые имеют место быть на различных квизах. На занятиях «Интеллектуального клуба» учащиеся осваивают как командные, так и индивидуальные виды интеллектуального спорта. Это делается как в рамках подготовки к районным, городским и иным выездным состязаниям, так и для участия во внутришкольных мероприятиях. В течение всего учебного года тренировки чередуются с играми, которые проводятся как в очном, так и в синхронном режиме.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.

“Что наша жизнь – игра!”

П.И. Чайковский, опера «Пиковая дама»

По своей направленности программа «Интеллектуального клуба» относится к **социально-педагогическому направлению**. При составлении данной программы использовались: пособие для учителя «Формирование универсальных учебных действий в основной школе: от действия к мысли. Система заданий. /А.Г.Асмолова, Г.В. Бурменская, И. А. Володарская/ - М.: Просвещение, 2011., методических разработках таких теоретиков интеллектуальных игр, как В.Я.Ворошилов, Б.О.Бурда, М. Поташев, А. Левитас.

Программа реализуется в рамках федерального проекта **«Успех каждого ребенка»** национального проекта «Образование» в части реализации мероприятий по созданию новых мест дополнительного образования на базе Центра дополнительного образования **«Школа полного дня»** МБОУ «Школа №131».

Программа разработана на основе Федерального Закона № 273 «Об образовании в РФ», «Конвенции ООН о правах ребенка», СанПиН 2.4.4.3172-14 от 04.07.2014 № 41, приказа Минпросвещения от 09.11.2018 № 196 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам" и направлена на духовное развитие личности ребенка через приобщение к интеллектуальным играм.

Актуальность программы обусловлена тем, что игра – одно из первых занятий, с которым человек знакомится еще в самом раннем детстве. Именно играя, он познает мир, делает собственные маленькие открытия, учится

общаться с людьми. Ребенок растет, становится подростком, и его игры меняются вместе с ним, сохраняя свои функции: объединение людей, познание, возможность совершить открытие.

Обучение по программе «Интеллектуального клуба» актуально для интеллектуально одаренных детей и подростков, так как игры, предусмотренные деятельностью кружка, способствуют развитию основных характеристик творческого и логического мышления. Поиск ответа за достаточно малое (всего 1 минута) время учит концентрации внимания, скорости принятия решений. Элементы проектной и организаторской деятельности способствуют развитию навыков самостоятельной работы. Одним из важных воспитательных моментов является командный характер игры. Чтобы добиться результата, надо уметь слушать товарища, уважать его мнение, объективно оценивать и принимать коллективное решение. Навыки коллективной работы, полученные в игре, находят применение, как в школьной, так и во внеучебной деятельности обучающихся.

Занятия по программе «Интеллектуального клуба» способствуют воспитанию нравственных и моральных качеств детей и подростков, так как соблюдение правил игры и честность по отношению к сопернику является одним из важнейших принципов деятельности кружка. И еще одна отличительная черта – уважение к своей команде, к организаторам и к противнику. Дружеская атмосфера в клубе позволяет избавиться от агрессии к сопернику по игре, создать доброжелательный настрой по отношению ко всем играющим. Любая игра, это своеобразный вид спорта. А для спорта важно постоянное самосовершенствование, работа над собой. Ни один спортсмен не добьется успеха без волевых качеств, самообладания и стремления к победе – то же касается и участника интеллектуальной игры.

Один из самых сложных моментов не только в игре, но и в жизни, - адекватно воспринять неудачу, не бросить начатое дело. Но еще сложнее адекватно воспринять свою собственную победу. Тренировки в кружке не только

воспитывают стремление к победе, но и помогают анализировать причины неудач и справляться с ними, не заикливаясь.

Данная программа позволяет целенаправленно и систематически развивать творческую инициативу, формировать активную гражданскую и жизненную позицию у учащихся, предназначена для кружковой работы в общеобразовательной школе. Рассчитана на учащихся 11–18 лет. Программа кружковой работы реализуется в течение одного года по шесть академических часов в неделю и имеет интеллектуальную направленность.

Новизна программы 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. При разработке программы учтены нормативные документы РФ об образовании. Форма занятий направлена на активизацию познавательной деятельности, на развитие творческой активности обучающихся. На занятиях теория соседствует с практикой. На занятиях используется игровая форма организации деятельности учащихся, коллективные способы работы и другие элементы личностно-ориентированных технологий обучения.

Педагогическая целесообразность программы объясняется выбором определенных принципов, форм и методов обучения:

- принцип добровольности;
- принцип взаимодействия;
- принцип учета индивидуальных и возрастных особенностей;
- принцип преемственности;
- принцип равноправия и сотрудничества;
- принцип гласности;
- принцип самостоятельности;
- принцип коллективности;

- принцип ответственности за собственное развитие.

Также педагогическая целесообразность обучения по программе «Интеллектуального клуба» состоит в том, что программа ориентируется на следующие принципы:

- **Учет возрастных особенностей:** содержание программы рассчитано именно на обучающихся 11–18 лет. Работа в группе позволяет реализовать стремление к общению, присущее детям этого возраста, а игровые формы делают процесс обучения увлекательным. Принцип связи теории с практикой: применяя полученные навыки коллективной работы на практике (в том числе и в школе), обучающиеся добиваются больших успехов.

- **Принцип индивидуализации программы:** для каждого находится особая роль в команде, в зависимости от его личностных особенностей, и ведется индивидуальная работа.

- **Принцип межпредметности:** все предусмотренные программой игры основаны на достижениях разных наук и благодаря этому создают у детей системную и целостную научную картину мира.

Цель программы: развитие интеллектуального потенциала и повышение эрудиции одаренных детей, а также победы в состязаниях благодаря этим качествам.

Задачи обучения:

Воспитывающие:

- формирование навыков коллективного принятия решений;
- формирование адекватного отношения к игре, своей победе или неудаче;
- воспитание нравственных, морально-психологических и коммуникативных качеств;
- социализация и адаптация учащихся к жизни в обществе.

Развивающие:

- развитие мотивации к интеллектуальной деятельности;
- формирование межпредметных связей;
- развитие ассоциативного, логического и творческого мышления.

Обучающие:

- знакомство с методом «мозгового штурма»;
- обучение самостоятельному оперативному принятию решений.

Планируемые результаты реализации программы:

Личностными результатами освоения курса являются:

- развитие воображения, образного мышления, сенсорных способностей;
- способность к самооценке и самоконтролю, владение познавательной и личностной рефлексией;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, творческой и других видов деятельности;
- развитие социокультурного сознания через освоение знаний о культуре, традициях, обычаях, географии, законах народов;
- повышение уровня своего развития, своей духовной культуры, своей социальной активности;
- развитие организаторских способностей, творческого потенциала и лидерских качеств каждого;
- формирование активной жизненной позиции.

Метапредметными результатами освоения курса являются:

- управление познавательной и учебной деятельностью, контроль, коррекция, инициативность, оценка своей успешности;
- исследование, работа с информацией, сравнение, обобщение, классификация;

- речевая деятельность, навыки сотрудничества.

Предметными результатами освоения курса являются:

- анализировать и решать задачи повышенной трудности;
- решать нестандартные и логические задачи;
- решать ребусы и кроссворды;
- допускать существование различных точек зрения;
- учитывать разные мнения, стремиться к координации;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- договариваться, приходить к общему решению;
- соблюдать корректность в высказываниях;
- задавать вопросы по существу;
- использовать речь для регуляции своего действия;
- контролировать действия партнера;
- владеть монологической и диалогической формами речи.

Отличительные особенности программы: система занятий построена таким образом, чтобы на каждом занятии ребенок узнавал что-то новое, обогащая свой культурный запас, постигая через призму игры новые знания, будет приобретать навыки как самостоятельной, так и командной работы. Таким образом, обучающиеся овладеют мастерством интеллектуальных игр и смогут достойно конкурировать со своими сверстниками из Нижнего Новгорода и области, а впоследствии — достойно представлять свой регион на межрегиональных и всероссийских состязаниях.

Организационно-педагогические условия реализации программы

- **Возраст детей и сроки реализации программы, наполняемость учебных групп:**

Программа предназначена для обучающихся 11-18 лет, группы по 10-15 человек. Деятельность творческого объединения осуществляется на базе МАОУ «Школа № 131» Приокского района г. Н. Новгорода. К деятельности привлекаются учащиеся 5 - 11 классов, а также родители учащихся, классные руководители, учителя-предметники, педагог-библиотекарь, администрация школы.

Формы и режим занятий:

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 3 академических часа (45 минут) для каждой группы.

Программа может быть реализована в дистанционной форме.

В программу входит проведение консультаций при работе над индивидуальной или групповой проектной деятельностью, подготовке капитанов команд и организаторов игр. В консультации могут участвовать как команды, так и отдельные игроки по мере подготовки к проведению или участию в мероприятиях.

При проведении занятий используются словесные (устное изложение, беседа, объяснение), наглядные (показ иллюстраций), практические (тренировочные игры, практические занятия по написанию игровых материалов) методы обучения.

Формы проведения занятий:

- лекция;
- беседа;
- тренировочные упражнения;
- игра;
- конкурс;

- сообщения;
- мультимедийный час;
- видеоурок;
- презентация.

Основной **формой проведения занятий** является игра.

Работа строится на основании дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы «Интеллектуальный клуб».

Сроки реализации:

Курс рассчитан на 108 часов по 3 часа в неделю для одной группы, для двух групп 216 часа, по 6 часов в неделю. Срок реализации программы – 1 учебный год.

Формы текущего контроля и промежуточной аттестации обучающихся по подведению итогов реализации программы:

Подведение итогов реализации программы осуществляется через:

- проверку теоретических знаний и практических навыков, полученных на занятиях;
- конкурсы различного уровня;
- аттестация в форме состязаний между обучающимися.

УТВЕРЖДАЮ
Директор МАОУ «Школа №131»
_____ И.А. Борякова
01.09.2023 г.

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы

«Интеллектуальный клуб»

[illegible]

Условные обозначения:



Праздничные дни



Каникулярный период



Летний оздоровительный лагерь

Согласовано: педагог дополнительного образования Пупликов А.Ю.



АДМИНИСТРАЦИЯ ГОРОДА НИЖНЕГО НОВГОРОДА

Департамент образования

муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
"Школа №131"

УТВЕРЖДЕНА

**Приказом директора МАОУ «Школа № 131»
от «1» сентября 2023г. №401-1-о**

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА дополнительной общеразвивающей программы «Интеллектуальный клуб»

Направленность: социально-педагогическая

Составитель:
учитель истории

педагог дополнительного образования

Пупликов Александр Юрьевич

г. Нижний Новгород
2023 год

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ ПРОГРАММЫ

КРУЖКА «Интеллектуальный клуб»

108 часов/3 часа в неделю на 1 группу/

1 год обучения

№ п/п	Наименование разделов и тем	теория	практика	дата гр. 1	дата гр. 2
1.	Вводное занятие. Философское мировоззрение. Феномен игры.	2	1	05.09	07.09
2.	Телевизионные интеллектуальные игры. Лингвистические игры	1	2	12.09	14.09
3.	Занимательные вопросы. Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?»	1	2	19.09	21.09
4.	Командное взаимодействие и сплочение команд. Метод «мозгового штурма» и его применение в интеллектуальных играх.	1	2	26.09	28.09
5.	Написание вопросов к играм «Что? Где? Когда?». Конкурс составления вопросов. Вопросы занимательного характера из области гуманитарных наук.		3	03.10	05.10
6.	Конкурс составления вопросов. Вопросы занимательного характера из области гуманитарных наук. Игра по вопросам членов клуба. Знакомство с правилами составления вопросов.		3	10.10	12.10
7.	Игра по вопросам членов клуба. Знакомство с требованиями к ведущему. Игра по вопросам членов клуба.		3	17.10	19.10
8.	Религии мира. Религии. Мифы и легенды. Боги. Поиск и отбор информации в сети Интернет.	1	2	24.10	26.10

	Отбора информации. Правила составления вопросов.				
9.	Чудеса света. Архитектура. Семь чудес света. Музеи. Поиск и отбор информации в сети Интернет. Правила составления вопросов.	1	2	31.10.	02.11
10.	Вопросы занимательного характера по религиям мира и чудесам света.	1	2	07.11	09.11
11.	Путешественники и открытия. Великие географические открытия. Русские путешественники. Имена на карте. Поиск и отбор информации в сети Интернет. Поиск и отбор информации в библиотеке.	1	2	14.11	16.11
12.	Русские путешественники. Имена на карте. Вопросы занимательного характера.	1	2	21.11	23.11
13.	Правила работы с энциклопедическим словарем. Малый толковый словарь «Для тех, кто учится.».	1	2	28.11	30.11
14.	Этимологический словарь. Фразеологический словарь. Словарь иностранных слов. Словарь антонимов. Словарь омонимов.	1	2	05.12	07.12
15.	Правила поиска и отбора информации в сети Интернет. Поиск по ключевым словам.	1	2	12.12	14.12
16.	Правила поиска и отбора информации в библиотеке.	1	2	19.12	21.12
17.	Использование системы поиска и отбора информации в школьной библиотеке для удовлетворения информационных потребностей читателей.	1	2	26.12	28.12
18.	Игра «Лестница знаний» Правила игры. Знакомство с требованиями к ведущему.		3	09.01	11.01
19.	«Интеллектуальный бумеранг». Правила игры. Знакомство с правилами организации командной		3	16.01	18.01

	работы на тренировке и на турнире. Роль капитана в команде.				
20.	«Интеллект – бой». Правила игры. Знакомство с разновидностями игровых конфликтов и способами их решения. Конфликтные ситуации внутри команды, с соперниками и с оргкомитетом.		3	23.01	25.01
21.	«Своя игра» Правила игры.		3	30.01	01.02
22.	«Своя игра». Командное взаимодействие, взаимопонимание, сплочение.		3	06.02	08.02
23.	«Своя игра». Анализ действий.		3	13.02	15.02
24.	«Эрудит – лото». Правила игры.		3	20.02	22.02
25.	«Эрудит – лото». Способы работы над вопросами различных типов.		3	27.02	29.02
26.	«Эрудит – лото». Использование системы поиска и отбора информации в школьной библиотеке.		3	05.03	07.03
27.	«Слабое звено» Правила игры. Знакомство с требованиями к ведущему.		3	12.03	14.03
28.	«Десятка». Правила игры. Этапы «раскрутки» вопроса. Генерирование идей.	1	2	19.03	21.03
29.	«Десятка». Функция диспетчера. Грамотная критика, отсеечение неправильных версий.	1	2	26.03	28.03
30.	«Один за всех» Правила игры. Командное взаимодействие, взаимопонимание, сплочение.		3	02.04	04.04
31.	«Брейн-ринг». Оборудование для игры.	1	2	09.04	11.04
32.	«Брейн-ринг». Этапы «раскрутки» вопроса. Грамотная критика, отсеечение неправильных версий.	1	2	16.04	18.04
33.	«Брейн-ринг». Генерирование идей. Функция диспетчера.		3	23.04	25.04
34.	Игра по выбору		3	30.04	07.05

35.	Итоговое занятие Подведение итогов, награждение участников и победителей		3	14.05	16.05
	Итого 105 ч.	19	86		

Содержание программы

Тема № 1. Вводное занятие. Знакомство с программой обучения. Знакомство учащихся с целями и задачами на учебный год.
Тема № 2. Философское мировоззрение. Отражение мировоззрения в афоризме.
Тема № 3 Телевизионные интеллектуальные игры. Разбор вопросов и работы ведущих телевизионных игровых программ. Конкурс ведущих.
Тема № 4. Лингвистические игры. Омонимы, синонимы. Игры на любознательность, сообразительность. Разгадывание ребусов, кроссвордов, шарад.
Тема № 5. Занимательные вопросы. Правила составления вопросов. Конкурс составления вопросов.
Тема № 6. Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?». Вопросы членов кружка. Игры по вопросам, составленными членами кружка.
Тема № 7. Командное взаимодействие и сплочение команд. Основные понятия. Знакомство с типологией игроков по стилю и скорости мышления (по терминологии М. Поташева). Игровые функции по типологии М. Поташева и Р. Морозовского. Знакомство с типологией игроков по социально-психологическим функциям. Игры на командное взаимодействие, взаимопонимание, сплочение («Ассоциации», «Контакт», «Шляпа», «Банальности»). Знакомство с правилами организации командной работы на тренировке и на турнире. Роль капитана в команде. Знакомство с разновидностями игровых конфликтов и способами их решения. Конфликтные ситуации внутри команды, с соперниками и с оргкомитетом.

Тема № 8. Метод «мозгового штурма» и его применение в интеллектуальных играх. Способы работы над вопросами различных типов. Этапы «раскрутки» вопроса. Генерирование идей. Функция диспетчера. Грамотная критика, отсеечение неправильных версий.
Тема № 9. Проектная деятельность. Написание вопросов к играм «Что? Где? Когда?» и др. Знакомство с требованиями к коллективному проекту в области интеллектуальных игр. Подготовка коллективного проекта «Мультиигры». Выбор конкретных форм мультиигр, разделение на группы для работы над каждой формой, поиск информации. Создание коллективного проекта «Мультиигры». Оформление результатов работы. Знакомство с требованиями к ведущему, правилами ассистирования и ведения учета баллов на игре. Выбор и подготовка ведущего, ассистентов, жюри. Редактирование, подготовка и распечатка бланков для ответов, заданий, ведения протокола. Проведение «Мультиигр» для обучающихся других групп клуба или других объединений. Анализ реализации проекта.
Тема № 10. Конкурс составления вопросов. Способы работы над вопросами различных типов. Вопросы занимательного характера из области естествознания, гуманитарных и точных наук.
Тема № 11. Игра по вопросам членов кружка. Знакомство с требованиями к ведущему, правилами составления вопросов.
Тема № 12. Религии мира. Религии. Мифы и легенды. Боги. Правила составления вопросов. Вопросы занимательного характера.
Тема № 13. Чудеса света. Архитектура. Семь чудес света. Музеи. Правила составления вопросов. Вопросы занимательного характера.
Тема № 14. Путешественники и открытия. Великие географические открытия. Русские путешественники. Имена на карте.

Тема № 15. Правила работы с энциклопедическим словарем. Малый толковый словарь «Для тех, кто учится. Этимологический словарь. Фразеологический словарь. Словарь иностранных слов. Словарь антонимов. Словарь омонимов.
Тема № 16. Правила поиска и отбора информации в сети Интернет. Правила поиска и отбора в сети Интернет. Поиск по ключевым словам.
Тема № 17. Правила поиска и отбора информации в библиотеке. Использование системы поиска и отбора информации в школьной библиотеке для удовлетворения информационных потребностей читателей.
Тема № 18. Игра «Лестница знаний» Знакомство с требованиями к ведущему, правилами игры. Правила игры. Игра «Лестница знаний».
Тема № 19. Игра «Интеллектуальный бумеранг». Знакомство с правилами организации командной работы на тренировке и на турнире. Роль капитана в команде. Правила игры. Игра «Интеллектуальный бумеранг».
Тема № 20. «Интеллект – бой». Правила игры. Знакомство с разновидностями игровых конфликтов и способами их решения. Конфликтные ситуации внутри команды, с соперниками и с оргкомитетом. Игра «Интеллект – бой».
Тема № 21. «Своя игра» Правила игры. Оборудование. Командное взаимодействие, взаимопонимание, сплочение. Анализ действий. Осознание своего незнания, нахождение причины сделанной ошибки.
Тема № 22. «Эрудит – лото» Правила игры. Игра «Эрудит – лото». Способы работы над вопросами различных типов. Использование системы поиска и отбора информации в школьной библиотеке.

Тема № 23. «Слабое звено». Правила игры. Игра «Слабое звено». Знакомство с требованиями к ведущему. Самостоятельно оценивать процесс, регулировать своим эмоции, поведение.
Тема № 24. «Десятка» Правила игры. Игра «Десятка» Этапы «раскрутки» вопроса. Генерирование идей. Функция диспетчера. Грамотная критика, отсеечение неправильных версий.
Тема №25. «Один за всех» Правила игры. Игра «Один за всех». Командное взаимодействие, взаимопонимание, сплочение.
Тема № 26. «Брейн-ринг». Правила игры. Игра «Брейн-ринг». Этапы «раскрутки» вопроса. Генерирование идей. Функция диспетчера. Грамотная критика, отсеечение неправильных версий.
Тема № 27. Итоговое занятие. Подведение итогов, награждение участников и победителей

Планируемые результаты и способы определения их результативности.

- Привлечение учащихся к систематическим занятиям.
- Повышение уровня знаний по интеллектуальным играм.
- Усвоение и реализация полученных знаний.
- Повышение уровня своего развития, своей духовной культуры, своей социальной активности.
- Развитие организаторских способностей, творческого потенциала и лидерских качеств каждого.
- Формирование активной жизненной позиции.

Оценочный материал программы.

Зачётные требования обучения:

№	Вид испытания	Срок
1	Внутришкольный турнир. Зачетное занятие.	Декабрь
2	Участие в синхронных и очных турнирах, проводящихся в городе и области («Формула интеллекта», Интеллектуальная Олимпиада ПФО, чемпионат Нижегородской области и др.)	Февраль-май

Критерии оценки результатов обучения:

- соответствие уровня теоретических знаний программным требованиям;
- осмысленность и свобода использования специальной терминологии;
- соответствие уровня развития практических умений и навыков программным требованиям;
- качество выполнения практических заданий.

Промежуточная аттестация:

Промежуточная аттестация проводится в форме викторин и турниров с учётом их результатов.

Ожидаемые результаты	Способы проверки
Привлечение учащихся к систематическим занятиям в кружке	- ведение журнала посещаемости

Повышение уровня компетенций по интеллектуальным играм	- тестирование - опросы - викторины - состязания
Усвоение и реализация полученных компетенций по направлению «Интеллектуальный клуб»	- участие в школьных, районных, городских и областных соревнованиях
- повышение уровня своего развития, духовной культуры, социальной активности	- участие в социальных проектах
- развитие организаторских способностей, творческого потенциала и лидерских качеств каждого	- участие в творческих конкурсах
- формирование активной жизненной позиции	- рейтинг участия в мероприятиях

МЕТОДИЧЕСКИЙ МАТЕРИАЛ И ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Методические рекомендации по реализации программы.

Приёмы и методы работы с детьми

Методика обучения предполагает доступность восприятия теоретического материала, которая достигается за счет максимальной наглядности и неразрывности с практическими занятиями. Большое внимание уделяется индивидуальному подходу.

На занятии у каждого ребенка остаются большие возможности для творчества. Важным условием для успешного усвоения программы является организация комфортной творческой атмосферы, что необходимо для возникновения отношений сотрудничества и взаимопонимания между педагогом и обучающимися и у обучающихся между собой.

Методы организации учебно-воспитательного процесса

Отличительные особенности образовательной программы заключаются в поэтапном освоении материала.

При практической работе все учащиеся выполняют одинаковые задания. Руководитель излагает теоретический материал и дает пояснения одновременно всей группе. Задания, предлагаемые учащимся, должны быть посильны для всех.

Занятия делятся на теоретическую и практическую часть. Теоретическая часть проводится в форме беседы, где раскрываются вопросы теории, другие занятия - практическая работа детей. Прохождение каждой новой теоретической темы предполагает постоянное повторение пройденных тем, обращение к которым диктует практика.

При обучении используются следующие методы:

- Методы практико-ориентированной деятельности: упражнения, тренировка, практикум.
- Словесные методы обучения: лекция; объяснение; рассказ; чтение; беседа; диалог; консультация.

- Исследовательские методы: поиск информации, эксперимент.
- Методы проблемного обучения: создание проблемных ситуаций и постановка проблемных вопросов; объяснение основных понятий, определений, терминов; самостоятельная постановка, формулировка и решение проблемы обучающимися; самостоятельный поиск ответов обучающимися на поставленную проблему.
- Метод игры.
- Наглядный метод обучения: с использованием наглядных материалов: рисунки, плакаты; таблицы, схемы; использование видеоматериалов и презентаций.

При реализации учебного процесса педагогом применяются словесный, игровой, наглядный методы и метод оценки детьми друг друга. Это обусловлено тем, что дети включаются в процесс обучения постепенно. Главная задача педагога на данном этапе - заинтересовать ребёнка, выявить его творческую активность. На первом этапе формируются навыки общения в детском коллективе.

Учитывая психологические возрастные особенности обучающихся, следует помнить, что в этом возрасте им необходима постоянная смена деятельности. Поэтому подача практического и теоретического материала чередуется и комбинируется во время занятия. Обучающиеся могут свободно передвигаться по помещению, общаться между собой. Они могут выступать в качестве помощников педагога – помогать отстающим товарищам.

Формы реализации программы «Интеллектуальный клуб»:

- *Участие в районных, городских и областных турнирах викторинах и конкурсах;
- *Участие в туристических соревнованиях и квестах;
- *Участие в предметных олимпиадах города и района;
- *Участие в Интернет-конкурсах и проектах.

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ.

- Кабинет 406
- Бумага для принтера формата А4
- Флэш-карта
- Система для «Брейн-ринга» и «Своей игры»
- Секундомер
- Тематическая литература
- Использование Интернета и информационных технологий.
- Компьютер, интерактивная доска.

ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ:

Литература для педагога:

1. Конституция РФ
2. Конвенция ООН «О правах ребенка»
3. Федеральный закон «Об образовании в РФ»
4. Федеральный проект «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование»
5. Пособие для учителя «Формирование универсальных учебных действий в основной школе: от действия к мысли.
6. Система заданий. /А. Г. Асмолова, Г.В. Бурменская, И. А. Володарская/ - М.: Просвещение, 2011.
7. Винокурова Н.К. Развитие творческих способностей учащихся.- М.: «Педагогический поиск», 1999.
8. Ворошилов, В.Я. Феномен игры. М., 1982.
9. Камакин О. Н. Интеллектуально-познавательная игра "Будь готов!" // Справочник классного руководителя. - 2012. - № 3 (март). - С. 73-77.

10. Кожин Ю. А. Методика проведения правового брейн-ринга в средней школе // Право в школе. – 2006. - N 2. - С. 51-55.
11. Кондрашов А.П. Новейший справочник необходимых знаний.- М.,2014.
12. Логинова И. Л. Играем, как в телешоу. Разработки внеклассных мероприятий на основе телевизионных игр // Начальная школа. – 2004. - N 5. - С. 98-101.
13. Мандель Б. Р. Интеллектуальные игры: развитие профессионально значимых качеств у будущих специалистов гуманитарной сферы // Инновации в образовании. – 2007. - N 2. - С. 36-55.
14. Ромашкова Е.И. Игровые модели интеллектуального досуга в семье и школе. - М.: «Школьная пресса»,2003.
15. Солодкова Т. П. Программа интеллектуального клуба "Эрудит" // Управление современной школой. Завуч. - 2010. - N 8. - С. 98-107.
16. Суворова Н. И. От игр и задач к моделированию. [Умение анализировать и строить информационно-логические модели на уроках информатики] // Информатика и образование. – 1998. - N 6. - С. 31-37.
17. Сун Л. Интеллектуальная игра дебаты: формы организации и особенности проведения // Наука и школа. - 2012. - № 5. - С. 58-61.
18. Федоровская Е. О. Дар игры. Роль игры в развитии творческого потенциала ребенка // Одаренный ребенок. - 2012. - № 1 (январь-февраль). - С. 20-28.

Литература для обучающегося:

1. Баландин Б. 1001 вопрос для очень умных. – М. 2012.
2. Большая школьная энциклопедия, М.: «Махаон», 2015.
3. Вопросы и ответы. Энциклопедия для детей среднего возраста, М. «Махаон»,2015.
4. Журнал «Квант» <http://kvant.info/>

5. Журнал GEO <http://www.geo.ru/>
6. Кондрашов А.П. Новейший справочник необходимых знаний.- М.,2014.
7. Менделеев.В.А. Энциклопедия необходимых знаний. - Харьков, 2007.
8. Свободная энциклопедия «Википедия» <https://ru.wikipedia.org/wiki>
9. Энциклопедический словарь. СПб.: Ф. А. Брокгауз, И. А. Ефрон, 1890–1907.
82 + 4 тт. http://www.rubricon.com/bie_1.asp
10. Энциклопедия «Кругосвет» <http://krugosvet.ru/>
11. Энциклопедия для детей в 38 томах, «Аванта+».