

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА ТУЛЫ
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ «ГОРОДСКОЙ ЦЕНТР РАЗВИТИЯ И НАУЧНО-
ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ И ЮНОШЕСТВА»
(МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ»)

ПРИНЯТА
на заседании педагогического
совета МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ»
(протокол от 21.08.2023 №1)



УТВЕРЖДАЮ
Директор МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ»
А.А. Субботин
Приказ от 21.08.2023 №138-осн

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
социально-гуманитарной направленности
**«Клуб интеллектуального развития
«Феникс»»**

Уровень программы: разноуровневая (базовый,
продвинутой)
Возраст обучающихся: 12-18 лет
Срок реализации: 4 года

Автор-составитель: Жигулина Ирина Валерьевна,
педагог дополнительного образования

г. Тула, 2023

Внутренняя экспертиза проведена.
Программа рекомендована к рассмотрению
на заседании педагогического совета
МБУДО «Городской центр развития
и научно-технического творчества детей и юношества»

Методист  /Смоликова Т.В./

«18» августа 2023 г.

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

Пояснительная записка

Интеллектуальный клуб в Городском центре развития и научно-технического творчества детей и юношества создан по инициативе Тульского клуба «Что? Где? Когда?» в 2008 году. Учитывая значимость интеллектуальных игр в развитии творческого мышления, в 2013 году создана детско-взрослая ассоциация «Интеллект за будущее России», а в 2014 году организованы учебные занятия по дополнительной общеразвивающей программе социально-гуманитарной направленности «Клуб интеллектуальных игр «Феникс». В декабре 2018 года Программа стала победителем (1 место) регионального конкурса эффективных практик в системе дополнительного образования Тульской области в номинации «Дополнительные общеобразовательные общеразвивающие программы».

В 2021 году программа расширила спектр задач и усилила вектор креативно-интеллектуального становления и предпрофессиональной подготовки обучающихся, что отражено в новом названии и содержании: «Клуб интеллектуального развития «Феникс» (далее – Программа).

Игра – уникальный феномен общечеловеческой культуры, ее исток и вершина. Ни в каких видах деятельности человек не демонстрирует такого самозабвения, обнаружения своих психофизических, интеллектуальных ресурсов, как в игре. Интеллектуальная викторина "Что? Где? Когда?" создана в нашей стране в 1975 году телеведущим В.Я. Ворошиловым. Развивается движение людей, ценящих разум и интеллект, умеющих мыслить «командно», но в то же время самостоятельно. Многие думают, что подобные игры подходят только для «супер-интеллектуалов», обладающих энциклопедическими знаниями, а «простому смертному» недоступны. Это распространенная ошибка. Интеллектуальные игры доступны большинству, и не всегда лишь высокий уровень эрудиции игроков устанавливает успех команды.

Направленность программы - социально-гуманитарная

Педагогу важно с наибольшей полнотой раскрыть индивидуальные особенности обучающихся, их творческие устремления. «Интеллектуальное взросление» при благоприятных условиях переносит приобретённый опыт и в сферу социальных отношений. Процесс обучения в клубе направлен на то, чтобы ребята научились успешно выходить из любой жизненной ситуации, используя свой творческий потенциал, логику, воображение, интеллект и навыки общения с другими людьми.

Нормативно-правовой аспект создания программы

Программа создана и обновлена на основании действующих нормативно-правовых документов, регламентирующих деятельность педагогов учреждения дополнительного образования:

1. «Конвенция о правах ребенка» (одобрена Генеральной Ассамблеей ООН 20.11.1989) (вступила в силу для СССР 15.09.1990).

2. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп.).

3. Федеральный закон от 24.07.1998 №124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (с изм. и доп.).

4. Федеральный закон от 24.06.1999 №120-ФЗ «Об основах системы профилактики безнадзорности и правонарушений несовершеннолетних» (с изм. и доп.).

5. Указ Президента РФ от 21.07.2020 №474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года».

6. Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 №996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года».

7. Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 №678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года».

8. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 №816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».

9. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 №467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».

10. Приказ Минтруда России от 22.09.2021 №652н «Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (начало действия с 01.09.2022).

11. Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

12. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (вместе с «СП 2.4.3648-20. Санитарные правила...»).

13. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (раздел VI «Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»).

14. Закон Тульской области от 30.09.2013 №1989-ЗТО «Об образовании» (с изм. и доп.).

15. Постановление администрации города Тулы от 29.04.2022 №268 «Об утверждении административного регламента предоставления муниципальной услуги «Запись на обучение по дополнительным общеразвивающим программам».

16. Устав МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», другие нормативные правовые документы федерального, регионального и муниципального уровней в рамках дополнительного образования детей и взрослых с учетом изменений и дополнений действующего законодательства Российской Федерации, в т.ч.

- методические рекомендации Министерства образования и науки Российской Федерации по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (включая разноуровневые) от 18.11.2015 №09-3242 и от 29.03.2016 №ВК-641/09 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 потребностей;

- письмо Минпросвещения России от 31.01.2022 №ДГ-245/06 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий»);

- Письмо Минпросвещения России от 15.04.2022 №СК-295/06 «Об использовании государственных символов Российской Федерации» (вместе с «Методическими рекомендациями "Об использовании государственных символов Российской Федерации при обучении и воспитании детей и молодежи в образовательных организациях, а также организациях отдыха детей и их оздоровления"»);

- Письмо Минпросвещения России от 17.06.2022 №АБ-1611/06 «О направлении Стандарта церемониала» (вместе со "Стандартом Церемонии

поднятия (спуска) Государственного флага Российской Федерации», утв. Минпросвещения России 06.06.2022);

- Письмо министерства образования Тульской области от 27.03.2023 №16-10/2754 «Пути повышения доступности дополнительного образования детей в системе образования региона» (методические рекомендации).

Актуальность Программы

Особенность современной технологической эпохи - значительный рост объема информации, обязательной для восприятия и усвоения школьниками. Новые направления дополнительного образования должны основываться на освоении детьми и подростками современных технологий, обеспечивающих их личностное и профессиональное самоопределение в изменяющемся мире, а также включение в созидание новых форм организации социальной жизни:

- технологии культурной политики: включение школьников в создание новых культурных форм и сред;
- медийные технологии (СМИ, видео);
- технологии регионального развития: формирование основ пространственного мышления и навыков работы с территориальными комплексами;
- антропологические технологии: освоение форм эмоционального, физического, волевого, духовного, интеллектуального саморазвития;
- технологии научного познания: включение в современные формы исследовательской работы;
- сетевые технологии: участие в проектах, предусматривающих коммуникацию и кооперацию с обучающимися и взрослыми с использованием ресурсов и сервисов Интернет.

Обновление содержания в современном дополнительном образовании детей может быть осуществлено в полной мере только при использовании новых технологий и форм дополнительного образования. К числу наиболее перспективных можно отнести следующие:

- интеллектуальные и проблемные клубы;
- интенсивные образовательные программы с практической реализацией;
- компетентностные турниры, игры, олимпиады (в том числе в онлайн-формате);
- предметно-практические лаборатории и «полигоны»;
- развивающие и формирующие среды (интерактивные музеи, реальные и виртуальные «учебные тренажёры» и др.)

- медийные творческие сообщества.

Система интеллектуальных игр представляет собой эффективное направление развития. Познание мира в интеллектуальных играх происходит в креативных формах: фантазия, самостоятельный поиск ответа, новый взгляд на известные факты и явления, пополнение и расширение знаний, установление предметных связей. Важно, что происходит многократное повторение предметного материала в различных сочетаниях и формах.

Интеллектуальные игры не только повышают интерес обучению, но и способствуют развитию самостоятельной деятельности по приобретению новых знаний и креативных навыков. Именно знания и навыки являются интеллектуально-творческой основой формирования моральных качеств и глубоких убеждений личности, поэтому Клуб интеллектуального развития ставит в качестве приоритетных задач предоставление школьникам условий для состязательной деятельности и возможность презентации их интеллектуально-творческих способностей.

Клуб интеллектуального развития создаёт современное молодежное пространство, позволяющее наполнить свободное время подростков педагогически целесообразной деятельностью, отвлечь их от негативных факторов современной жизни.

Миссия «Клуба интеллектуального развития «Феникс» – создание детского коллектива (команды), вовлекающего школьника в интеллектуально-творческий процесс, результат которого будет интересен не только самому ребёнку, но и окружающим, воспитание у школьника потребности и привычки к самоотдаче, к насыщенной интеллектуальной и духовной жизни, умение сочетать свои интересы с интересами коллектива, претворение в жизнь идеи «интеллектуальное развитие — модное хобби в школьной среде».

Программа направлена на интеллектуально-творческое развитие обучающихся. Интеллектуальное общение формирует атмосферу сотрудничества, взаимного доверия и уважения, являются реальным стимулом для повышения обучающимися своего уровня эрудиции и саморазвитию.

Программа предоставляет возможность участия в интеллектуальных играх различного уровня под эгидой детско-взрослой ассоциации «Интеллект за будущее России».

Педагогическая целесообразность Программы

В настоящее время приоритетными задачами в области воспитания и развития ребёнка становятся обеспечение прав ребёнка на развитие, личностное самоопределение, самореализацию, расширение возможностей

для удовлетворения разнообразных интересов обучающихся, развитие инновационного интеллектуального, деятельностно-творческого потенциала, организация полезного досуга подростков.

Разработка Программы обусловлена потребностью в творческих и интеллектуально развитых личностях. «Клуб интеллектуального развития «Феникс» создает условия для развития у школьников познавательных интересов, способствует формированию ключевых компетенций:

✓ **учебно-познавательная компетенция** включает элементы логической, деятельности, соотнесенной с реальными познаваемыми объектами (знания и умения организации планирования, анализа, самооценки, навыки продуктивной деятельности, владение приемами действий в нестандартных ситуациях; развитие памяти; развитие речи);

✓ **мировоззренческая компетенция** - формирование мировоззренческих ценностных принципов и установок, которые должны быть основой гражданской позиции школьника;

✓ **деятельностно-творческая компетенция** - умение осуществлять рациональную творческую деятельность; стремление к творческой деятельности; получение опыта планирования и осуществления творческой деятельности.

✓ **информационная компетенция** - умение самостоятельно искать, анализировать и отбирать необходимую информацию, организовывать, преобразовывать, сохранять и передавать ее;

✓ **коммуникативная компетенция** — умение представить итог проделанной работы, ответить на вопросы педагога и товарищей по команде, продуктивно работать в команде.

Данные компетенции обеспечивают механизм самоопределения обучающегося в учебной и иной деятельности. От них зависит индивидуальная образовательная траектория обучающегося и программа его жизнедеятельности в целом.

Уровень сложности Программы

1 и 2 годы обучения	Базовый уровень	Предполагает использование и реализацию таких форм организации материала, которые обеспечивают освоение специализированных знаний: обучение алгоритмам решения различных форм интеллектуальных задач; обучение алгоритмам поиска ответов на различные типы вопросов.
3 и 4 годы обучения	Продвинутый уровень	Предполагает использование и реализацию таких форм организации материала, которые

		обеспечивают доступ к нетривиальным знаниям: обучение алгоритмам рассуждения и технологиям «раскрутки» вопросов и сложных интеллектуально-творческих заданий; технологии деятельности команд знатоков, их продвижение и участие в турнирах различного ранга; организация интеллектуальных турниров.
--	--	---

Отличительные особенности Программы

Интеллект в широком смысле слова включает в себя не только способность думать, но и способность концентрировать внимание, рассуждать, планировать, помнить нужное, грамотно говорить и принимать осознанные, взвешенные решения.

Иными словами, интеллектуальное развитие включает в себя:

- формирование мировоззрения;
- формирование осознанного стремления к повышению эрудиции;
- формирование креативно-творческих качеств;
- развитие устойчивости внимания;
- развитие мышления;
- развитие памяти;
- развитие речи.

Содержание программы объединено в тематические модули «Школа эрудитов (знатоков, капитанов)» и «Её Величество Игра», каждый из которых реализует отдельную задачу. Все образовательные модули предусматривают не только усвоение теоретических знаний, но и формирование деятельностно-практического опыта.

Программа призвана продвигать и преумножать все категории интеллектуально-творческого развития. В отличие от других программ и проектов, предполагающих интеллектуальное развитие школьников среднего звена и старшеклассников, главной траекторией в учебных занятиях по данной Программе становится интеллектуально-творческая и интеллектуально-игровая деятельность. Отсюда преобладание практических игровых занятий над теоретическими и включение в Программу очень важного раздела «Её Величество Игра», а у старших обучающихся раздела «Школа капитанов» и «Медиацентр».

«Клуб интеллектуального развития «Феникс» работает по нескольким главным направлениям:

✓ ***Клубное направление*** - создание особой творческой атмосферы, развитие традиций, проведение традиционных встреч «Открытие сезона», «Заккрытие сезона», «Встреча выпускников» и оригинальных призовых игр

(«Кубок Феникса», «Кубок победителей»). На открытии сезона представляются новые команды клуба, игроки знакомятся с традициями, символикой и уставом клуба. Проходит торжественное посвящение в члены клуба.

✓ **Логико-алгоритмическое направление** – отработка логических алгоритмов «взятия» («раскрутки») вопросов, обучение технологии участия, организации и проведения различных интеллектуальных игр (в том числе в дистанционных турнирах), работа с информационными носителями, создание банка вопросов.

✓ **Интеллектуально-творческое направление** – популяризация интеллектуального творчества: интеллектуальные турниры школьников образовательных учреждений, городские тематические интеллектуально-творческие игры (тематические брейн-ринги, Чемпионаты, «Колесо истории», «Орден Феникса», дебаты, квесты и т.д.).

✓ **Медиа-направление** – медийное творчество: газета, виртуальные журналы, аккаунты в социальных сетях, тематические медиа-проекты и видеофильмы.

Действует **технология рейтинговой накопительной оценки команд знатоков**, по итогам всех турниров лучшая команда получает «Кубок Чемпионов сезона 20— учебного года». Обучающимся, достигшим высоких результатов обученности, **вручаются именные сертификаты:**

✓ по итогам 1 года обучения – «Сертификат окончания «Школы интеллектуалов»;

✓ 2 года обучения – «Сертификат окончания «Школы знатоков»;

✓ по итогам 3 лет обучения – «Сертификат окончания «Школы магистров»;

✓ по итогам 4 лет обучения – «Сертификат окончания «Медиакорпорации «Феникс».

Программа может быть реализована **в дистанционном формате**.

Программа предполагает наличие вариативной части. Вариативная часть разрабатывается педагогом дополнительного образования самостоятельно в случае введения в учреждении дистанционной формы обучения. Вариативная часть предоставляется возможность педагогу менять темы, разделы программы.

В рамках дистанционной формы обучения данная программа будет реализована с использованием платформ и сервисов для проведения онлайн и видеоконференций, мессенджеров, социальных сетей.

Дистанционная форма предполагает изучение не менее 55% объема программы в режиме онлайн с использованием выбранной платформы и

мессенджеров. Допускается использование электронных образовательных ресурсов сети Интернет, не противоречащих нормам этики и морали, в форме мастер-классов, видео-экскурсий и т.п. по направлению деятельности, электронную почтовую рассылку (методические рекомендации, информационные материалы), работу в мессенджерах (консультационная работа), кейс-технологии, презентации и др.

Адресаты Программы

Программа предназначена для обучающихся 12-18 лет. Набор обучающихся свободный.

Объём Программы - 432 часа:

- 1 год обучения – 108 часов,
- 2 год обучения – 108 часов,
- 3 год обучения – 108 часов,
- 4 год обучения – 108 часов.

Сроки реализации Программы: 4 года.

Отдельно организуется деятельность по учебному курсу «Школа капитанов» (по их желанию) – 72 часа в год (2 часа в неделю).

Режим занятий: 3 часа в неделю для обучающихся 1, 2, 3, 4 года обучения, продолжительность 1 академического часа – 45 минут, перерыв – 10 минут.

Среда – клубный день: проводятся основные тематические игры, большие игровые тренировки в командах и в группах смешанного состава, день клубного общения, знакомство с новыми игроками и командами.

Четверг – день дистанционных игр и турниров в рамках Ассоциации «Интеллект за будущее России»

Форма обучения: очная.

Формы организации занятий: групповые, по подгруппам, в группах смешанного состава.

Главная педагогическая технология, используемая для работы по программе - системно-деятельностный подход и его компоненты:

- развивающее обучение;
- проблемное обучение;
- разноуровневое обучение;
- исследовательские методы в обучении;
- проектные методы обучения;
- технология игровых методов: ролевых, деловых и других видов обучающих игр;
- обучение в сотрудничестве (командная, групповая работа);

- информационно-коммуникационные технологии;
- здоровьесберегающие технологии и др.

Кроме того, применяются **технологии нового времени**:

- технология интенсификации обучения;
- технология развития критического мышления;
- медиа-технологии;
- технология интеллект-карт.

Основная форма обучения — тренировочные занятия, которые дополняются семинарами и тренингами. Важную роль играют турниры, которые являются **зачётными работами** обучающихся.

Тренировочное занятие состоит из нескольких этапов:

- разминка: простые игры с командными и индивидуальными заданиями;
- теоретический материал, включающий различные игровые алгоритмы, техники;
- тренинги, направленные на развитие умения креативно и логически мыслить, коммуникативных навыков и личностных компетенций обучающихся;
- тур вопросов «Что? Где? Когда?» или «Брейн-ринга»;
- разбор и анализ игр (фиксируется внимание на удачах и неудачах, их причинах, как у конкретного игрока, так и у команды в целом);
- перспективные задания (как групповые, так и индивидуальные).

Обязательным является участие в городских турнирах «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Своя игра», а также в интеллект-шоу «Колесо истории», турнирах «Орден Феникса», тематических играх и интеллектуальных квестах. В месяц проходит 1 - 2 городских и 1 - 2 школьных турнира.

Характеристика участников Программы

Феномен людей, родившихся в первом десятилетии 21 века в России, сейчас раскрывает себя в полной мере. Они - те, кто родился с «кнопкой на пальце» - цифровое поколение, дети высоких технологий, живущие в виртуальном пространстве, как рыба в воде. **Поколение Z** – термин, внедренный в социологию с легкой руки У. Штрауса. Другие названия: «цифровой человек»; I-Поколение; домашнее поколение; поколение ЯЯЯ. Штраус разработал теорию поколенческих циклов, каждый из которых имеет свой ряд особенностей. Поколение центениалов исследователи назвали «художниками», они – «творцы виртуального пространства»; новое «тихое» поколение, общающееся преимущественно с помощью современных гаджетов.

Самые яркие черты поколения Z:

- умеют отлично работать с любой информацией;
- быстро развиваются;
- могут делать одновременно несколько дел (писать сообщение, слушать музыку, играть в компьютерную игру и учить уроки);
- обладают «клиповым» мышлением;
- проявляют инфантилизм;
- плохо запоминают информацию (всё можно посмотреть в сети).

Психологи отмечают некоторые положительные и проблемные стороны центениалов:

- одаренность и быстрое включение в интересующую их информацию;
- нацеленность на быстрый результат.

Особенности, вызывающие тревогу у психологов и родителей.

- высокий уровень СДВГ и дефицита внимания – неусидчивость и нетерпеливость;
- интровертированность, склонность к уединению и даже аутизации или, наоборот, повышенная возбудимость.

Учителя, столкнувшиеся с проблемами обучения в настоящее время, отмечают: все, что работало раньше - передача знаний из уст в уста, заучивание стихов наизусть, отрывков из произведений – уже не работает.

Педагоги выделили несколько параметров для успешного обучения:

- оснащенность образования современными гаджетами; использование электронных книг и пособий;
- выстраивание индивидуального подхода к каждому обучающемуся, планирование его личностной траектории роста;
- создание мотивации, здоровой конкуренции среди обучающихся и предоставление им возможности демонстрации собственных успехов;
- преподавание в виде презентаций с наглядными образами и минимумом текста;
- использование тестовых заданий, игровых заданий (квизы, квесты);
- привлечение в учебные заведения людей, достигших успеха в той или иной области;
- введение коучинга как предмета, чтобы обучающиеся учились ставить и достигать цели;
- занятия на сплочение коллектива (команды), совместное планирование, анализ и принятие совместных решений;
- традиции в объединении, придуманные самими обучающимися.

Цели и задачи Программы

Цель: содействие гармоничному интеллектуально-творческому и духовно-нравственному развитию обучающихся посредством их включения в клубную интеллектуально-творческую и игровую деятельность.

Задачи:

Личностные:

- формирование нравственных, интеллектуальных и физических качеств, благодаря которым подросток будет способен к созиданию и самостоятельности;
- формирование гражданской (русской) идентичности, гражданско-патриотического сознания, уважения Отечественной истории и традициям;
- совершенствование коммуникативных качеств: умения сотрудничать, открытости в общении с людьми, ответственности перед собой и коллективом;
- предоставление условий для состязательной деятельности, демонстрации творческих и интеллектуальных способностей;
- сплочение коллектива, появление и утверждение клубных традиций внутри коллектива обучающихся;
- воспитание гармоничных межличностных отношений в молодёжной среде;
- развитие лидерских качеств, повышение самооценки обучающихся;
- воспитание негативного отношения к антисоциальным явлениям.

Образовательные (предметные):

- формирование осознанных мотивов учения;
- развитие познавательного интереса к изучению истории, обществознания, краеведения, права, политологии, социологии, экологии, естественных и технических дисциплин, расширение и систематизация знаний;
- ознакомление с глобальными проблемами человечества, политическими реалиями, последними достижениями науки и техники;
- обучение работать с научно-популярной и справочной литературой, Интернет-ресурсами, обучение анализу и обобщению, сравнению, классификации;

Метапредметные:

- формирование потребности к постоянному обращению к миру литературы, искусства и творчества с целью духовного взросления;
- развитие стремления к самообразованию и саморазвитию, продуктивной творческой деятельности;

- формирование умения слушать и слышать собеседника, аргументированно отстаивать своё мнение или принимать точку зрения и советы других;

- развитие познавательной сферы (расширение кругозора и эрудиции; расширение объёма и концентрации внимания; развитие восприятия, памяти, наблюдательности; развитие мышления и воображения);

- развитие эмоционально-волевой сферы (мотивация к самосовершенствованию и самообразованию; развитие фантазии, смелости публичного самовыражения, развитие адекватной самооценки) посредством игровой деятельности;

- развитие коммуникативной сферы (формирование конструктивного взаимодействия и взаимоотношений, развитие коммуникативных способностей, умения работать в коллективе; формирование чувства «Мы» как необходимого условия социальной адаптации);

- развитие мотивационно-потребностной сферы (обучение собранности, умение принимать быстрое и эффективное решение в критических ситуациях).

Ожидаемые результаты

В области личностного развития обучающихся:

- сформированы основы нравственных, интеллектуально-творческих качеств, обучающийся способен к созиданию и самостоятельности;

- сформировано гражданско-патриотическое сознание, чувство уважения к Отечественной истории и традициям;

- сформированы коммуникативные качества: умение сотрудничать, открытость в общении с людьми, чувство ответственности перед собой и коллективом;

- проявляется потребность к состязательной деятельности, обучающиеся демонстрируют выраженные творческие и интеллектуальные способности;

- наблюдается сплочение коллектива, гармоничные межличностные отношения, проявление и расширение клубных традиций;

- обучающиеся демонстрируют лидерские качества, развитую самооценку;

- обучающиеся проявляют негативное отношение к антисоциальным явлениям.

В образовательной области:

- сформированы осознанные мотивы учения, самообразования и саморазвития;

- обучающиеся демонстрируют интерес к изучению истории, обществознания, краеведения, права, политологии, социологии, экологии, естественных и технических дисциплин, стремятся к расширению знаний;
- обучающиеся проявляют постоянный интерес к проблемам человечества, политическим реалиям, достижениями науки и техники;
- умеют самостоятельно работать с научно-популярной и справочной литературой, Интернет-ресурсами, проводят анализ и обобщение, сравнение, классификацию;
- обучающиеся умеют писать пресс-релизы и пост-релизы, заметки в СМИ, разрабатывать сценарии видеосюжетов;
- участвуют в научно-практических фестивалях и конкурсах.

В метапредметной области:

- сформированы потребности к постоянному обращению к миру литературы, искусства и творчества с целью духовного взросления;
- развито стремление к самообразованию и саморазвитию, продуктивной творческой деятельности;
- сформированы умения слышать собеседника, аргументированно отстаивать своё мнение или принимать точку зрения и советы других;
- наблюдается широкий кругозор и эрудиция; большой объём и концентрация внимания; развитие восприятия, памяти, наблюдательности; развитие мышления и воображения (развита познавательная сфера);
- обучающиеся демонстрируют творчество, фантазию, смелость публичного самовыражения, адекватную самооценку;
- сформированы развитые коммуникативные способности, умение работать в команде, чувство «Мы»;
- умеют принимать быстрые и эффективные решения в критических ситуациях.

Учебный план занятий 1 года обучения

№ п/п	Тема занятий	кол-во часов	теория	практика	Формы организации занятий	Формы аттестации (контроля)
Раздел 1. «Школа интеллектуалов»						
1.1.	Введение в Программу. Техника безопасности и охрана труда	2	1	1	Беседа, видеопросмотр, экскурсия	Игра «Верю – не верю»
1.2.	История интеллектуального движения	2	1	1	Беседа, тренинг, игра, видеопросмотр	«Своя игра»
1.3.	Команда знатоков. Роли в команде Выявление	6	1	5	Лекция, беседа, тренинг, игра,	«Брейн-ринг»

	сильных сторон участников команды				упражнение	
1.4.	Разбивка на команды. Принципы игры в команде	8	1	7	Тренинги, игры	«Брейн-ринг»
1.5.	Виды интеллектуальных игр	4	1	3	беседа, тренинг, игра, упражнение	«Своя игра», «Самый умный»
1.6.	Игры на углубление и расширение информации	4	-	4	Тренинги, игры	«Брейн-ринг»
1.7.	Вопрос – основа игры. Требования к вопросам. Техника взятия вопросов. Алгоритм поиска ответов	14	4	10	Тренинги, игры	«Энциклопедисты»
1.8.	«Брейн-ринг»	4	1	3	беседа, тренинг, игра, упражнение	«Брейн-ринг»
1.9.	Эрудиция – ключ к успеху. Интеллектуальная разминка	4	1	3	Дискуссия, беседа, тренинг, игра,	«Своя игра», «Самый умный»
1.10.	Как работать с книгой.	4	1	3	беседа, презентация	«Энциклопедисты»
1.11.	Отработка игры в тройках и шестерках	6	-	6	беседа, тренинг, игра, упражнение	«Своя игра», «Самый умный»
1.12.	Турниры «Что? Где? Когда?». Как организовать игры «ЧГК»	4	1	3	тренинг, игра, упражнение	«Брейн-ринг», «ЧГК»
1.13.	Особенности «Своей игры». Как организовать турнир «Своя игра»	8	1	7	тренинг, игра, упражнение	«Своя игра»
	Всего часов по 1 разделу	72	14	58		
Раздел 2. «Её Величество Игра»						
2.1	Подготовка к интеллектуальным играм	12	2	10	тренинг, игра, упражнение	интеллектуальные турниры
2.2	Городские интеллектуальные турниры	8	-	8	игры	интеллектуальные турниры
2.3	Городской Чемпионат по интеллектуальным играм среди школьников	4	-	4	игры	Чемпионат по интеллектуальным играм
2.4	Разбор проведенных игр	4	-	4	тренинг, игра, упражнение	интеллектуальные турниры

2.5	Обсуждение и доработка вопросов в фонд клуба	6	-	6	Беседа, тренинг, игра	интеллектуальные турниры
2.6	Итоговое занятие	2	-	2	Беседа, тренинг, игра	интеллектуальные турниры
	<i>Всего часов по 2 разделу</i>	36	2	34		
	Итого:	108	16	92		

Содержание учебного план 1 года обучения

Раздел 1. «Школа интеллектуалов»

1.1. Введение в Программу. Техника безопасности и охрана труда.

Теория (1 час). Введение в Программу. Техника безопасности и охрана труда. Инструктаж по технике безопасности, охране труда и антитеррористической деятельности. Цели и задачи обучения. Мини-экскурс по Дворцу.

Практика (1 час). Задачи «Клуба интеллектуальных игр».

1.2. История интеллектуального движения.

Теория (1 час). Краткая история элитарного и спортивного движения ЧГК в России. Ассоциация «Интеллект за будущее России», «Клуб «Феникс». **Практика (1 час).** Знакомство с школьными клубами знатоков. Обзор игр интеллектуального клуба школьников. Тульский клуб «Что? Где? Когда?».

1.3. Команда знатоков. Роли в команде. Выявление сильных сторон участников команды

Теория (1 час). Сильные стороны участников выявляются в собеседовании, с помощью игровых технологий, различных тестов и тренингов.

Практика (5 часов). Верность и точность определения сильных сторон каждого участника в режиме игры «Что? Где? Когда». Роли в команде. Определение полезных для команды сторон каждого участника проверяется в режиме игры «Что? Где? Когда?»; также в игровом режиме проходит закрепление выявленных качеств.

1.4. Принципы игры в команде. Разбивка на команды

Теория (1 час). Принципы игры в команде. Команда – единый механизм. Непрерывность обсуждения. Как слышать друг друга. Необходимость высказывания всех мыслей, пришедших во время обсуждения. Что мешает обсуждению. Как выстроить логическую цепочку. Основные игровые амплуа и их функции: капитан, генератор идей, критик. Специализация игроков по сферам знаний.

Практика (7 часа). Семинарское занятие «Отличие командных игр от индивидуальных», особенности командных игр. Тренинги на выявление лидерских качеств. Игр различными составами. Роли внутри команды. Распределение внутрикомандных ролей с учетом тестов и тренингов. Закрепление игровых ролей в процессе игр «Брейн-ринг», командная «Своя игра», «Что? Где? Когда?».

1.5. Виды интеллектуальных игр.

Теория (1 час). Малые формы интеллектуальных игр (загадки, палиндромы, дуплеты, шарады, ребусы и т. д.).

Практика (3 часа). Знакомство с основными видами интеллектуальных игр: «ЧГК», «Брейн-ринг», «Своя игра», «Эрудит-квартет». Правила. Игра «ЧГК» и «Брейн-ринг» с различными способами формирования составов команд (классические шестерки, «Пляжный вариант ЧГК» (по три человека), случайное ЧГК со сменой составов после определенного числа вопросов и т.д.).

1.6. Игры на углубление и расширение информации

Практика (4 часа). Игры на углубление и расширение информации с опорой на имеющиеся знания, на углубление учебного материала по дисциплинам «История древнего мира и средних веков», «Физическая география», «Культурология» и т. д.

1.7. Вопрос – основа игры. Требования к вопросам. Алгоритм поиска ответов.

Теория (4 часа). Вопросы, их классификация. Требования к вопросам: интересная информация, логический путь к ответу, однозначность ответа, четкий источник информации. Алгоритм поиска ответов. Фильтрация информации в вопросе. Ключевое слово в вопросе. Как строить логическую цепочку. Умение мыслить нестандартно. Умение понять логику составления вопроса. Приёмы зашифровки информации. Отсечки. Форма ответа. Соответствие ответа форме вопроса.

Практика (10 часов). Как работать над вопросом. Вопросы с опорой на конкретные знания. Умение мыслить нестандартно. Умение находить необычное в обычном. Смысловое и стилистическое оформление вопросов. Приемы шифрования информации. Знакомство с различными типами и типологиями вопросов, техникой игры «Что? Где? Когда?»

1.8. «Брейн-ринг»

Теория (1 час). Описание правил и особенностей «Брейн-ринга», разбор различных игровых стратегий, установка на игру.

Практика (3 часа). Турнир на вопросах, предложенных преподавателем. Требования к вопросам на «Брейн-ринг». Особенности

обсуждения при игре в «Брейн-ринг». Изменение функций капитана. Отработка ролевых функций, выработка условной сигнализации для игры «Брейн-ринг».

1.9. Эрудиция – ключ к успеху. Принципы интеллектуальной разминки.

Теория (1 час). Эрудиция. Как развивать интеллект и эрудицию. Креативность и интеллект. Необходимость пополнения знаний. Принципы интеллектуальной разминки. Вопросы для разминки. Принцип разносторонности знаний.

Практика (3 часа). Тренинги на развитие креативности и интеллекта. Работа с тестами на развитие интеллектуальной одарённости.

1.10. Как работать с книгой.

Теория (1 час). Основные приёмы работы с книгами, справочниками, энциклопедиями, другими литературными источниками.

Практика (3 часа). Тренинги на развитие креативности и интеллекта. Работа с текстами. Подбор информации по теме для интеллектуальной игры.

1.11. Отработка игры в тройках. Отработка игры в шестерках.

Практика (6 часов). Подбор троек и отработка взаимодействия в них. Отработка игры в тройках. Тройки – промежуточный этап для притирания игроков друг к другу. Отработка игры в шестерках. Формирование команд. Выработка делового психологического климата в команде. Тренинги на развитие сплочённости, креативности и интеллекта.

1.12. Турниры «Что? Где? Когда?». Как организовать игры «ЧГК».

Теория (1 час). Описание правил и особенностей «ЧГК», разбор различных игровых стратегий, установка на игру.

Практика (3 часа). Три основные формы игры «ЧГК»: классическая, спортивная, синхронная. Турнир «ЧГК» внутри группы. Требования к вопросам для спортивного «ЧГК». Особенности обсуждения при игре в «ЧГК». Изменение функций капитана. Отработка ролевых функций, выработка условной сигнализации для игры «ЧГК».

1.13. Особенности «Своей игры». Как организовать турнир «Своя игра»

Теория (1 час). Особенности турниров «Своя игра». Специальные вопросы к турниру. Электронная версия викторины. Школьная версия.

Практика (7 часов). Теория и практика интеллект-шоу в стиле «Своя игра». Подготовка к играм. Тактика игры. Организация и игр «Своя игра».

Раздел 2. «Её Величество Игра»

2.1. Подготовка к интеллектуальным играм.

Теория (2 часа). Работа с текстами. Работа с Интернет-ресурсами.

Практика (10 часов). Подбор информации по предложенной теме для интеллектуальной игры.

2.2. Городские интеллектуальные турниры.

Практика (8 часов). Игры со зрительным залом. Как интересно скомпоновать программу. Интеллектуальные тематические турниры. Калейдоскоп игр. Электронные викторины. Подготовка к играм. Работа с Положениями. Составление заявки. Работа с пакетом тематических вопросов.

2.3. Городской Чемпионат по интеллектуальным играм среди школьников. Практика (4 часа). Технические и организационные нюансы подготовки турнира. Тренировочные игры на прошлых пакетах вопросов.

2.4. Разбор проведенных игр.

Практика (4 часа). Разбор проведенных игр. Оценка игры команд. Персональный разбор. Закрепление положительного опыта и устранение недостатков. Тренинги на сплочение команды.

2.5. Обсуждение и доработка вопросов в фонд клуба.

Практика (6 часов). Обсуждение и доработка вопросов в фонд клуба. Обсуждение и доработка принесенных обучающимися вопросов с точки зрения требований к вопросу. Подготовка вопросов к публичным играм. Включение придуманных вопросов в пакеты интеллектуальных заданий тематических турниров.

2.6. Итоговое занятие.

Практика (2 часа). Итоговый праздник интеллекта. Вручение дипломов.

Предполагаемые результаты 1 года обучения

Обучающиеся «Школы интеллектуалов» должны обладать необходимым набором практико-ориентированных и специальных компетенций:

- Знать виды интеллектуальных игр и их отличительные особенности, и правила;
- Знать принципы работы в команде;
- Знать и продумывать организационные моменты интеллектуальных игр;
- Уметь классифицировать вопросы и пробовать составлять вопросы для школьных турниров;
- Уметь работать с литературой и Интернет-ресурсами;
- Уметь распределять командные роли;
- Уметь организовывать простые интеллектуальные игры;
- Проводить анализ успехов и трудностей команды по итогам игр;

- Иметь опыт участия в турнирах различного уровня.

Учебный план 2 года обучения

№ п/п	Тема занятий	кол-во часов	теория	практика	Формы организации занятий	Формы аттестации (контроля)
Раздел 1. «Школа знатоков»						
1.1	Вводное занятие. Техника безопасности и охрана труда.	3	1	2	Беседа, видеопросмотр	Игра «Верю – не верю»
1.2	Расширение командных ролей	6	1	5	Беседа, тренинг, игра, упражнение	«Своя игра»
1.3.	Виды мышления: логическое, ассоциативное, вербальное, образное, интуитивное	3	-	3	Лекция, беседа, тренинг, игра, дискуссия	«Брейн-ринг»
1.4.	Игры на развитие интеллекта	6	-	6	Тренинги, игры	«Брейн-ринг»
1.5	Интеллектуально-досуговые программы	6	-	6	Тренинги, игры	«Брейн-ринг»
1.6	Что такое КВИЗ	9	1	8	игры	«Брейн-ринг»
1.7	Как организовать интеллект-шоу «Колесо истории»	9	1	8	беседа, тренинг, игра, упражнение	«Своя игра», «Самый умный»
1.8	Уроки гениев (от Платона до Кастанеды)	12	3	9	Тренинги, игры	«Брейн-ринг»
1.9	Техника взятия вопросов. Алгоритм поиска ответов.	12	3	9	Тренинги, игры	«Брейн-ринг»
1.10	Методика составления вопроса ЧГК	6	-	6	беседа, тренинг, игра, упражнение	«Брейн», «ЧГК», «Своя игра», «Самый умный»
	Всего часов по 1 разделу	72	10	62		
Раздел 2. «Её Величество Игра»						
2.1	Подготовка к тематическим интеллектуальным играм. Игровые тренировки	12	2	10	тренинг, игра, упражнение	
2.2	Городские интеллектуальные турниры	8	-	8	игры	Городские интеллектуальные турниры
2.3	Чемпионат по	4	-	4	игры	Чемпионат по

	интеллектуальным играм г. Тулы					интеллектуальным играм
2.4	Разбор проведенных игр.	4	-	4	Беседа, игра, упражнение	
2.5	Обсуждение и доработка вопросов	6	-	6	Беседа, тренинг, игра	
2.6	Итоговое занятие	2	-	2	Беседа, тренинг, игра	
	<i>Всего часов по 2 разделу</i>	<i>36</i>	<i>2</i>	<i>34</i>		
	Итого:	108	9	99		

Содержание учебного плана 2 года обучения

Раздел 1 «Школа знатоков»

1.1. Вводное занятие.

Теория (1 час). Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности, охране труда и антитеррористической деятельности. Обучения в новом учебном году.

Практика (2 часа). Мероприятия «Клуба интеллектуальных игр». Страницы истории элитарного и спортивного движения ЧГК в России за лето.

1.2. Расширение командных ролей.

Теория (1 час). Расширение и унификация командных ролей, встраивание новых лиц в уже существующие коллективы. Новые командные роли. Генератор идей. Критик. Эрудит. Эмоциональный стабилизатор. Реализатор.

Практика (5 часов). Рассмотрение положительных и отрицательных сторон изменений в ходе игр. Закрепление полученных положительных эффектов и устранение отрицательных.

1.3. Виды мышления: логическое, ассоциативное, вербальное, образное, интуитивное.

Практика (3 часа). Виды мышления: логическое, ассоциативное, вербальное, образное, интуитивное. Использование видов мышления как инструментария при решении творческих задач. Тренинг различных форм мышления. Игровые вопросы и задания соответствующей тематики, характера и содержания.

1.4. Игры на развитие интеллекта.

Практика (6 часов). Игры на развитие различных характеристик интеллекта: всех видов памяти, внимания, быстроты реакции, логического и ассоциативного мышления также предполагают большее количество игровых моментов в сравнении с последующими годами обучения, разнообразие и

частую смену форм упражнений, их сравнительно небольшую длительность: «Кто быстрее», «Вопрошайка», «Сходство-различие».

1.5. Интеллектуально-досуговые программы.

Теория (1 час). Интеллектуально-досуговые программы «Остров сокровищ», «Поиск клада», «Квест» и другие. Правила, организация, подготовка интеллектуальных заданий и игровых маячков (подсказок).

Практика (8 часов). Организация и проведение игр для своих школ.

1.6. Что такое КВИЗ.

Теория (1 час). КВИЗ (от англ. quiz) - соревнование. КВИЗ - клуб весёлых интеллектуальных затей. Основа состязания. Сложность и вариативность вопросов для КВИЗ. Тематические КВИЗы.

Практика (8 часов). Написание и подбор вопросов и интеллектуальных заданий для КВИЗов. Организация и проведение КВИЗов.

1.7. Как организовать интеллект-шоу «Колесо истории».

Теория (1 часа). Интеллектуальные тематические турниры. Калейдоскоп викторинных игр. Элементы игр «ЧГК» в интеллектуальных турнирах. Театрализованные вопросы. Выставочные вопросы. Электронные викторины. *Практика (8 часов).* Теория и практика интеллект-шоу в стиле «Колесо истории». Подготовка к играм. Организация игр «Колесо истории».

1.8. Уроки гениев (от Платона до Кастанеды).

Теория (3 часа). Хочешь быть гением - стань им. Для чего и как учиться у гениев. Платон: постижение сути вещей. Леонардо да Винчи: искусство опережать время. *Практика (9 часов).* Принципы развития мышления, интеллекта, образа мысли, стратегии мышления от гениев.

1.9. Техника взятия вопросов. Алгоритм поиска ответов.

Теория (3 часа). Вопросы, их классификация и разработка. Алгоритм поиска ответов. Фильтрация информации в вопросе. Ключевое слово в вопросе. Как строить логическую цепочку. Умение мыслить нестандартно. Умение вжиться в образ автора вопроса, понять его логику составления вопроса. Приёмы зашифровки информации. Отсечки. Соответствие ответа форме вопроса.

Практика (9 часов). Как работать над вопросом. Вопросы на конкретные знания как исключение. Умение мыслить нестандартно. Умение находить необычное в обычном. Смысловое и стилистическое оформление вопросов. Приёмы шифрования информации. Знакомство с различными типами и типологиями вопросов, техникой игры «Что? Где? Когда?»

1.10. Методика составления вопроса ЧГК.

Практика (6 часов). Различные «вопросные школы»: «петербургская», «московская», «харьковская» и другие. Работа с источниками. Упражнения

по составлению вопросов (по предложенному факту; по самостоятельно найденному факту; по связке нескольких самостоятельно найденных фактов). Конкурс составления вопросов. Отыгрыш представленных вопросов, голосование по определению лучших вопросов. Разбор вопросов, составленных обучающимися. Выявление сильных и слабых сторон составленных вопросов. Обсуждение и доработка вопросов в фонд клуба.

Раздел 2. «Её Величество Игра»

2.1. Подготовка к тематическим интеллектуальным играм.

Теория (2 часа). Работа с текстами. Работа с Интернет-ресурсами.

Практика (10 часов). Подбор информации по предложенной теме для интеллектуальной игры.

2.2. Городские интеллектуальные турниры.

Практика (8 часов). Игры со зрительным залом. Как интересно скомпоновать программу. Интеллектуальные тематические турниры. Калейдоскоп викторинных игр. Электронные викторины. Подготовка к играм. Работа с Положениями. Составление заявки. Работа с пакетом тематических вопросов. Организация и проведение игр

2.3. Чемпионат по интеллектуальным играм г. Тулы.

Практика (4 часа). Технические и организационные нюансы подготовки турнира. Тренировочные игры на прошлых пакетах вопросов.

2.4. Разбор проведенных игр.

Практика (4 часа). Разбор проведенных игр. Оценка игры команд. Персональный разбор. Закрепление положительного опыта и устранение недостатков. Тренинги на сплочение команды.

2.5. Обсуждение и доработка вопросов в фонд клуба.

Практика (6 часов). Обсуждение и доработка вопросов в фонд клуба. Обсуждение и доработка принесенных обучающимися вопросов с точки зрения требований к вопросу. Подготовка вопросов к публичным играм. Включение придуманных вопросов в пакеты различных турниров.

2.6. Итоговое занятие.

Практика (2 часа). Подведение работы за год. Итоговый праздник интеллекта. Вручение дипломов.

По окончании 2 года обучения

обучающиеся «Школы знатоков» интеллектуального клуба «Феникс» должны обладать определённым набором практико-ориентированных и специальных компетенций:

- Уметь фиксировать форму вопроса, фиксировать основную информацию (даты, имена, фамилии, географические, исторические термины, прозвучавшие в вопросе);

- Уметь привязать даты и места событий к знаниям команды о конкретной исторической эпохе;
- Уметь рассмотреть вопрос в целом, не останавливаясь на последней фразе;
- Стремиться выдвигать несколько версий ответов на вопрос; высказывать любую версию, самую невероятную, для обсуждения всей командой;
- Знать виды вопросов: «Игровой вопрос», «Тест-вопрос», «Маскарад (вопрос-загадка)», «Найди пару (соответствие)», «Верись - не верись», «Викторина», «Перевертыш», «Бескрылки», «Блиц-вопрос» и уметь находить ответ;
- Уметь работать с литературой и Интернет-ресурсами
- Знать и уметь организовать для своих образовательных учреждений интеллектуально-досуговые программы «КВИЗ», «Своя игра», «Самый умный», «Квест» и другие.
- Уметь подготовить интеллектуальные вопросы и задания, игровые маячки.

Учебный план 3 года обучения

№ п/п	Тема занятий.	кол-во часов	теория	практика	Формы организации занятий	Формы аттестации (контроля)
Раздел 1. «Школа магистров»						
1.1	Задачи «Школы магистров». Техника безопасности и охрана труда	3	1	2	Беседа, видео просмотр	«Своя игра»
1.2	Алгоритм проведения игры на развитие интеллекта	9	1	8	Тренинги, игры	«Брейн-ринг»
1.3	Алгоритм проведения интеллектуально-досуговых программ	9	1	8	Тренинги, игры	«Брейн-ринг»
1.4	Алгоритм организации интеллектуальных программ по технологии КВИЗ	9	1	8	Тренинги, игры	«Брейн-ринг»
1.5	Алгоритм организации интеллект-шоу «Колесо истории»	9	1	8	беседа, тренинг, игра, упражнение	«Своя игра», «Самый умный»
1.6	Уроки гениев (от Платона до Кастанеды)	15	5	10	Тренинги, игры	«Брейн-ринг»
1.7	Алгоритм поиска ответов	12	3	9	Тренинги,	«Брейн-ринг»

					игры	
1.8	Методика составления вопроса в банк ЧГК	6	-	6	игра, упражнение	«Брейн», «ЧГК», «Своя игра», «Самый умный»
	Всего часов по 1 разделу	72	13	59		
Раздел 2. «Её Величество Игра»						
2.1	Подготовка к интеллектуальным играм. Игровые тренировки	12	2	10	тренинг, игра, упражнение	
2.2	Помощь в организации городских интеллектуальных турниров	8	-	8	игры	Городские интеллектуальные турниры
2.3	Городской Чемпионат по интеллектуальным играм среди школьников	4	-	4	игры	Чемпионат по интеллектуальным играм
2.4	Разбор игр и действий команд знатоков	4	-	4	Беседа, тренинг, упражнение	
2.5	Обсуждение и доработка вопросов в фонд клуба	6	-	6	Беседа, тренинг, игра	
2.6	Итоговое занятие	2	-	2	Беседа, игра	
	Всего часов по 2 разделу	36	2	34		
	Итого:	108	9	99		

Содержание учебного плана 3 года обучения

Раздел 1. «Школа магистров».

1.1. Задачи «Школы магистров».

Теория (1 час). Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности, охране труда и антитеррористической деятельности.

Практика (2 часа). Мероприятия «Клуба интеллектуальных игр». Страницы истории элитарного и спортивного движения ЧГК в России за лето.

1.2. Алгоритм проведения игр на развитие интеллекта.

Практика (6 часов). Игры на развитие различных характеристик интеллекта: всех видов памяти, внимания, быстроты реакции, логического и ассоциативного мышления. Разнообразие и частая смена форм упражнений. Организация игр «Кто быстрее», «Вопрошайка», «Сходство-различие», «Сообщение по алгоритму» и других.

1.3. Алгоритм организации и проведения интеллектуально-досуговых программ.

Теория (1 час). Интеллектуально-досуговые программы «Остров сокровищ», «Поиск клада», «Квест» и другие. Алгоритм организации,

подготовка интеллектуальных заданий и игровых маячков (подсказок).

Практика (8 часов). Организация и проведение игр для команд знатоков.

1.4. Алгоритм организации интеллектуальных программ по технологии КВИЗ.

Теория (1 час). КВИЗ - клуб весёлых интеллектуальных затей. Основа состязания. Сложность и вариативность вопросов для КВИЗ. Подбор заданий для организации КВИЗов. Организация тематических КВИЗов.

Практика (8 часов). Написание и подбор вопросов и интеллектуальных заданий для КВИЗов. Организация и проведение КВИЗов.

1.5. Алгоритм организации интеллект-шоу «Колесо истории».

Теория (1 часа). Интеллектуальные тематические турниры. Театрализованные вопросы. Выставочные вопросы. Электронные викторины.

Практика (8 часов). Практика подготовки и проведения интеллект-шоу в стиле «Колесо истории». Подготовка игровых заданий. Организация и проведение игр «Колесо истории» для команд знатоков образовательных учреждений.

1.6. Уроки гениев (от Платона до Кастанеды).

Теория (5 часа). Хочешь быть гением - стань им. Как учиться у гениев. Альберт Эйнштейн: познание за гранью привычного. Уинстон Черчилль: секреты стратегического мышления. Никола Тесла: интуитивное познание. Пабло Пикассо: невозможное возможно. Карлос Кастанеда: образ мысли воина.

Практика (10 часов). Принципы развития мышления, интеллекта, образа мысли, стратегии мышления от гениев.

1.7. Алгоритм поиска ответов.

Теория (3 часа). Алгоритм поиска ответов. Фильтрация информации в вопросе. **Практика (9 часов).** Умение мыслить нестандартно. Умение находить необычное в обычном. Смысловое и стилистическое оформление вопросов. Приемы шифрования информации.

1.10. Методика составления вопроса в банк ЧГК.

Практика (6 часов). Упражнения по составлению вопросов (по предложенному факту; по самостоятельно найденному факту; по связке нескольких самостоятельно найденных фактов). Конкурс составления вопросов. Отыгрыш представленных на конкурс вопросов обучающимися.

Раздел 2. «Её Величество Игра».

2.1. Подготовка к интеллектуальным играм.

Теория (2 часа). Работа с текстами. Работа с Интернет-ресурсами.

Практика (10 часов). Подбор информации по предложенной теме для интеллектуальной игры.

2.2. Помощь в организации городских интеллектуальных турниров.

Практика (8 часов). Интеллектуальные тематические турниры. Калейдоскоп интеллектуальных состязаний. Электронные викторины. Подготовка к играм. Разработка пакета тематических вопросов (интеллектуальных заданий).

2.3. Городской Чемпионат по интеллектуальным играм среди школьников. Практика (4 часа). Технические и организационные нюансы подготовки турнира. Проведение тренировочных игр для новых команд знатоков на прошлых пакетах вопросов.

2.4. Разбор проведенных игр.

Практика (4 часа). Разбор проведенных игр. Оценка игры команд. Персональный разбор. Закрепление положительного опыта и устранение недостатков. Тренинги на сплочение команды.

2.5. Обсуждение и доработка вопросов в фонд клуба.

Практика (6 часов). Обсуждение и доработка вопросов с точки зрения требований к вопросу. Подготовка вопросов к публичным играм. Включение придуманных вопросов в пакеты различных турниров.

2.6. Итоговое занятие.

Практика (2 часа). Итоговый праздник интеллекта. Вручение сертификатов.

По окончании 3 года обучения

обучающиеся «Школы магистров» интеллектуального клуба «Феникс» должны обладать определённым набором практико-ориентированных и специальных компетенций:

- Иметь представление о конкретной исторической эпохе в истории России;
- Производить наработку вопросов в фонд клуба ЧГК;
- Уметь выдвигать несколько версий ответов на вопрос; предлагать любую версию, самую невероятную, для обсуждения всей командой;
- Уметь производить разбор игр и анализ деятельности команд знатоков;
- Знать алгоритмы подготовки и уметь организовать для команд знатоков образовательных учреждений интеллектуально-досуговые программы «КВИЗ», «Своя игра», «Самый умный», «Квест», «Колесо истории» и другие.
- Уметь работать с литературой и Интернет-ресурсами
- Уметь подготовить тематические интеллектуальные вопросы и задания, игровые маячки.

- Уметь проводить тематические интеллектуальные турниры для младших школьников и школьников 5-7 классов.

Учебный план 4 года обучения

Медиакорпорация – один из способов создания условий для успешной социализации подрастающего поколения, формирования социальной мобильности личности, повышения профессионального и личностного успеха личности, порождающего веру в себя и будущее своей страны. Лучшие проекты станут общеизвестны. Обучающиеся заняты полезной деятельностью, смогут получить старт к самосовершенствованию в будущей профессиональной деятельности. «Трудные подростки» найдут в работе в медиакорпорации альтернативу «дворовой» романтике и, как следствие, снизится число правонарушений. Будут найдены пути формирования информационного иммунитета, который проявляется в невосприимчивости личности к негативным информационным воздействиям, в умении выявить и идентифицировать угрозы, содержащиеся в информации и защититься от них. Для выполнения поставленных в программе задач используются **активные формы организации занятий:**

- творческие проекты;
- тренинги «Берем интервью»;
- регулярный выпуск новостей в группе в социальной сети ВКонтакте;
- конкурс анонсов и афиш; конкурс видеороликов;
- мастер-классы, дискуссии для юных журналистов;
- контрольные: прием видеороликов и другой медиапродукции.

Учебный план 4 год обучения

№ п/п	Тема занятий	кол-во часов	теория	практика	Формы организации занятий	Формы аттестации (контроля)
Раздел 1. «Медиа-корпорация»						
1.1	Задачи «Медиа-корпорации» Техника безопасности и охрана труда	3	1	2	Беседа, видео просмотр	Презентация, игра, Защита
1.2	МЕДИА-средства	9	3	6	Тренинги, игры	Презентация, игра, беседа
1.3	Новостная служба	6	1	5	Тренинги, игры	Презентация, игра, защита
1.4	Создание и редактирование текста. Информационный стиль	9	3	6	Тренинги, игры	Презентация, игра, беседа
1.5	«Инфотеймент»	12	3	9	беседа, тренинг, игра,	Презентация, игра, защита

					упражнение	
1.6	Информационные и мультимедийные технологии	9	3	6	Презентация, практика	Презентация, игра, беседа
1.7	Ньюс-мейкерство	12	2	10	Тренинги, игры	Презентация, игра, защита
1.8	Медиапрограммы	6	1	5	Презентация, практика	Презентация, игра, беседа
1.9	Жанровое разнообразие	6	1	5	Презентация, практика	Презентация, игра, защита
1.10	Современная ТВ и видеопродукция	6	1	5	Презентация, практика	Презентация, игра, беседа
1.11	Интернет-среда	3	1	2	Презентация, практика	Презентация, Игра, беседа
1.12	Звук как слагаемое художественного образа на экране	6	1	5	Презентация, практика	Презентация, игра, беседа
1.13	Презентация творческих проектов.	3	-	3	Презентация	Презентация, практикум, беседа
	Всего часов по 1 разделу	90	21	69		
Раздел 2. «Её Величество Игра»						
2.1	Помощь в организации городских интеллектуальных турниров	9	-	9	игра	Городские интеллектуальные турниры
2.2	Городской Чемпионат по интеллектуальным играм среди школьников	3	-	3	игры	Чемпионат по интеллектуальным играм
2.3	Разбор игр и действий команд знатоков	3	-	3	Беседа, тренинг, упражнение	Итоговая аттестация
2.4	Итоговое занятие	3	-	3	Беседа, игра	
	Всего часов по 2 разделу	18	-	18		
	Итого:	108	21	87		

Содержание учебного плана 4 года обучения

Раздел 1. «Медиа-корпорация».

1.1. Задачи «Медиа-корпорации» (3 часа).

Теория (1 час). Вводное занятие: «Медиакорпорация «Феникс».

Практика (2 часа). Инструктаж по технике безопасности, охране труда и антитеррористической деятельности. Выявление интересов обучающихся-участников Программы.

1.2. МЕДИА-средства (9 часов).

Теория (3 час). Понятие глобального «мейнстрима». Современные СМИ. Главные функции СМИ. Информационная — сбор и передача

информации о событиях. Регулятивная — воздействует на стандарты поведения, формирует общественное мнение. Нормативная — формирование социальных ценностей и норм. Просветительская — донесение до аудитории важной информации о правах, обязанностях и возможностях. Социальный контроль — формирование и корректировка социальной политики. Эмоциональная — уменьшение или снятие напряжения. Периодические печатные издания (газета, журнал, альманах, бюллетень, иное издание, имеющее постоянное название). Книжные издательства; Агентства печати; Радио-теле-видеопрограммы, кинохроникальные программы. Иная форма периодического распространения массовой информации. Интернет-издания. Массовость. Периодичность. Маркетинг. Продвижение информационного потока от СМИ к потребителю.

Практика (6 часов). Альманах «Крылья Феникса». Подготовка тематических вестников. Газета «Чемодан приключений», периодичность выхода. Тематика страниц. Рубрики. Полосы газеты. Наполнение информацией. Тренинги на командообразование.

1.3. Новостная служба (6 часов).

Теория (1 час). Новости. Ответы на 6 вопросов: кто и что сделал, где, когда, каким образом и почему. Новостная пирамида. Особенности новости в социальной сети. Мягкая новость. Песочные часы. Оживлённая новость.

Практика (5 часов). Советы при публикации новостей. Возможные ошибки при написании новостей. Краткое изложение новостей. Работа над новостями в социальной сети «ВКонтакте». Пустая информация. Полезная информация - интригующая, актуальная. "Затравка", важный факт, который способен "зацепить" при быстром скольжении взглядом. Молниеносное привлечение. Новостные публикации с развернутыми текстами. «Изюминки»: флер неформального общения в социальных сетях, дружеское общение. Подробная информация для прессы. Новостной репортаж. Журналистское расследование.

1.4. Создание и редактирование текста. Информационный стиль. (9 часов).

Теория (3 часа). Создание текста. Стили текста. Редактирование текста. Информационный стиль. Главные принципы — лаконичность и честность. Красивые «продающие» заголовки (интрига, обещание, интерес, предложение). «Водность» письма. Стоп-слова. Клише и канцеляризм. Паразиты времени.

Практика (6 часов). Использование аккаунта «Текст.ру» для корректировки текста. Заголовки для статей, рассылок, рекламных писем, баннеров, листовок. Старт подпроектов (направлений деятельности).

Групповая работа. Репортаж «Один день из жизни Клуба». Рекламные письма. Защита групповых работ.

1.5. «Инфотеймент» (12 часов).

Теория (3 часа). Инфотеймент как способ подачи материала, который нацелен как на развлечение, так и на информирование аудитории. Принцип «Информируем, развлекаем». Игровое начало, позволяющее преодолеть разрыв между журналистом и аудиторией. Реализация через собственно игры. Реализация через различные творческие приемы в рамках традиционных журналистских продуктов.

Практика (9 часа). Конструктивный инфотеймент. Современные ТВ-игры «Поле чудес», «Что? Где? Когда?», «Умники и умницы» и инфотеймент.

Игра-презентация. Возможности влияния или выражения своего мнения со стороны слушателей, зрителей и читателей.

1.6. Информационные и мультимедийные технологии (9 часов)

Теория (3 часа). Разнообразие современных информационных и мультимедийных технологий. Информационные поводы. Целевая аудитория. Жанры мультимедиа. Иллюстративные жанры: статичная иллюстрация, фотолента и фоторепортаж, графика, рисунок, карикатура. Инфографика (комбинация слов и иллюстраций). Аудиальные и видеожанры. «Обертка» формата. Стиль и содержание.

Практика (6 часов). Применение на практике современных информационных и мультимедийных технологий.

1.7. Ньюс-мейкерство (12 часов).

Теория (2 часа). 6 основных вопросов для новостей. Топ-лайн. Head-line.

Практика (10 часов). Лента новостей. Конвейер новостей.

1.8. Медиапрограммы (6 часов).

Теория (1 часа). Аналитические программы. Развлекательные программы. Принцип построения ток-шоу.

Практика (5 часов). Организация ток-шоу по молодежным проблемам

1.9. Жанровое разнообразие (6 часов).

Теория (1 час). Жанры журналистики: репортаж, интервью.

Практика (5 часов). Новостной проект (ищем героев).

1.10. Современная ТВ и видеопродукция (6 часов).

Теория (1 часа). Основы современной видео продукции, механизмы ее производства. Видеожанры: видеоиллюстрация, видеосюжет, потоковое видео или прямой эфир, интерактивный видеомост (интервью в прямом эфире). Зарисовка на тему. Телепутешествие. Видеообзор.

Практика (5 часов). Как делать телеэссе, зарисовку, телепутешествие, видеобзор.

Выпуск телеэссе. Как снять то, что хочешь, а не то, что получилось. Конкурс на лучший видеоролик по разной тематике («Школьные новости», «Здоровый образ жизни», «Интересное вокруг нас», «Необычное рядом», «Опасности на дорогах», и другие). Инфографика – простой путь от идеи до визуализации.

1.11. Интернет-среда (3 часов).

Теория (1 час) Угрозы информационно-психологической безопасности личности и их основные источники (Интернет, ТВ, реклама). Опасные воздействия (внушение, «25 кадр», принуждение). Способы защиты.

Практика (2 часа). Способы защиты. Тренинги «Уход, изгнание», «Игнорирование», «Блокировка», «Управление», «Затаивание».

1.12. Звук как слагаемое художественного образа на экране (6 часов).

Теория (1 час). Звук как слагаемое художественного образа. Подкаст (цифровая запись радио- или телепрограммы). Аудиоиллюстрация (фрагмент аудиозаписи, относящийся к конкретному фрагменту текста). Аудиоверсия текста. Аудиосюжет. Внутрикадровая и закадровая музыка. Единство стиля музыкального решения.

Практика (5 часов) Игра-драматизация с использованием различных характеров звукозаписи. Озвучание видеоматериалов. Разбор ошибок в творческих работах.

1.13. Презентация творческих проектов (3 часа).

Практик (3 часа). Разработка сценария видеоролика. Съёмка рекламного видеоролика. Подготовка листовок и агиток. Разработка сценария агитационного ролика по правовой или актуальной молодёжной тематике.

Раздел 2. «Её Величество Игра»

2.1. Помощь в организации городских интеллектуальных турниров.

Практика (9 часов). Интеллектуальные тематические турниры. Калейдоскоп интеллектуальных состязаний. Электронные викторины. Подготовка к играм. Разработка пакета тематических вопросов. Работа в жюри.

2.2. Городской Чемпионат по интеллектуальным играм среди школьников. Практика (3 часа). Технические и организационные нюансы подготовки турнира. Проведение тренировочных игр для новых команд знатоков.

2.3. Разбор проведенных игр.

Практика (3 часа). Разбор проведенных игр. Оценка игры команд. Персональный разбор. Закрепление положительного опыта и устранение недостатков. Тренинги на сплочение команды.

2.4. Итоговое занятие.

Практика (3 часа). Итоговый праздник интеллекта. Вручение дипломов.

По окончании 4 года обучения

Обучающиеся «**Медиа-корпорации**» клуба «Феникс» должны обладать определённым набором практико-ориентированных и специальных компетенций:

- ✓ организация обмена знаниями и умениями между взрослыми и обучающимися, обучение созданию собственных проектов на основе полученных знаний;
- ✓ формирование интереса к таким профессиям как журналист, корреспондент, дизайнер, корректор, а также фоторепортёр, видеооператор, режиссёр и др.;
- ✓ обучающиеся учатся алгоритмам рассуждения; умеют выражать свои мысли чётко и грамотно, ответственно и критически анализируют содержание текста и сообщений;
- ✓ у обучающихся сформировано чувство уверенности в собственных силах, настойчивость, чувство собственной значимости и полезности;
- ✓ сформирован благоприятный психологический климат в коллективе в процессе досуговой деятельности и межличностного общения;
- ✓ развиты новые корпоративные навыки: социализация и общение, умение трудиться в команде, обсуждать вопросы, чувство коллективизма, взаимопомощи и взаимовыручки; коллективизм, чувство ответственности за команду и результат;
- ✓ умеют работать с литературой с текстами и различными источниками информации, в том числе Интернет-ресурсами
- ✓ умеют готовить и проводить тематические интеллектуальные вопросы и задания, игровые маячки.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Оборудование: ученические столы, стулья, шкафы, специальное оборудование для проведения игр (брейн-системы, игровое поле, кегли).

Инструменты: ручки, карандаши, линейки, ножницы, бланки для ответов, блокноты.

Наглядные пособия:

1. Подборки вопросов и сценариев интеллектуально-познавательных игр, методики тренировок клуба интеллектуальных игр.

2. Сборники вопросов, составленных обучающимися клуба или из других источников.

Техническое оснащение: компьютер/ноутбук, принтер, проектор, экран.

Информационное обеспечение (аудио-, видео-, фото-, Интернет-ресурсы):

- информационные материалы о детском объединении (буклеты, статьи и т.п.);
- фото- и видеоматериалы детского объединения;
- электронные презентации к играм и турнирам;
- подборка музыкального сопровождения для проведения игр и турниров;
- оригинальные сценарии, написанные педагогами в содружестве с обучающимися, новые «кейсы» для обучения педагогов и школьников города

Кадровое обеспечение Программы

Программу реализует педагог дополнительного образования, имеющий высшее педагогическое образование, способности к инновационной деятельности и необходимые педагогические компетенции для выполнения комплекса задач, лежащих в основе целеполагания Программы, в том числе: высокий уровень интеллектуального развития; социально-культурное мировоззрение; интерес к истории и глобальным проблемам человечества; независимость мышления; развитую память; грамотность речи.

При реализации Программы желательно подключение педагога-психолога к системе диагностики интеллектуального развития обучающихся.

Формы контроля и аттестации

Эффективность контроля знаний, умений и навыков, полученных обучающимися при прохождении программы зависит от умелого выполнения следующих требований:

- ❖ контроль должен быть систематическим (по итогам прохождения каждой темы), мотивированным и стимулирующим;
- ❖ формы контроля должны быть выбраны в интересной для обучающихся форме;
- ❖ критерии оценки должны достаточно полно отражать состояние мониторингового объекта.

Виды контроля

Период	Цель проведения	Формы контроля
Стартовый (входной) контроль		
В начале учебного года	Определение уровня развития обучающихся, их интеллектуально-творческих способностей	Беседа, опрос, тестирование, анкетирование и др.
Текущий контроль		
В течение всего учебного года	Определение степени освоения обучающимися учебного материала. Определение готовности к восприятию материала, степени ответственности и заинтересованности в обучении	Педагогическое наблюдение, опрос, контрольное занятие, самостоятельная работа
Промежуточный контроль		
По окончании изучения темы или раздела	Определение степени освоения обучающимися учебного материала. Определение результатов обучения	Игра, презентация творческих работ, анкетирование
Итоговый контроль		
В конце учебного года или курса обучения	Определение изменения уровня развития обучающихся, их интеллектуально-творческих способностей. Определение результатов обучения. Анализ информации с целью совершенствования программы и методов обучения	Игра, фестиваль, праздник, творческая работа, открытое занятие, презентация творческих работ, анкетирование

Диагностика успешности обученности проводится три раза в год:

в начале учебного года (стартовая – сентябрь),

в середине учебного года (промежуточная – январь)

в конце учебного года (промежуточная – май).

Итоговая диагностика проводится по завершению обучения по Программе.

Результаты обследования анализируются. На основе полученных данных делаются выводы, строится стратегия дальнейшей работы, выявляются сильные и слабые стороны, разрабатывается технология достижения ожидаемого результата, формы и способы устранения недостатков.

Индикаторы качества выполнения Программы

- высокий интерес к интеллектуальным играм;
- знание правил и условий основных интеллектуальных игр;
- умение работать с литературой, находить ответы на интересующие вопросы;
- обширные знания в различных предметных областях (история, география, литература, математика, краеведение, развитие науки, история техники и т.д.);
- развитый словарный запас и другие характеристики интеллекта;
- создание живой, активно работающей информационной среды.
- коммуникативные навыки, сплоченность, дисциплина, уважение к

товарищам.

Рейтинг является характеристикой качества образовательной деятельности обучающихся по Программе за конкретный учебный год. **Рейтинг** подводится по итогам года: для каждого игрока, для капитана команды знатоков, для команды знатоков. Для определения рейтинга игрока выставляются баллы за индивидуальные результаты игрока в каждом интеллектуальном бое (игре) по накопительной системе. Рейтинг команды знатоков определяется по итогам участия и успешности выступления в каждом турнире городского и регионального уровня по сумме баллов:

<i>Результативность</i>	<i>Количество баллов</i>
Участие (без присуждения призового места)	1 балл
3 место	3 балла
2 место	4 балла
1 место	5 баллов

По итогам работы и творческим достижениям обучающимися определяются номинации «Лучшая команда сезона», «Лучший капитан сезона», «Лучший игрок».

Критерии и показатели эффективности реализации программы

<i>Уровни</i>	<i>Критерии</i>	<i>Показатели</i>
Деятельностно-практический	Участие в социально-полезных акциях, фестивалях и конкурсах различного уровня	Обучающиеся регулярно участвуют в предлагаемых акциях, фестивалях и конкурсах
	Динамика развития вовлеченности в коллективно-творческую и социально-полезную деятельность	Количество обучающихся, принимавших участие в коллективно-творческой и социально-полезной деятельности
	Организация мероприятий различного плана и привлечение обучающихся к участию в них	Улучшение показателей численной вовлеченности обучающихся в качестве организаторов мероприятий
	Внешняя оценка деятельности обучающихся (отзывы)	Положительные отзывы о работе обучающихся (из внешних источников)
	Освещение деятельности в СМИ	Освещение деятельности детского объединения в Интернет-ресурсах, газетах, журналах, радио-каналах, телевидении
	Разработка собственных проектов	Проектная деятельность обучающихся (количество разработанных и реализованных проектов)
	Портфолио обучающихся	Оформление портфолио, регулярное пополнение наградами

Когнитивный	Знания, полученные в результате занятий	- Рейтинг -Анализ выполнения тестовых заданий -Анализ успешности выполнения интеллектуальных заданий
Мотивационный	Творческое отношение к деятельности, способствующей социальному взрослению и профессиональному самоопределению	- Мониторинги - Соцопросы -Результативность деятельности

Оценочные материалы

Уровень сформированности знаний, умений, навыков у обучающихся определяется с помощью оценочных материалов, разработанных с учетом индивидуальных и возрастных особенностей обучающихся, на основании содержания Программы в соответствии с прогнозируемыми результатами.

Система оценочных материалов позволяет контролировать результат обучения, воспитания, развития обучающихся.

Уровень сформированности знаний, умений, навыков у обучающихся осуществляется путем применения таких методов и форм, как педагогическое наблюдение, опрос, контрольное занятие, самостоятельная работа, презентация творческих работ; работа по карточкам, решение кроссвордов, аукцион знаний, творческая зачетная работа, тестовые задания, викторина, брейн-ринг, «ЧГК», «Своя игра» и т.д.

Контроль результатов обученности осуществляется путём использования:

- Таблицы определения образовательного уровня обучающихся (по критериям оценки компетентностей обучающихся) (Приложение 2);
 - Мониторинговой карты развития обучающихся (Приложение 3);
 - Психологических самотестов по определению уровня интеллектуального развития (Приложение 4);
 - Диагностики критериев интеллектуального развития (Приложение 5);
 - «Портфолио обучающегося»
- и других аналитических материалов.

Рекомендации к оцениванию личностных, образовательных и метапредметных компетенций обучающихся

Главным показателем качества работы интеллектуального клуба является система критериев интеллектуального развития личности КИТСУ (компетентность, инициатива, творчество, саморегуляция, уникальность

склада ума) по Дж.Дьюи, где сочетаются особенности индивидуального развития, характеризующие уровень развития интеллектуальных возможностей.

Уровень освоения Программы	Индикаторы КИТСУ				
	компетентность	инициатива	творчество	саморегуляция	уникальность склада ума
Высокий уровень	Легко усваивает полученные знания, умения и навыки	Активно участвует в интеллектуальных турнирах различного уровня	Демонстрирует прекрасные творческие способности	Проявляет индивидуальность и самостоятельность	Демонстрирует ярко выраженные интеллектуальные способности
Оптимальный уровень	Выполняет предлагаемые задания	С интересом участвует в интеллектуальных турнирах различного уровня	Демонстрирует хорошие творческие способности	Большой частью самостоятельно решает учебные и творческие задачи	Демонстрирует хорошие интеллектуальные способности
Удовлетворительный уровень	Выполняет большую часть предлагаемых заданий	С интересом участвует в интеллектуальных турнирах школьного уровня	Имеет неплохие творческие способности	С помощью руководства педагога решает учебные и творческие задачи	Имеет неплохие интеллектуальные способности
Низкий уровень	Не способен без помощи выполнить задания	Редко участвует в интеллектуальных турнирах школьного уровня	Необходимо работать над развитием творческих способностей	Только с помощью педагога решает учебные и творческие задачи	Необходимо работать над развитием интеллектуальной сферы

Методическое обеспечение Программы

Программа каждого года обучения состоит из двух разделов:

«Школа интеллектуалов (знатоков, магистров)» (умение мыслить логически, стратегия и тактика деятельности знатоков в команде, т.е. воспитание личностных качеств знатоков и умения играть в команде, знакомство с различными видами и технологиями интеллектуальных игр, работа с литературными и Интернет-источниками и т.д.)

«Её Величество Игра» (участие в интеллектуальных турнирах). Программа предусматривает использование на занятиях большого числа разнообразных игр. Занятия в форме познавательной игры способствуют развитию интеллекта, тренируют память, стимулируют школьников получать новые знания по самым различным предметам, открывают в них скрытые таланты, а также развивают речевые навыки. Представляя себя на месте участника знаменитой телевикторины, ребенок нередко превосходит самого себя, ведь полученная в ходе игры информация запоминается лучше, чем обычно. Новые знания выглядят более весомыми и имеют яркую

эмоциональную окраску. Именно поэтому тематическая викторина является отличной альтернативой обыкновенному занятию. Азарт, появившийся в игре, заставляет школьника самостоятельно изучать литературу и различные источники, чтобы взрастить свой интеллектуальный потенциал. Жесткие временные рамки игры способствуют формированию умения быстро сконцентрироваться на вопросе и оперативно найти ответ, применив полученные знания на практике.

Принципы, на которых основывается работа клуба:

✓ ***принцип креативности*** – творческий характер всей деятельности клуба;

✓ ***принцип выбора*** - создание ситуации выбора технологий, методов, форм деятельности и видов учебно-творческих заданий, где каждый обучающийся может проявить себя;

✓ ***принцип научности;***

✓ ***принцип индивидуального роста;***

✓ ***принцип культуросообразности;***

✓ ***принцип целостности педагогического процесса*** - реализуется через создание единого образовательного пространства, координацию единых педагогических требований и совместной деятельности педагогов учреждения;

✓ ***принцип психологического комфорта;***

✓ ***принцип субъектности*** - обращение к субъектному опыту обучающегося, к опыту его собственной жизнедеятельности; признание самобытности и уникальности каждого обучающегося.

Формы проведения учебных занятий

Формы проведения учебных занятий подбираются с учетом цели и задач, познавательных интересов и индивидуальных возможностей обучающихся, их возраста и специфики содержания Программы:

• ***Проектная деятельность.*** Проектирование – это дизайн менталитета. Информационная и коммуникативные компетентности, умение анализировать и решать проблемы, находить решения в ситуации с высокой степенью неопределенности, умение грамотно ставить цели и с успехом их достигать, отработанные навыки эффективного сотрудничества – все это развивается и совершенствуется в ходе занятий проектной деятельностью.

• ***Игры интеллектуальные, тематические, деловые и ролевые.*** Используются с целью достижения переориентации личности, поднятия уровня самооценки, понижение агрессивности, обучения основам самоконтроля. Могут выступать в качестве форм проверки знаний, умений,

навыков, позволяют выявить уровень различной активности, наличие тактического и стратегического мышления.

- **Мастер-классы.** Интерактивная форма обучения и обмена опытом, объединяющая формат тренинга и конференции.

- **Упражнения и тренинги.** Помогают сформировать и развить конкретные навыки, объединить команду.

- **Творческие задания.** Используются задания, требующие работы как логического, так и творческого типа мышления, и базирующиеся на комбинирующей способности мозга; создают условия для осуществления творческой мыслительной деятельности.

- **Коллективно-творческая деятельность (КТД).** В каждом КТД решается целый «веер» педагогических задач, происходит развитие коллективистских, демократических основ жизни, самостоятельности, инициативы ребят, самоуправления, активного, гражданского отношения к людям и окружающему миру. КТД, обогащая коллектив и личность социально ценным опытом, позволяет каждому проявить и совершенствовать способности, потребности и отношения, расти нравственно и духовно.

- **Заочная (виртуальная) экскурсия.** Педагог в заочной (виртуальной) экскурсии сможет воссоздать обстановку эпохи, её атмосферу, используя ИКТ, фотографии, вещи и реквизит того времени, что даст детям почувствовать «дух» того времени, эмоционально настроиться и вдохновиться.

- **Технология ГУРУ, т.е. встречи со специалистами и интересными людьми.** Технология ГУРУ – это возможность познакомиться с удивительными личностями, пообщаться в неформальной обстановке, расширить представление о мире интеллектуальных игр, жизни и людях.

- **Проблемная лекция.** Способствует анализу противоречий, решению проблемных ситуаций, выдвижению оригинальных путей решения.

- **Дискуссия.** Стимулирует инициативу и открытость позиции обучающихся.

- **Консультация.** В консультировании возникает потребность тогда, когда обучающиеся сталкиваются с определенными трудностями при самостоятельной работе, при подготовке к игре (конкурсу).

- **Анализ.** Занимает значимое время в большинстве занятий объединения. Обучающиеся учатся анализировать свою игровую деятельность, деятельность команды, свои ощущения, эмоции, ситуации и обстоятельства.

- **Самостоятельная работа.** Тренирует ответственность, самостоятельность, нацеленность на результат, умение планировать. Нет необходимости подстраиваться под темп других, не ограничивается во времени.

- **Организация интеллектуально-творческих событий.** Важнейшая практическая сторона Программы. У обучающихся есть возможность применить те компетенции, которые они получили на занятиях, плюс они получают возможность предъявления результатов.

- **Презентация опыта.** Участие в городских и региональных интеллектуально-творческих мероприятиях, которые дают возможность вырасти профессионально, выйти на новый виток развития, получить новый опыт и привнести его в деятельность команды, клуба.

Формы подведения итогов реализации Программы

- участие в турнирах по интеллектуальным играм;
- проведение внутриклубных интеллектуальных игр;
- подведение итогов года и выявление победителей по итогам ежегодного интеллектуального марафона.

Способы проверки ожидаемых результатов могут варьироваться, исходя из уровня развития обучающихся и их способностей (Приложения № 3, 4, 5).

Воспитательный аспект деятельности по Программе

Одной из основных трудовых функций педагога дополнительного образования является организация досуговой деятельности обучающихся в процессе реализации программы.

Основное направление деятельности – создание при подготовке и проведении досуговых мероприятий условий для обучения, воспитания и развития обучающихся, формирования благоприятного психологического климата в группе.

Воспитательная работа проводится в рамках реализации Программы воспитания МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ» на 2022-2026 годы, с учетом Плана воспитательных мероприятий МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ» для школьников города Тулы и обучающихся Городского центра развития на учебный год, согласно календарному плану воспитательной работы рабочей программы воспитания объединения на учебный год.

Воспитательный процесс в рамках реализации программы обеспечивается на каждом занятии в течение всего учебного года в виде бесед на темы общечеловеческих ценностей, этики межличностных отношений, гражданской идентичности, формирования гражданских качеств

социально ответственной личности, профилактики асоциальных явлений в обществе, отношений старшего и младшего поколений, политической обстановки в мире и роли России в мировом сообществе.

Учебно-воспитательные мероприятия проводятся согласно календарному плану воспитательной работы рабочей программы воспитания объединения, составляемому ежегодно. Участие в районных, городских и всероссийских выставках, конкурсах, встречи и общение с яркими людьми, возможность показать свою работу обеспечивает развитие личности с активной жизненной позицией.

Употребляя понятие «*клуб*», мы имеем в виду особую организацию интеллектуально-досугового сообщества детей и педагогов, особую организацию учебно-творческой деятельности, а также особый стиль общения.

Клубные занятия востребованы школьниками, поскольку подростки удовлетворяют свои особые потребности - и познавательные, и социальные - в общении, в проявлении самостоятельности, в самореализации, в творчестве, в разностороннем развитии, в активном досуге и отдыхе, в успехе, в возможности предъявления личностных достижений. Клуб выступает не только форма обучения, но в первую очередь, как место досуга, место общения, обмена мнениями, что способствует совершенствованию личности, развитию разносторонних навыков.

Клуб интеллектуального развития «Феникс» призван решать три приоритетные педагогические задачи:

- развитие интеллектуальных и коммуникативных компетентностей обучающихся;
- предпрофессиональное обучение обучающихся;
- организация полезного досуга и формирование стойкого противодействия к социально-негативным явлениям.

Применяются современные воспитательные технологии:

<i>Технология</i>	<i>Область применения</i>
Технология организации и проведения воспитательного дела (Н.Е.Щуркова)	Формирование отношения к делу, событию, интереса к нему, подготовка, психологический настрой, проекция на будущее
Педагогика сотрудничества	Переход от педагогики требований к педагогике отношений, единство обучения и воспитания, развитие творческих способностей ребёнка, возрождение национальных культурных традиций, сочетание индивидуального и коллективного в воспитании
Технология коллективного творческого воспитания (И.П.Иванов)	Технология коллективного творческого воспитания – организация совместной деятельности взрослых и обучающихся, при которой все участвуют в коллективном

	творчестве, планировании и анализе результатов. Концептуальные идеи, принципы: включение обучающихся в улучшение окружающего мира; соучастие детей в воспитательном процессе; коллективно – деятельностный подход к воспитанию: коллективное целеполагание, коллективная организация деятельности, коллективное творчество, эмоциональное насыщение жизни, организация соревновательности и игры; социальный рост детей;
Технология гуманного коллективного воспитания (В.А.Сухомлинский)	Идеи и принципы: <ul style="list-style-type: none"> • в воспитании нет главного и второстепенного; • воспитание – это человековедение; • эстетическое начало в воспитании; • эмоциональная сфера духовной жизни и общения обучающихся, чувство удивления; • культ Родины, культ труда, культ матери, культ книги, культ природы; • приоритетные ценности: совесть, добро, справедливость.
Технология индивидуальной педагогической поддержки (О.С.Газман)	Помощь в становлении обучающегося как личности, признание его уникальности, раскрытие и поддержка его актуальных и потенциальных возможностей, создание условий для их максимальной реализации.
Технология воспитания духовной культуры молодого поколения (Н.Б.Крылова)	Духовная культура личности рассматривается как способность индивида к усвоению, реализации и сознанию новых ценностей в практической деятельности. Направления развития: усвоение общечеловеческих ценностей личностью и собственная творческая деятельность, ориентированная на создание новых ценностей.
Технология кооперативного сотрудничества	Кооперироваться в рамках учебного процесса — значит работать вместе, объединяя усилия для решения общей задачи, при этом каждый «кооперирующийся» выполняет свою конкретную часть работы. Обучающиеся обмениваются полученными знаниями. Каждая малая группа (команда) самостоятельно работает над заданием до тех пор, пока все ее члены разберутся в нем и успешно его выполнят. Очевидно социальное значение такой модели обучения: акцентируется роль каждого в выполнении общей задачи, формируются групповое сознание, позитивная взаимозависимость, коммуникативные навыки.
Технология формирования лидерских, менеджерских качеств (Д.Карнеги)	Технология развивает организаторскую и лидерскую активность. Выбор путей в определённой ситуации определяется лидерскими качествами человека. От умелого руководства, сочетания различных форм работы, направленных на формирование лидерских качеств у школьников, зависит социальная успешность обучающихся в будущей, учебной, личной, профессиональной деятельности. Реализация осуществляется при выполнении совместной деятельности в коллективе, развитие лидерских качеств школьников

Организуются событийные мероприятия и экскурсии с целью формирования высокого культурного уровня, воспитания чувства ответственности и причастности к Миру, Культуре, Человеку, Труду, Отечеству, Искусству; уважения к малой родине, её истории и культуре, к сокровищам национальной и мировой культуры.

Методические материалы

Учебно-методический комплекс

1. Учебно-методический компонент для педагога и обучающихся:

- раздаточный и наглядный материал;

- дидактический материал:

- тесты;
- сборники заданий и упражнений;
- учебные видеофильмы;
- мультимедийные материалы;
- компьютерные программные средства;
- медиа-подборки;
- видео-каталог, аудио-каталог;
- конспекты занятий;
- план-конспект занятий (открытого, контрольного, итогового и т.д.);
- информационный и справочный материалы;
- научная, специальная и методическая литература;
- памятки, инструкции, советы;
- методические материалы (рекомендации, разработки,

диагностические методики);

- учебные пособия.

3. Воспитательный компонент:

- сценарии праздников;
- летопись коллектива;
- страничка детского объединения в социальной сети Вконтакте

(<https://vk.com/public174306943>);

• материалы по работе с родителями (планы проведения родительских собраний, анкеты).

4. Компонент результативности:

- таблицы оценки результативности образовательной деятельности;
- анкеты для обучающихся и родителей;
- тесты и анализ результатов тестирования;

- дипломы обучающихся;
- программы выступлений и приглашения;
- отзывы и публикации и т. п.

Интернет-ресурсы для обучающихся и педагога:

При реализации Программы активно применяются различные информационно-коммуникативные технологии с привлечением возможностей современных электронных образовательных ресурсов:

1. Виртуальные академии, информационные лектории и онлайн-университеты:

1.1. «Грамота.ру» — справочно-информационный портал - <http://gramota.ru>

1.2. Arzamas — просветительский проект - <http://arzamas.academy>

1.3. Онлайнкурсы и видеолекторий на русском языке - <http://lektorium.tv>

2. Интерактивные образовательные онлайн-платформы:

2.1. Онлайн-школа Фоксфорд - <http://foxford.ru>

2.2. Онлайн-платформа для школьников и детей - <http://uchi.ru>

2.3. ПостНаука – Интернет-журнал о науке - <http://postnauka.ru>

3. Генераторы упражнений и интерактивных задач:

3.1. Приложение для создания интерактивных заданий разных уровней сложности: викторин, кроссвордов, пазлов и игр - <http://learningapps.org>

3.2. Приложение для создания интерактивных заданий, опросов, викторин, кроссвордов - <http://onlinetestpad.com>

4. Базы вопросов и сценарии проведения интеллектуальных игр:

4.1. Краснодарский клуб интеллектуальных игр: Регламент ЧГК - <http://chgk.hobby.ru/regl.shtml>

4.2. Методический портал «Праздник каждый день» - <http://www.scenary.narod.ru/spisok.html>

4.3. Интернет- клуб «Что? Где? Когда?» - <http://internet.chgk.info>

4.4. База вопросов - <http://db.chgk.info>

Список литературы и электронных ресурсов

Для педагога:

1. Корлякова С.В., Деникаева О.В. Рекомендации по разработке и требования к утверждению учебных программ дополнительного образования детей. Методическое пособие. – Екатеринбург, 2001.

2. Куликовская И.Э. Мировидение. Программа интеллектуально-познавательного развития детей: программа для методистов и воспитателей

дошкольных образовательных учреждений, учителей начальных классов, студентов, слушателей ИПК. Ростов-на-Дону, 2003.

3. Научно-педагогические основы разработки и реализации образовательных программ в системе дополнительного образования детей (практико-ориентированная монография). – М., 1996.

4. Программы для учреждений дополнительного образования детей. Вып. 2. – М., 2001. (Приложение к журналу «Бюллетень программно-методических материалов для учреждений дополнительного образования детей»).

5. Баландин Б.Б. 1001 вопрос для очень умных (с подсказками для остальных) - М.: РИПОЛ КЛАССИК, 2002.

6. Великие тайны прошлого. – М.: Ридерз Дайджест, 1998.

7. Нянковский М.А. Неизвестное об известном. Интеллектуальные игры для школьников.- Ярославль: “Академия развития”, 1997, 192 с.

8. Будем работать вместе: Программа деятельности детских и подростковых организаций /Авт–сост. Волхов А.В.– М., 1996.

9. Выбираем свой путь: Программа деятельности детских и подростковых организаций / Авт – сост. Волхов А.В. – М., 1992.

10. От интереса к мастерству. Серия РОСТ, - № 2, 2000.

11. Игры для интенсивного обучения / Под ред. В.В. Петрусинского. - М., 1991.

12. Кеворков В.В. Рекламный текст.- М., 1996.

13. Вознюк Н.Г. Полная энциклопедия развивающих игр для детей. – М., 2009.

14. Фирсова М.П., Волохов А. В., Мирошкина И.И. Команда нашего двора. – Нижний Новгород, 2006.

15. Кожина М.Н. Стилистика русского языка. - М., 1983.

16. Волков И.П. Приобщение школьников к творчеству: из опыта работы. -М.: Просвещение, 2002 – 144 с.

17. Медиакультура. Программа для 1-11 кл. // Основы экранной культуры. Медиакультура: сб. программ / под ред. Ю.Н. Усова. М., МИПКРО, 1996.

Для обучающихся и родителей:

1. Андросов А., Клейн А. Играем в «Что? Где? Когда?». – Одесса, 1998.

2. Гик Е.Я., Сухарев А.В. Интеллектуальные игры и развлечения. – М., 1999.

3. Главная книга умных и веселых. – М., 1998.

4. Козак О.Н. Игры с карандашом и бумагой. – СПб., 2000.

5. Комаров И., Бородычева Е. «Что? Где? Когда?». – М., 1999.

6. Кто хочет стать миллионером? – М., 2000.
7. Левин Б.Е. «Что? Где? Когда?» для «чайников». – Д., 1999.
8. Настольная книга умных и веселых. – Д., 1997.
9. Новейший справочник необходимых знаний. – М., 1999.
10. Нянковский М.А. Неизвестное об известном. Интеллектуальные игры для школьников. – Ярославль, 1997.
11. Самые невероятные головоломки. – М., 2003.
12. Слабое звено. – М., 2001.
13. Смирнов Г.В. Досье эрудита. – М., 2001.
14. 365 развивающих игр. – М., 1999.
15. Турниры «Что? Где? Когда?» и «Брэйн-ринг»: Брошюра. – М., 1999.
16. «Что? Где? Когда?» Вопросы турниров. – М., 2000.
17. Могучий А.А. Развивай свой мозг. Уроки гениев. – М.: АСТ, 2016.
18. Дерябо С., Ясвин В. Гроссмейстер общения. Иллюстрированный самоучитель психологического мастерства. – М., 2005.
19. Вачков И.В. Приключения во внутреннем мире. – М., 2005.
20. Кинчер Дж. Книга о твоих знакомых. – СПб.: Владос, 2003.
21. Лутошкин А.Н. Как вести за собой. – М.: Изд-во Просвещение, 1981.
22. Селевко Г.К. Управляй собой. - М., 2003.
23. Селевко Г.К. Познай себя. - М., 2003.
24. Селевко Г.К. Научи себя учиться. - М., 2007.
25. Селевко Г.К. Найди себя. - М., 2003.
26. Селевко Г.К. Сделай себя сам. - М., 2004.

Для родителей:

1. Адель Фабер, Элейн Мазлиш. Как говорить, чтобы дети слушали, и как слушать, чтобы дети говорили.- М.: Эксмо, 2009.
2. Байярд Р.Т., Байярд Д. Ваш беспокойный подросток: Практическое руководство для отчаявшихся родителей. - М., 1991.
3. Леви Владимир. Как воспитывать родителей или новый нестандартный ребенок. – М.: Торобоан, 2006.
4. Перельштейн Л. Осторожно: дети! или пособие для родителей, способных удивляться.- М.: Эмпатия, 1998.
5. Стрелкова Л. П. «Эмоциональный букварь от Ах до ай-яй-Яй».- М.: Интерпракс, 1994.
6. И. Ципоркина, Е. Кабанова. Взрослые дети, или Инструкция для родителей.- М.: АСТ-Пресс Книга, 2007.

Электронные ресурсы

1. Министерство просвещения Российской Федерации - <https://edu.gov.ru/>;
2. Федеральное агентство по образованию - <http://www.ed.gov.ru/>;
3. Сеть творческих учителей. Сообщество педагогов дополнительного образования - <http://it-n.ru/>;
4. Фестиваль педагогических идей «Открытый урок» - <http://festival.1september.ru/>;
5. Интернет-ресурсы для ДОД - <http://www.gnpbu.ru/>
6. Ассоциация "Интеллект за будущее России" <https://vk.com/public174306943>"
7. Сценарии для школьников <http://www.scenary.narod.ru/spisok.html>
<http://www.finec.org/parts/org/brainclub>
http://www.orkclub.ru/make_int_clubwork.shtml
<http://chgk.hobby.ru/regl.shtml>

Календарный учебный график

1 год обучения

Месяц	№ занятия	Тема занятий.	кол-во часов	Теор	Прак	Формы организации занятий	Формы аттестации (контроля)
IX	1	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности, охране труда. Задачи «Клуба интеллектуальных игр»	3	1	2	Беседа, видеопросмотр	Игра «Верю – не верю»
IX	2	История интеллектуального движения в России. Основы интеллектуальной игры «Брейн-ринг».	3	-	3	Беседа, тренинг, игра, упражнение,	«Брейн-ринг»
IX	3	Турнир «Легенды и тайны Тульского края»	3	-	3	Турнир	«Брейн-ринг»
IX	4	Тематические турниры. Как работать с книгой. Эрудиция – ключ к успеху.	3	-	3	Беседа, тренинг, игра, упражнение, видеопросмотр	«Брейн-ринг»
IX	5	Команда знатоков. Разбивка на команды. Роли в команде.	3	1	2	Беседа, тренинг, игра, упражнение	Стартовая диагностика
X	6	Выявление сильных сторон участников команды. Принципы игры в команде	3	-	3	Игра в тройках	
X	7	Роль капитана в команде. Техника взятия вопросов	3	-	3	Тренинги, игры	«Брейн-ринг»
X	8	Интеллектуальный бал Анализ мероприятия.	3	-	3	Инт бал	Инт бал
X	9	Техника взятия вопросов. Отработка игры в тройках и шестерках.	3	1	2	Беседа, тренинг, игра, упражнение, видеопросмотр	
X	10	Алгоритм поиска ответов. Вопрос – основа игры. Требования к вопросам.	3	-	3	беседа, тренинг, игра, упражнение	«Брейн-ринг»
XI	11	Основные игровые	3	-	3	беседа,	

		амплуа и их функции: капитан, генератор идей, критик.				тренинг, игра, упражнение	
XI	12	Интеллектуальный турнир	3	-	3		Интеллектуальный турнир
XI	13	Знакомство технологией с городского Чемпионатом по интеллектуальным играм. Технология «Что? Где? Когда?».	3	-	3	Тренинги, игры	Спортивный ЧГК «Самый умный»
XI	14	Отборочный этап Чемпионата города Анализ действий команды в Чемпионате	3	-	3	Тренинги, игры	Спортивный ЧГК «Самый умный»
XI	15	Разбор проведённого турнира. Интуиция – что такое и как ее развить? Принципы интеллектуальной разминки. Алгоритм поиска ответов.	3	2	1	Тренинги, игры	Спортивный ЧГК «Самый умный»
XII	16	Сложность и вариативность вопросов	3	-	3	Игра, ЧГК	Спортивный ЧГК «Самый умный»
XII	17	Подготовка к интеллектуальному балу	3	-	3	Тренинги, игры	
XII	18	Интеллектуальный бал. Разбор проведённого турнира.	2	-	2		интеллектуальный бал
XII	19	Технология развития креативности и интеллекта.	3	-	3	Тренинги, игры	Промежуточная диагностика
XII	20	Новогодний огонёк	3	-	3	Новогодний праздник	
2 полугодие							
I	21	Интуиция. Развитие интуиции	3	1	2	беседа, тренинг, игра, упражнение	«Брейн-ринг»
I	22	Театрализованные вопросы. Выставочные вопросы.	3	-	3	беседа, тренинг, игра, упражнение	«Своя игра», «Самый умный» ЧГК, викторины
I	23	Виртуальный интеллектуальный бал Разбор проведённой игры.	3	-	3		Городская интеллектуальная игра

I	24	Элементы игр «ЧГК» в интеллектуальных турнирах.	3	-	3	игра	
II	25	Теория и практика интеллект-шоу в стиле «Орден Феникса».	3	1	2	беседа, тренинг, игра, упражнение	
II	26	Интеллект-шоу в стиле «Орден Феникса». Разбор проведённой игры. Сплочённость команды	3	-	3		Интеллект-шоу
II	27	Как развить логику и логическое мышление. Как строить логическую цепочку.	3	1	2	Тренинги, игры	«Брейн-ринг»
III	28	Приёмы шифровки информации. Подготовка к интеллектуальному турниру «Дамы приглашают кавалеров»	3	1	2	Тренинги, игры	«Брейн-ринг»
III	29	Городской интеллектуальный турнир «Дамы приглашают кавалеров»	3	-	3	брейн-ринг	Зачётная игра
III	30	Разбор проведенного турнира. Техника взятия вопросов. Алгоритм поиска ответов.	3	1	2	Тренинги развития мышления, интеллекта	
III	31	Географический турнир. Анализ проведённого турнира	3	-	3		Зачётная игра
III	32	Тренинги развития мышления, интеллекта Знакомство с различными типами и типологиями вопросов.	3	-	3	Тренинги развития мышления, интеллекта	Зачётная игра
IV	33	Смысловое и стилистическое оформление вопросов.	3	-	3	Тренинги, игры	«Брейн-ринг»
IV	34	Приемы шифрования информации.	3	1	3	Тренинги, игры	«Брейн-ринг»

		Подготовка к интеллектуальному турниру. Технология «Инжиниринг-квеста»					
IV	35	Интеллектуальный турнир «Инжиниринг-квест». Разбор проведенной игры.	3	-	3	брейн-ринг, квест	Зачётная игра
V	35	Интеллектуальный турнир к Дню Победы в Великой Отечественной войне	2	-	2	Игра	Итоговая аттестация
V	36	Обсуждение и доработка вопросов в фонд клуба.	3	1	2	Беседа, тренинг, игра	
V	37	Итоговое занятие.				Беседа, тренинг, игра	Итоговое занятие.
		Итого:	108	16	92		

2 год обучения

Месяц	№ Занятия	Тема занятий.	кол-во часов	Теор	Прак	Формы организации занятий	Формы аттестации (контроля)
IX	1	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности, охране труда. Страницы истории спортивного движения ЧГК	3	1	2	Беседа, видеопросмотр	Игра «Верю – не верю»
IX	2	Городской интеллектуальный турнир «Интел-Тула»	3		3	Игра	Стартовая диагностика
IX	3	Анализ игры команд. Расширение командных ролей	3	1	2	Беседа, тренинг, игра, упражнение	
IX	4	Городской интеллектуальный бал.	3	-	3	игра, упражнение,	«ЧГК»
X	5	Расширение и унификация командных ролей, встраивание новых лиц в уже существующие коллективы. Помощь в организации квест-	3	-	3	Беседа, тренинг, игра, упражнение, видеопросмотр	«Своя игра»

		игры «Тульский кремль. 500 лет славы»					
X	6	Виды мышления: логическое, ассоциативное, вербальное, образное, интуитивное	3	1	3	Лекция, беседа, тренинг, игра, упражнение	«Брейн-ринг»
X	7	Анализ проведённой игры. Игры на развитие интеллекта	3	-	3	Игра, ЧГК, викторина	
X	8	Интеллектуально-досуговые программы Правила, организация, подготовка интеллектуальных заданий и игровых маячков (подсказок).	3	1	3	Тренинги, игры	«Квест»
XI	9	Интеллектуальный турнир «Разноцветный мир»	3	-	3	Игра, ЧГК, брейн-ринг	
XI	10	Подготовка к Чемпионату по интеллектуальным играм	3	-	3	Игра, ЧГК, брейн-ринг	
XI	11	Чемпионат по интеллектуальным играм ЧГК и брейн-ринг (районный этап)	3	-	3	Игра, ЧГК, брейн-ринг	Зачётная игра
XI	12	Чемпионат по интеллектуальным играм ЧГК и брейн-ринг (финал)	3	-	3	Игра, ЧГК, брейн-ринг	Зачётная игра
XII	13	Интеллектуально-досуговые программы Подготовка к интеллектуальному балу	3	-	3	игры	ЧГК
XII	14	Интеллектуальный бал.	3	1	2	Тренинги, игры	
XII	15	Подведение итогов бала	3	-	3	КВИЗ	
XII	16	Новогодний огонёк	3	-	3	Тренинги, игры	Новогодний праздник
I	17	Как организовать интеллект-шоу «Колесо истории». Калейдоскоп	3	-	3	Тренинги, игры	

		викторинных игр. Элементы игр «ЧГК» в интеллектуальных турнирах.					
I	18	Теория и практика интеллект-шоу в стиле «Колесо истории». Театрализованные вопросы. Выставочные вопросы.	3	1	2	беседа, тренинг, игра, упражнение	Промежуточная диагностика
I	19	Теория и практика интеллект-шоу в стиле «Колесо истории». Организация и проведение игр «Колесо истории».	3	-	3	беседа, тренинг, игра, упражнение	
II	20	Техника взятия вопросов. Алгоритм поиска ответов. Фильтрация информации в вопросе. Ключевое слово в вопросе. Как строить логическую цепочку. Умение вжиться в образ автора вопроса	3	-	3	Игра	
II	21	Интеллектуальный турнир «Колесо истории»,	3	1	2	Тренинги, игры	«Брейн-ринг»
II	22	Алгоритм поиска ответов. Наиболее часто встречающиеся приёмы зашифровки информации. Отсечки. Соответствие ответа форме вопроса.	3	1	2	Тренинги, игры	«Брейн-ринг»
II	23	Уроки гениев. Хочешь быть гением - стань им. Для чего и как учиться у гениев. Платон: постижение сути вещей.	3	1	2	Тренинги развития мышления, интеллекта, образа мысли от гениев.	
III	24	Интеллектуальный турнир «Дамы	3	-	3	КВИЗ, брейн-ринг	Зачётная игра

		приглашают кавалеров: весна в Париже»					
III	25	Уроки гениев. Леонардо да Винчи: искусство опережать время. Альберт Эйнштейн: познание за гранью привычного.	3	1	2	Тренинги развития мышления, интеллекта, образа мысли от гениев.	
III	26	Уроки гениев. Уинстон Черчилль: секреты стратегического мышления. Никола Тесла: интуитивное познание.	3	1	2	Тренинги развития мышления, интеллекта, образа мысли от гениев.	
III	27	Уроки гениев. Пабло Пикассо: невозможное возможно.	3	-	3	Тренинги развития мышления, интеллекта, образа мысли от гениев.	
IV	28	Уроки гениев. Карлос Кастанеда: образ мысли воина.					
IV	29	Интеллектуальный турнир «Стиль жизни - здоровье»	3	-	3	КВИЗ, брейн-ринг	Зачётная игра
IV	30	Техника взятия вопросов. Алгоритм поиска ответов. Как работать над вопросом. Смысловое и стилистическое оформление вопросов. Приемы шифрования информации.	3	-	3	Тренинги, игры	«Брейн-ринг»
IV	31	Знакомство с различными типами и типологиями вопросов, техникой игры «Что? Где? Когда?»	3	-	3	Тренинги, игры	«Брейн-ринг»
IV	32	Городской интеллектуальный турнир «Инжиниринг-квест», тема «Наука	3	-	3	Игра	

		превращать»					
IV	33	Городской интеллектуальный турнир «Колесо истории», тема «Великая война»	3	-	3	беседа, тренинг, игра, упражнение	«Брейн», «ЧГК», «Своя игра», «Самый умный»
IV	34	Методика составления вопроса ЧГК	3	-	3	Игра	Итоговая аттестация
IV	35	Обсуждение и доработка вопросов в фонд клуба.	3	-	3	Беседа, тренинг, игра	
IV	36	Итоговое занятие.	2	-	2	Беседа, тренинг, игра	Итоговое занятие.
		Итого:	108	12	96		

3 год обучения

Месяц	№ Занятия	Тема занятий.	кол-во часов	Теор	Прак	Формы организации занятий	Формы аттестации
IX	1	Вводное занятие. Техника безопасности и охрана труда. Задачи «Школы Магистров» Мероприятия «Клуба интеллектуальных игр».	3	1	2	Беседа, видео просмотр	«Своя игра»
IX	2	Городской интеллектуальный турнир «Легенды Тульского края», Анализ игры в рамках турнира.	3	-	3	Интеллектуальный турнир	«Брейн-ринг»
IX	3	Алгоритм проведения игры на развитие интеллекта. Игры на развитие различных характеристик интеллекта: всех видов памяти, внимания, быстроты реакции, логического и ассоциативного мышления.	3	1	2	Тренинги, игры	
IX	4	Организация турнира для 6-7 классов «Гайны Тульского кремля».	3	-	3	Интеллектуальный турнир	
X	5	Алгоритм проведения игры на развитие интеллекта Разнообразие и частая смена форм упражнений.	3	1	2	Тренинги, игры	«Брейн-ринг»

X	6	Алгоритм организации интеллектуальных программ по технологии КВИЗ.	3	1	2	Тренинги, игры	
X	7	КВИЗ - клуб весёлых интеллектуальных затей. Основа состязания. Сложность и вариативность вопросов для КВИЗ. Подбор заданий для организации КВИЗов. Организация тематических КВИЗов.	3	-	3	Тренинги, игры	КВИЗ
X	8	Написание и подбор вопросов и интеллектуальных заданий для КВИЗов. Организация и проведение КВИЗов для команд знатоков образовательных учреждений.	3	1	2	Тренинги, игры	Зачёт
XI	9	Алгоритм поиска ответов на интеллектуальные вопросы. Вопросы, их классификация и разработка. Проведение тренировочных игр для новых команд знатоков на прошлых пакетах вопросов.	3	1	2	Тренинги, игры	
XI	10	Алгоритм поиска ответов. Фильтрация информации в вопросе. Ключевое слово в вопросе. Как строить логическую цепочку. Смысловое и стилистическое оформление вопросов. Приемы шифрования информации.	3	1	2	Тренинги, игры Смысловое и стилистическое оформление вопросов.	
XII	11	Чемпионат по интеллектуальным играм «ЧГК».	3	-	3	Игра	Зачёт
XII	12	Умение мыслить нестандартно. Умение вжиться в образ автора вопроса, понять его логику составления вопроса. Наиболее часто встречающиеся приёмы зашифровки информации. Умение находить	3	1	2	Тренинги, игры, анализ, обсуждение	

		необычное в обычном.					
ХП	13	Разбор проведенных игр. Оценка игры команд. Персональный разбор. Закрепление положительного опыта и устранение недостатков. Тренинги на сплочение команды. Алгоритм организации и проведения интеллектуально-досуговых программ.	3	-	3	Тренинги, игры	
ХП	14	Новогодний праздник в клубе знатоков.	3	-	3	Праздник	
I	15	Алгоритм организации, подготовка интеллектуальных заданий и игровых маячков (подсказок). Организация и проведение игр для команд знатоков.	3	-	3	Тренинги, игры	Зачёт
I	16	Интеллектуальный КВИЗ	3	-	3	Тренинги, игры	3
I	17	Интеллектуально-досуговые программы «Остров сокровищ», «Поиск клада», «Квест» и другие.	3	-	3	Тренинги, игры	«Поиск клада», «Квест»
I	18	Работа с текстами. Работа с Интернет-Подбор информации по предложенной теме для интеллектуальной игры.	3	1	2	Работа с текстами. Работа с Интернет-ресурсами.	
II	19	Работа с текстами. Работа с Интернет-ресурсами. Подбор информации по предложенной теме для интеллектуальной игры.	3	1	2	Работа с текстами. Работа с Интернет-ресурсами.	Зачёт
II	20	Виртуальный интеллектуальный бал.	3	-	3	интеллектуальный бал	Зачёт
II	21	Алгоритм организации интеллект-шоу «Колесо истории».	3	1	2		
II	22	Театрализованные вопросы. Выставочные вопросы. Электронные викторины. Подготовка игровых заданий.	3	-	3	Подготовка игровых заданий.	
III	23	Практика подготовки и проведения интеллект-шоу в стиле «Колесо истории».	3	-	3	Подготовка игровых заданий.	Зачёт
III	24	Интеллект-шоу «Колесо	3	-	3	«Колесо	Зачёт

		истории».				истории»	
III	25	Хочешь быть гением - стань им. Как учиться у гениев. Альберт Эйнштейн: познание за гранью привычного.	3	1	2	Тренинги, игры	
III	26	Уинстон Черчилль: секреты стратегического мышления Принципы развития мышления, интеллекта, образа мысли, стратегии мышления от гениев.	3	1	2	Тренинги, игры	
IV	27	Интеллектуальный турнир «Дамы приглашают кавалеров».	3	-	3	Инт. турнир	Зачёт
IV	28	Никола Тесла: интуитивное познание.				Тренинги, игры	
IV	29	Пабло Пикассо: невозможное возможно.	3	1	2	Тренинги, игры	
IV	30	Брейн-ринг «Движение вверх».	3	-	3	Инт. турнир	Зачёт
IV	31	Работа с источниками составления вопросов. Упражнения по составлению вопросов (по предложенному факту; по самостоятельно найденному факту; по связке нескольких самостоятельно найденных фактов).	3	-	3	Тренинги, игры	
IV	32	Конкурс составления вопросов. Разбор вопросов, составленных обучающимися. Выявление сильных и слабых сторон составленных вопросов. Обсуждение и доработка вопросов в фонд клуба.	3	-	3	Тренинги, игры	Зачёт
IV	33	Инжиниринг квест.	3	-	3	Инжиниринг квест	Зачёт
IV	34	Карлос Кастанеда: образ мысли воина. Принципы развития мышления, интеллекта, образа мысли, стратегии мышления от гениев.	3	1	2	Тренинги, игры	
IV	35	«Колесо истории» по теме «Победный май!»	3	-	3	«Колесо истории»	Зачёт
V	36	Обсуждение вопросов в	3	-	3	Тренинги, игры	

		фонд клуба с позиции требований к вопросу ЧГК.					
V	18	Подготовка вопросов к публичным играм. Включение придуманных вопросов в пакеты тематических турниров.	3	-	3	Тренинги, игры	Зачёт
V	19	Итоговый праздник интеллекта. Вручение дипломов.	3	-	3	Праздник, игра	
		Итого:	108	15	93		

4 год обучения

Месяц	№ Занятия	Тема занятий.	кол-во часов	Теор	Прак	Формы организации занятий	Формы аттестации (контроля)
IX	1	Вводное занятие. Техника безопасности и охрана труда. Задачи «Медиа-корпорации».	3	1	2	Беседа, видеопрезентация	
IX	2	Городской интеллектуальный турнир по истории Тульского края».	3	-	3	Интеллектуальный турнир	«Брейн-ринг»
IX	3	Понятие глобального «мейнстрима». Современные СМИ. Главные функции СМИ. Информационная — сбор и передача информации о событиях. Альманах «Крылья Феникса».	3	1	2	Тренинги, игры	Стартовая диагностика
IX	4	Функции СМИ: Регулятивная. Нормативная. Просветительская. Социальный контроль. Эмоциональная. Периодические печатные издания. Газета «Чемодан приключений». Тематика страниц. Рубрики. Полосы газеты.	3	1	2	Тренинги, игры	Подготовка тематических вестников
X	5	Книжные издательства; Агентства печати; Радиотеле-видеопрограммы, кинохроникальные программы. Интернет-издания. Массовость. Периодичность. Маркетинг. Продвижение	3	1	2	Презентация, игра, тренинги	Тренинги командообразование.

		информационного потока от СМИ к потребителю.					
X	6	Новости. 6 вопросов: кто и что сделал, где, когда, каким образом и почему. Новостная пирамида. Особенности новости в социальной сети. Мягкая новость. Оживлённая новость. Возможные ошибки при написании новостей. Краткое изложение. Пустая информация. Полезная информация.	3	1	2	Презентация, игра, беседа	Работа над новостями в социальной сети «ВКонтакте».
X	7	«Затравка». Молниеносное привлечение. Новостные публикации с развернутыми текстами. «Изюминки»: флер неформального общения в социальных сетях, имитация близости к подписчикам, дружеское общение. Новостной репортаж. Журналистское расследование.	3	0	3	Презентация, игра, беседа	Работа над новостями «ВКонтакте»
X	8	Создание текста. Стили текста. Редактирование текста. Информационный стиль. Использование аккаунта «Текст.ру» для корректировки.	3	1	2	Презентация, игра, беседа, практика	Работа над новостями
XI	9	Главные принципы — лаконичность и честность. Красивые «продающие» заголовки. Заголовки для статей, рассылок, рекламных писем, баннеров, рекламы и листовок.	3	1	2	Презентация, игра, беседа, практика	
XI	10	«Водность» письма. Стоп-слова. Клише и канцеляризм. Паразиты времени. Старт подпроектов. Групповая работа. Репортаж «Один день из жизни Клуба». Рекламные письма.	3	1	2	Презентация, игра, беседа, практика	Защита групповых работ
XII	11	Чемпионат по интеллектуальным играм «ЧГК».	3	-	3	Игра	Зачёт
XII	12	Инфотеймент, как способ подачи материала. Принцип	3	1	2	Презентация, игра, беседа,	

		«Информируем, развлекаем». Конструктивный инфотеймент.				практика	
XII	13	Игровое начало, позволяющее преодолеть разрыв между журналистом и аудиторией. Реализация через игры. Современные ТВ-игры «Поле чудес», «Что? Где? Когда?», «Умники и умницы» и инфотеймент.	3	1	2	Презентация,	
XII	14	Реализация через различные творческие приемы в рамках традиционных журналистских продуктов. Игра-презентация.	3	1	2	игра, беседа, практика	Игра-презентация.
I	15	Возможности влияния или выражения своего мнения со стороны слушателей, зрителей и читателей.	3	-	3	Презентация, игра, беседа, практика	Промежуточная диагностика
I	16	Интеллектуальный КВИЗ	3	-	3	Тренинги, игры	3
I	17	Разнообразие современных информационных и мультимедийных технологий. Информационные поводы.	3	1	2	Презентация, игра, беседа, практика	
I	18	Жанры мультимедиа. Иллюстративные жанры: статичная иллюстрация, фотолента и фоторепортаж, графика, рисунок, карикатура.	3	1	2	Презентация, игра, беседа, практика	Игра-презентация
II	19	Инфографика (комбинация слов и иллюстраций). Аудиальные и видеожанры. «Обертка» формата. Стиль и содержание.	3	1	2	Презентация, игра, беседа, практика	
II	20	Виртуальный интеллектуальный бал.	3	-	3	интеллектуальный бал	Зачёт
II	21	Ньюс-мейкерство.	3	1	2	Презентация	
II	22	6 основных вопросов для новостей.	3	1	2	Презентация, практика	
III	23	Топ-лайн. Head-line. Лента новостей. Конвейер новостей.	3	-	3	Презентация, практика	Зачёт
III	24	Интеллект-шоу «Колесо истории».	3	-	3	«Колесо истории»	Зачёт
III	25	Практикум по ньюс-мейкерству.	3	-	3	Презентация, практика	Презентация
III	26	Медиапрограммы. Аналитич	3	1	2	Презентация,	

		еские программы. Развлекательные программы. Принцип построения ток-шоу.				практика	
IV	27	Интеллектуальный турнир «Дамы приглашают кавалеров».	3	-	3	Инт. турнир	Зачёт
IV	28	Организация ток-шоу по молодёжным проблемам	3	-	3	Презентация, практика	ток-шоу
IV	29	Жанровое разнообразие Жанры журналистики: репортаж, интервью.	3	1	2	Презентация, практика	
IV	30	Новостной проект (ищем героев).	3	-	3	Презентация, практика	Зачёт
IV	31	Основы современной видео продукции. Видеожанры: видеоиллюстрация, видеосюжет, потоковое видео или прямой эфир, интерактивный видеомост. Телепутешествие. Видеообзор.	3	1	2	Презентация, практика	
IV	32	Как делать телеэссе, зарисовку, телепутешествие, видеообзор. Выпуск телеэссе. Конкурс видеороликов. Инфографика.	3	-	3	Презентация, практика	Презентация
IV	33	Интернет-среда. Угрозы информационно-психологической безопасности и их источники (Интернет, ТВ, реклама). Способы защиты.	3	1	2	Презентация, практика, тренинг	
IV	34	Звук как слагаемое художественного образа. Подкаст (цифровая запись радио- или телепрограммы). Аудиоверсия текста. Аудиосюжет.	3	-	3	Презентация, практика, тренинг	
IV	35	Звукозапись. Внутрикадровая и закадровая музыка. Единство стиля музыкального решения. Игра-драматизация с использованием различных характеров звукозаписи. Озвучание видеоматериалов. Разбор ошибок в творческих работах.	3	1	2	Презентация, практика, тренинг	

V	36	Презентация творческих проектов. Разработка сценария видеоролика. Съёмка рекламного видеоролика. Подготовка листовок и агиток. Разработка сценария агитационного ролика по правовой или актуальной молодёжной тематике.	3	-	3	Презентация, практика, тренинг	Итоговая диагностика
V	18	Оценка работы команд. Персональный разбор. Закрепление положительного опыта и устранение недостатков.	3	-	3	Презентация, практика, тренинг	
V	19	Итоговый праздник интеллекта. Вручение дипломов.	3	-	3	Праздник, игра	
		Итого:	108	21	87		

Приложение 2.

«Таблица определения образовательного уровня обучающихся»

(по критериям оценки компетентностей обучающихся)

Ознакомительный уровень	Начальный уровень	Базовый уровень	Повышенный уровень
0 баллов	1 балл	2 балла	3 балла
Критерий № 1 «Предметные и практико-ориентированные компетенции» <i>Показатель (индикативный параметр)</i>			
Знакомство с образовательной областью. Общие сведения о предмете изучения.	Владение основами знаний, основными навыками атлетического движения, техниками и приемами, навыками работы на тренажерах, с оборудованием и материалами	Овладение специальными компетенциями. Самостоятельное выполнение: заданий, упражнений, движений по образцу, по аналогии, в повторе, по алгоритму действий	Мастерское владение основами изучаемого предмета. Допрофессиональная подготовка.
Критерий № 2. «Мотивация к занятиям» <i>Показатель (индикативный параметр)</i>			
Неосознанный интерес, на уровне любознательности. Мотив прихода в объединение случайный, за кампанию, кратковременный.	Интерес поддерживается самостоятельно. Мотивация неустойчивая, связанная с результативной стороной процесса (преимущество-удовольствия)	Увлеченность делом, игрой, творчества. Самостоятельная интеллектуальная работа, тренировки. Устойчивые ведущие мотивы - познание, общение, стремление к высоким результатам	Выраженная потребность в интеллектуальном развитии. Стремление изучить предмет как ступенька к профессиональному выбору
Критерий №3. «Творческая и социальная активность и рост» <i>Показатель (индикативный параметр)</i>			
Интерес к изучению материала, к тренировкам, к социальной коммуникации не проявляет. Выполняет задания по данному плану, алгоритму действий, часто отказывается от их выполнения.	Интересуется новыми знаниями, способами, техникой и тактикой выполнения приемов. Добросовестно выполняет упражнения на занятии, задания, поручения, но свою инициативу проявляет редко. Проблемы решает с помощью педагога	Проявляет инициативу. Способен на нестандартные технико-тактические решения проблем обучения, тренировочно-игрового процесса, на самостоятельные тренировки и спланированное достижение результата. Но часто не может достигнуть результата	Желание роста и показателей в деле. Вносит конструктивные предложения по развитию деятельности. Предлагает новые идеи. Широкий диапазон интеллектуально-творческих способностей, умение конструктивно решать задачи, социально-личностный рост
Критерий № 4. «Достижения обучающегося» <i>Показатель (индикативный параметр)</i>			
Пассивное участие в тренировочной, соревновательной, деятельности объединения, в совместных делах, турнирах, мероприятиях.	Стремление к участию в мероприятиях. Получение первых незначительных результатов своей деятельности на этих уровнях	Демонстрация значительных личных результатов, отражение в деятельности объединения, учреждения на уровне города	Значительные результаты на уровне города, области, региона.

Критерий № 5. «Личностное развитие» (анкетирование). <i>Показатель (индикативный параметр)</i>			
Интересы потребительские. Неприятие социально-значимой деятельности. Интересы не сформированы. Низкий уровень самоконтроля, ответственности. Нет навыков самостоятельного решения проблем.	Повышение интереса к массовым мероприятиям. Социализация в коллективе. Пассивное участие в социально-значимых мероприятиях, турнирах. Сторонится ответственности. Неопределённые профессиональные ориентиры	Положительный эмоциональный отклик на успехи свои и коллектива. Активная коммуникация. Часто берет на себя ответственность. Стремится к разрешению конфликтов. Обозначены профессиональные склонности	Ответственное отношение. Желание самосовершенствования. Эмоционально активная, инициативная и конструктивная коммуникация. Вносит предложения по организации социально-значимых мероприятий. Активно в них участвует. Профессионально самоопределился

Приложение 3. «Мониторинговая карта»

	Критерии	Показатели	Методы исследования	Формы представления результатов
1.	Сохранность контингента обучающихся.	Сохранность контингента в течение учебного года	Учет обучающихся	«Журнал учета занятий». Аналитическая справка.
2.	Мотивация к знаниям.	Стабильность посещения занятий. Увлеченность. Активное участие. Наличие динамики развития	Наблюдение. Анкетирование. Тестирование. Сбор информации	«Журнал учета занятий». «Таблица определения образовательного уровня обучающихся». Аналитическая справка
3.	Оценка результатов обучения ребенка, группы, объединения по программе.	Теоретическая подготовка и практическая подготовка ребенка, группы, объединения.	Тестирование. Анкетирование. Наблюдение	«Карта развития обучающихся» Аналитические справки. Отчеты. «Таблица определения образовательного уровня»
4.	Творческая и социальная активность и рост показателей.	Участие в интеллектуальных турнирах, социально-ориентированных мероприятиях	Наблюдение. Анкетирование. Тестирование. Дневник результатов.	«Карта развития обучающихся». «Таблица определения образовательного уровня обучающихся»
5.	Достижения обучающегося.	Участие в интеллектуальных турнирах, массовых мероприятиях. Стабильность детских достижений	Тестирование. Учет фактических результатов (грамоты, дипломы и т.д.), динамика развития	«Карта развития обучающихся». «Таблица определения образовательного уровня обучающихся» «Портфолио обучающегося»
6.	Личностное развитие обучающегося.	Продвижение обучающихся по траектории личностного развития. Качественные изменения личности.	Сбор информации. Тестирование. Анкетирование. Наблюдение. Динамика развития.	«Карта развития воспитанников». «Таблица определения образовательного уровня обучающихся». «Портфолио».

Приложение 4.

Психологический само тест оценки уровня интеллекта для школьников старших классов

Инструкция.

1. Тест состоит из 50 заданий. Для выполнения всех заданий вам отводится строго определенное время — 15 минут. Поэтому, начиная выполнять задания теста, засекайте время с точностью до секунды.
3. Тест можно использовать один раз. Правильность ответов можно оценить, выполнив тест.
4. Приступайте к тестированию отдохнувшими и бодрыми. Перед началом выберите удобное место, где бы вас ничто не отвлекало в течение тестирования. Не следует обсуждать с кем-нибудь задания в ходе работы и допускать, чтобы кто-то вам помогал.
5. Работайте быстро. Если не сразу находите ответ, не задерживайтесь, переходите к следующему.
6. Ваш ответ будет состоять из числа или пары чисел.

Образцы тестовых заданий

Познакомьтесь, с тренировочными образцами.

1. Быстрый является противоположным по смыслу слову:
1 — тяжелый; 2 — упругий; 3 — скорый; 4 — легкий; **5 — медленный.**
2. Бензин стоит 44 копейки за литр. Сколько (в копейках) стоят 2,5 литра?

(Правильный ответ — 110)

3. Какие две из приведенных ниже пословиц имеют одинаковый смысл?

1. **Первый блин комом.**
2. **Лиха беда начало.**
3. Не красна изба углами, красна пирогами.
4. Не все коту масленица.
5. Старый друг лучше новых двух.

ТЕСТОВЫЕ ЗАДАНИЯ

1. Одиннадцатый месяц года — это:
1 — октябрь; 2 — май; 3 — ноябрь; 4 — февраль.
2. Суровый является противоположным по значению слову:
1 — резкий; 2 — строгий; 3 — мягкий; 4 — жесткий; 5 — неподатливый.
3. Какое из приведенных ниже слов отлично от других?
1—определенный; 2—сомнительный; 3—уверенный; 4— доверие; 5 — верный.
4. Верно ли то, что сокращение «н. э.» означает «нашей эры» («новой эры»)?
1 — да; 2 — нет.
5. Какое из следующих слов отлично от других?
1 — звонить; 2 — болтать; 3 — слушать; 4 — говорить;
6. Слово безукоризненный является противоположным по значению слову:
1 — незапятнанный; 2 — непристойный; 3 — неподкупный; 4 — невинный; 5 — классический.
7. Какое из приведенных слов относится к слову жевать как обоняние к носу?
1 — сладкий; 2 — язык; 3 — запах; 4 — зубы; 5 — чистый.
8. Сколько из приведенных ниже пар слов являются полностью идентичными?
Sharp, M.C. Sharp, M.C.
Fielder, E.H. Filder, E.N.
Connor, M.C. Conner, M.G.
Woesner, O.W. Woerner, O.W.
Soderquist, P.E. Soderquist, B.E.
9. Ясный является противоположным по смыслу слову:
1—очевидный; 2—явный; 3—недвусмысленный; 4—отчетливый; 5—тусклый.
10. Предприниматель купил несколько подержанных автомобилей за 3500 долларов, а продал их за 5500, заработав на этом 50 долларов за автомобиль. Сколько автомобилей он перепродал?
11. Слова стук и сток имеют значение:
1—сходное; 2—противоположное; 3—ни сходное, ни противоположное.
12. Три лимона стоят 45 копеек. Сколько (в копейках) стоят 1,5 дюжины?
13. Сколько из этих 6 пар чисел являются полностью одинаковыми?
5296 5296
66986 69686
834426 834426

7354256 7354256
61197172 61197172
83238324 83238234

14. Близкий является противоположным по значению слову:

1 — дружеский; 2 — приятельский; 3 — чужой; 4 — родной; 5 — иной.

15. Какое число является наименьшим?

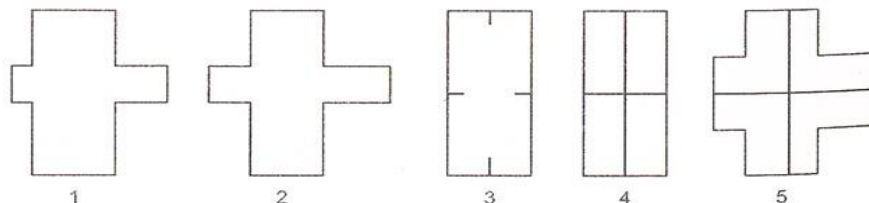
1) 6; 2) 0,7; 3) 9; 4) 36; 5) 0,31; 6) 5.

16. Расставьте предлагаемые ниже слова в таком порядке, чтобы получилось правильное предложение. В качестве ответа введите номер последнего слова:

есть соль любовь жизни

1 2 3 4

17. Какой из приведенных ниже рисунков наиболее отличен от других?



18. Два рыбака поймали 36 рыб. Первый поймал в 8 раз больше второго. Сколько поймал второй?

19. Слова восходить и возродить имеют значение:

1 — сходное; 2 — противоположное; 3 — ни сходное, ни противоположное.

20. Расставьте предлагаемые ниже слова в таком порядке, чтобы получилось утверждение. Если оно правильно, то ответом будет 1, если неправильно, — 2:

мхом обороты камень набирает заросший.

21. Какие две из приведенных ниже фраз имеют одинаковый смысл:

1) Держать нос по ветру. 2) Пустой мешок не стоит. 3) Трое докторов не лучше одного.

4) Не все то золото, что блестит. 5) У семи нянек дитя без глаза.

22. Какое число должно стоять вместо знака «?»?

73 66 59 52 45 38 ?

23. Длительность дня и ночи в сентябре почти такая же, как и в:

1 — июне; 2 — марте; 3 — мае; 4 — ноябре.

24. Предположим, что первые два утверждения верны. Тогда заключительное будет:

1 — верно; 2 — неверно; 3 — неопределенно.

1) Все передовые люди — члены партии. 2) Все передовые люди занимают крупные посты.

3) Некоторые члены партии занимают крупные посты.

25. Поезд проходит 75 см за $\frac{1}{4}$ с. Если он будет двигаться с той же скоростью, то какое расстояние (в сантиметрах) он пройдет за 5 с?

26. Если предположить, что два первых утверждения верны, то последнее: 1 — верно; 2 — неверно; 3 — неопределенно.

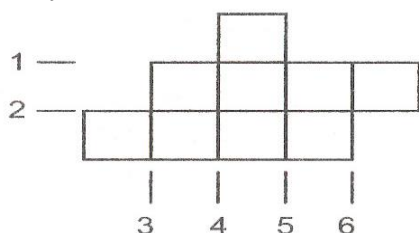
1) Боре столько же лет, сколько Маше. 2) Маша моложе Жени. 3) Боря моложе Жени.

27. Пять полукилограммовых пачек мясного фарша стоят 2 рубля. Сколько килограммов фарша можно купить за 80 копеек?

28. Слова расстилать и растянуть имеют:

1 — сходное значение; 2 — противоположное; 3 — ни сходное, ни противоположное.

29. Разделите эту геометрическую фигуру прямой линией на две части так, чтобы, сложив их вместе, можно было бы получить квадрат. Запишите номер линии, соответствующей правильному ответу.



27. Предположим, что первые два утверждения верны. Тогда последнее:

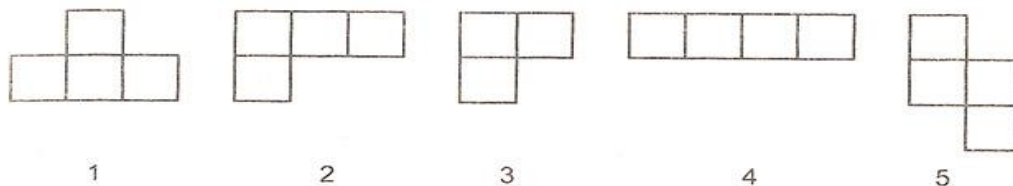
1 — верно; 2 — неверно; 3 — неопределенно.

1) Саша поздоровался с Машей. 2) Маша поздоровалась с Дашей.

3) Саша не поздоровался с Дашей.

31. Автомобиль «Жигули» стоимостью 2400 рублей был уценен во время распродажи на $33\frac{1}{3}\%$. Сколько стоил автомобиль во время распродажи?

32. Какая из этих фигур наиболее отлична от других?



33. На платье требуется $2\frac{1}{3}$ м ткани. Сколько платьев можно сшить из 42 м?

34. Значения следующих двух предложений: 1 — сходны; 2 — противоположны; 3 — ни сходны, ни противоположны:

1) Трое докторов не лучше одного. 2) Чем больше докторов, тем больше болезней.

35. Слова увеличивать и расширять имеют значение:

1 — сходное; 2 — противоположное; 3 — ни сходное, ни противоположное.

36. Смысл двух английских пословиц: 1 — схож; 2 — противоположен; 3 — ни схож, ни противоположен.

1) Швартоваться лучше двумя якорями. 2) Не клади все яйца в одну корзину.

37. Бакалейщик купил ящик с апельсинами за 36 рублей. В ящике их было 12 дюжин. Он знает, что 2 дюжины испортятся еще до того, как он продаст все апельсины. По какой цене за дюжину (в копейках) ему нужно продавать апельсины, чтобы получить прибыль в $\frac{1}{3}$ закупочной цены?

38. Слова претензия и претенциозный имеют значение:

1 — сходное; 2 — противоположное; 3 — ни сходное, ни противоположное.

39. Если бы полкило картошки стоило 0,0125 руб., то сколько килограммов можно было бы купить за 50 копеек?

40. Один из членов ряда не подходит к другим. Каким числом вы бы его заменили?

$\frac{1}{4}$, $\frac{1}{3}$, $\frac{1}{8}$, $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{8}$, $\frac{1}{8}$, $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{8}$, $\frac{1}{6}$.

41. Слова отражаемый и воображаемый имеют значение:

1—сходное; 2—противоположное; 3—ни сходное, ни противоположное.

42. Сколько соток составляет участок 70 x 20 м?

43. Следующие две фразы по значению:

1 — сходны; 2 — противоположны; 3 — ни сходны, ни противоположны:

1) Хорошие вещи дешевы, плохие дороги.

2) Хорошее качество обеспечивается простотой, плохое — сложностью.

44. Солдат, стреляя в цель, поразил ее в 12,5% случаев. Сколько раз солдат должен выстрелить, чтобы поразить ее сто раз?

45. Один из членов ряда не подходит к другим. Какое число вы поставили бы на его место? $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{6}$, $\frac{1}{8}$, $\frac{1}{9}$, $\frac{1}{12}$, $\frac{1}{14}$

46. Три партнера по акционерному обществу «Интенсив» решили поделить прибыль поровну. Т вложил в дело 4500 руб., К— 3500 руб., П— 2000 руб. Если прибыль составит 2400 руб., то на сколько меньше прибыли получит Т по сравнению с тем, как если бы прибыль была разделена пропорционально вкладам?

47. Какие две из приведенных ниже пословиц имеют сходный смысл?

1) Куй железо, пока горячо. 2) Один в поле не воин.

3) Лес рубят, щепки летят. 4) Не все то золото, что блестит.

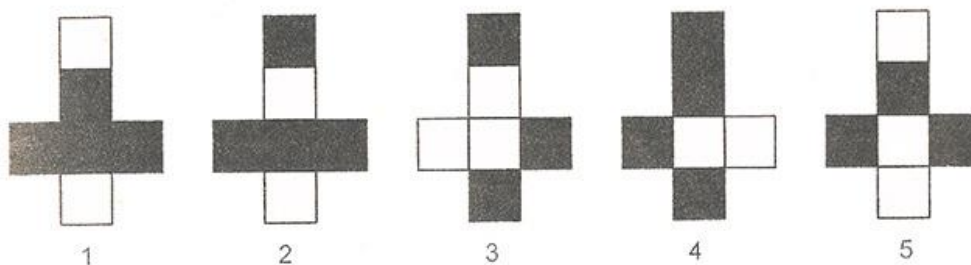
5) Не по виду гляди, а по делам суди.

48. Значения следующих фраз:

1 — сходны; 2 — противоположны; 3 — ни сходны, ни противоположны:

1) Лес рубят, щепки летят. 2) Большое дело не бывает без потерь.

49. Даны развертки пяти геометрических фигур (кубов). Две из них принадлежат одинаковым кубам. Какие?



50. В печатающейся статье 24 000 слов. Редактор решил использовать шрифт двух размеров. При использовании шрифта большего размера на странице умещается 900 слов, меньшего — 1200. Статья должна занять 21 полную страницу в журнале. Сколько страниц должно быть напечатано мелким шрифтом?

Правильные ответы к тесту оценки уровня интеллекта

№	ответ	№	ответ	№	ответ	№	ответ	№	ответ
1	3	11	3	21	3,5	31	1600	41	3
2	3	12	270	22	31	32	3	42	14
3	2	13	4	23	2	33	18	43	1
4	1	14	3	24	1	34	3	44	800
5	3	15	5	25	1500	35	1	45	1/10
6	2	16	4	26	1	36	1	46	280
7	4	17	3	27	1	37	480	47	4,5
8	1	18	4	28	1	38	1	48	1
9	5	19	3	29	5	39	20	49	4,1
10	40	20	2	30	3	40	1/8	50	17

Подсчёт результатов

В таблице даны правильные ответы. За каждое совпадение вашего ответа с правильным начисляйте себе один балл. Подсчитайте сумму правильных ответов. Чем выше вы получили оценку по тесту, тем выше уровень вашего интеллектуального развития.

Если полученная вами тестовая оценка составляет **24 балла** и более, вы можете быть успешны в деятельности в любой профессии творческого класса.

Если ваша оценка превосходит **30 баллов**, то вы можете гордиться своими результатами. Мало кто достигает такого высокого уровня развития интеллектуальных способностей.

Низкими считаются оценки **менее 16 баллов**. Невысокий результат не может быть признаком профессиональной непригодности. Только тестирование с помощью других методов может дать достоверную информацию о противопоказаниях к тем или иным профессиям.

Для успешного выполнения теста требуется определенный уровень развития словесных, логических, числовых и пространственных способностей. Если вы обладаете этими качествами не в должной мере, то вам не стоит заниматься сложными видами интеллектуальной деятельности, такими как принятие нестандартных и ответственных решений, управление, планирование, контроль, исследование, проектирование.

В ваших силах развить свои интеллектуальные качества. Тесты интеллекта предназначены не для измерения задатков умственного развития, а только того уровня развития умений и навыков познавательной деятельности, который сформирован у вас на сегодняшний день.

Приложение 5.

Диагностика основных критериев интеллектуального развития.

Интеллект в широком смысле слова включает в себя не только способность думать, но и способность концентрировать внимание, рассуждать, планировать, помнить нужное, грамотно говорить и принимать осознанные, взвешенные решения.

Иными словами, интеллектуальное развитие включает в себя:

- формирование мировоззрения;
- формирование осознанности;
- развитие устойчивости внимания;
- развитие мышления;

- развитие памяти;

- развитие речи.

Когда речь идёт об интеллекте, многие думают, что в первую очередь нужно развивать мышление. В первую очередь, нужно формировать мировоззрение. Как? Читая мудрые книги и общаясь с успешными, здравомыслящими людьми. Мышление изменится и станет развитым и обширным, если сформировать правильное мировоззрение.

Основные психические процессы - внимание, мышление, память и речь, - легко тренируются и развиваются, если им уделять внимание. Поэтому всю жизнь нужно совершенствоваться, чтобы не утратить свои интеллектуальные способности.

Критерии интеллектуального развития	Низкий уровень	Оптимальный	Высокий
Сформированность мировоззрения	Обыденное (житейское) мировоззрение	Эмоционально-личностное мировоззрение	Научно-практическое и социально-культурное мировоззрение с опорой на научную картину мира
Устойчивость внимания	отсутствие умения сосредоточенно работать, частые отвлечения на другое	способность сосредоточенно работать	способность сосредоточенно работать и выполнять задуманный объём, ни на что не отвлекаясь.
Независимость мышления	не склонен к анализу событий, трудностей, закономерностей, не способен обобщать и делать выводы	суждения отличаются от общепринятых, но одновременно с этим имеют под собой серьёзные логические обоснования.	частые размышления о тех или иных событиях, трудностях, закономерностях, умение делать собственные выводы на основании собственных или близких по духу размышлений
Цепкость памяти	плохо запоминает прочитанное, увиденное, услышанное	хорошо запоминает прочитанное, увиденное, услышанное	способен пересказать с подробностями и мелочами прочитанное, увиденное, услышанное
Грамотность речи	слабое владение речью, уклонение от публичных выступлений	знание языковых правил, хороший словарный запас,	ораторское искусство, участие в дискуссиях, научных спорах и философских беседах