

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ОБРАЗОВАНИЯ «ПЕРСПЕКТИВА»

РАССМОТРЕНО
Педагогическим советом
МБУ ДО «ЦО «Перспектива»
Протокол № 3 «05» июня 2024

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБУ ДО «ЦО «Перспектива»
С. В. Антонюк
Приказ №27 «07» июня 2024

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

«Креатив IQ»

Возраст обучающихся: **9 – 17 лет**

Срок реализации программы: **6 лет**

Направленность программы: **социально-гуманитарная**

Уровень программы: **углубленный**

Форма реализации: **очная**

Автор – составитель:
Матвейчук Наталья Никандровна,
педагог дополнительного образования

Зеленогорск
2024

ОГЛАВЛЕНИЕ	Стр.
Раздел № 1. Комплекс основных характеристик программы	3-24
1.1. Пояснительная записка	3-9
1.2. Цель и задачи	9
1.3. Содержание программы:	9-22
1.3.1. Младшая Лига (1-2 год обучения) Учебный план ,содержание программы	9-16
1.3.2. Старшая Лига (1-4 год обучения) Учебный план, содержание программы	16-22
1.4. Планируемые результаты, способы определения их результативности, формы аттестации	22-27
Раздел № 2. Комплекс организационно-педагогических условий программы	27-31
2.1 Календарный учебный график	27
2.2. Условия реализации:	27-30
2.2.1. Материально-техническое оснащение	28
2.2.2. Информационное обеспечение	28-30
2.2.3. Кадровое обеспечение	30
2.3. Методическое обеспечение	31

Раздел № 1 «Комплекс основных характеристик программы»:

1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Креатив IQ» разработана с учетом

– Федерального закона от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 30.12.2021) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.03.2022);

– Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 (Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 г. № 678-р);

– Стратегии развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 г. № 996-р.;

– Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

– Письма Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноразрядные программы);

– Постановления Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

– Лицензии на осуществление образовательной деятельности;

– Устава МБУ ДО «ЦО «Перспектива»;

– Положения об организации деятельности по дополнительным общеобразовательным программам.

Посеешь поступок – пожнешь привычку,
Посеешь привычку – пожнешь характер,
Посеешь характер – пожнешь судьбу.

(Восточная пословица)

Направленность

Программа «Креатив IQ» имеет социально-гуманитарную направленность.

Новизна

Программа рассчитана на широкий возрастной диапазон воспитанников – младшую (9-12 лет) и старшую (13-17 лет) Лиги обучающихся. Такой подход обеспечивает непрерывность образовательного

процесса в течение четырех и более лет и дает возможность для создания условий для развития преемственности и организации процесса наставничества, что является важным моментом для обеих групп обучающихся. Старшие подростки на проводимых совместно с ребятами младшей Лиги занятиях помогают им в разборе вопросов, показывают основы командной работы в игре, мотивируют младших личным примером.

Значимой и необходимой составляющей технологии реализации программы является формирование потребности учащихся заниматься самообразованием. Какими бы насыщенными не были занятия, ребятам приходится дополнительно работать с информацией: искать материалы для составления вопросов, читать необходимую справочную и художественную литературу.

Социально-гуманитарная направленность программы дает возможность на занятиях затрагивать различные вопросы развития личности обучающихся, обсуждать ценностные ориентации подростков (здоровье, тайм-менеджмент, жизненные цели, отношения с друзьями и близкими).

Обязательными в рамках программы являются проводимые дважды в год (декабрь, май) игры команд старшей и младшей Лиги Клуба с родителями и выпускниками с последующим подведением итогов полугодия. Таким образом, родители всегда являются активными участниками образовательного процесса; всегда знают, в какой команде, с кем и как занимаются их дети.

Организованная по программе деятельность дает возможность развития у подростков комплекса способностей: организаторских, интеллектуальных, коммуникативных. Чтобы эффективно играть и достигать результатов, мало быть просто знатоком в какой-либо области. Нужно научиться работать в команде, поддерживать друг друга, разрешать возникающие конфликты. И, что очень важно, не стесняясь, высказывать свое мнение.

Поэтому программа дополнена занятиями, связанными с развитием коммуникативных навыков обучающихся.

В ходе реализации данной программы формируются ключевые компетенции учащихся (ценностно-смысловые, общекультурные, учебно-познавательные, информационные, коммуникативные, социально-трудовые, компетенции личностного самосовершенствования), что важно для каждого ребенка и в целом для системы образования.

Актуальность

Согласно данным ученых, обычный человек использует возможности своего мозга лишь на 5-10%. И этот показатель не меняется, хотя за последние 10 лет нагрузка на мозг значительно возросла. Объем информации, не способствуя тренировке ума и не закрепляясь в памяти, никак не меняет эти показатели. По сути, "в одно ухо влетает – в другое вылетает". Существуют ли способы улучшить свои умственные способности,

несмотря на природную лень? Да. Это занятия интеллектуальными играми, особенно, если сами тренировки будут увлекательными.

Интеллектуальные игры призваны научить участников программы определять цели своей познавательной деятельности, выбирать необходимые источники информации, находить оптимальные способы решения поставленной цели, оценивать полученные результаты, организовывать свою деятельность, сотрудничать с другими членами команды.

Разновидности интеллектуальных игр многочисленны и служат развитию всех форм мышления и качеств ума человека. При этом информация, полученная из игр, многогранная и разнообразная, помогает человеку в его творчестве, а правила игр (например, умение находить ответ на любой вопрос за одну минуту) помогают находить быстрый выход из любой проблемной ситуации.

Участие в играх, где наряду с ограниченностью по времени, на учащихся действует множество отвлекающих факторов, является хорошим тренингом психологической защищенности, умения отстраниться и сосредоточиться на главном, формирует привычку к эмоциональным нагрузкам.

Интеллектуальные игры вносят элемент неопределенности, который активизирует ум игрока, настраивает на поиск оптимальных решений.

Многие обучающиеся при соответствующих условиях могут позиционировать себя как одаренные дети. Академик А.М. Матюшкин понятие «детская одаренность» трактует как высокие творческие возможности ребенка, его способность к достижению оригинального результата в какой-либо деятельности. Одаренные дети отличаются от обычных мальчиков и девочек не столько способностью усваивать чужое, *сколько потенциалом создавать новое*. Вот этот потенциал и имеет смысл развивать, способствуя развитию одаренности учащихся.

Во время обучения по программе ребятам предоставляется возможность самостоятельно разрабатывать пакеты вопросов к играм и проводить их для различных целевых аудиторий (старшие воспитанники детских садов, младшие школьники, участники городских летних площадок, ветераны педагогического труда, родители).

Нередко команды Клуба представляют Красноярский край на играх в единственном числе (Открытый Кубок Урала «Умка», Школьный Чемпионат России, Кубок города Иркутска).

Благодаря тому, что программа сочетает в себе различные формы деятельности, занятия пробуждают воображение и творческие силы обучающихся. Вообще игра – это естественная форма обучения для человека любого возраста. По утверждению К.Д. Ушинского, игры помогают не только проявить способности и склонности ребенка, но и совершенствовать их. А М. Горький считал, что труд и учение, сочетаясь с игровой деятельностью, способствуют формированию характера, развитию воли и интеллекта.

Таким образом, программа нацелена на развитие интеллектуальных, коммуникативных, организаторских способностей и навыков межличностного и делового общения учащихся посредством включения их в интеллектуально-познавательную деятельность для активной социализации в обществе.

То есть, подход, направленный на социализацию и активизацию собственных знаний, актуален в условиях необходимости осознания себя в качестве личности, способной к самореализации именно в весьма уязвимом подростковом возрасте. Что повышает и самооценку учащегося, и его оценку в глазах окружающих.

Отличительные особенности Программы

В основу Программы положен системно-деятельностный подход. Главное место отводится активной, самостоятельной познавательной деятельности школьников. Новые знания не даются в готовом виде. Учащиеся «открывают» их сами в процессе самостоятельной исследовательской и творческой деятельности через поиск информации в различных источниках.

Программа реализуется в широком возрастном диапазоне – для учащихся Младшей Лиги и Старшей Лиги.

Для ребят Младшей Лиги предусмотрено использование игр и тренингов, стимулирующих развитие широкого спектра интеллектуальных и коммуникативных способностей, формирование целостного взгляда на мир. В то же время существует ряд особенностей, к которым можно отнести:

- широкое использование коммуникативных игр;
- использование игр на основе викторин различного типа с обновляемым банком вопросов и заданий;
- упор на развитие интеллектуальных базовых способностей: внимания, восприятия, памяти, фантазии и воображения, вербальных и способностей;
- привлечение учащихся к поиску интересной для них информации или информации на заданную тему, к работе с литературой;
- активное взаимодействие учащихся Младшей и Старшей Лиги в соревнованиях по интеллектуальным играм различного уровня, в подготовке различных массовых мероприятий;
- активное сотрудничество с родителями. Педагог обучает родителей, как правильно помочь ребенку найти нужную информацию, сообщает родителям об успехах и трудностях детей, составляет с ними планы совместных мероприятий.

Для участников Старшей Лиги в программе «Креатив IQ» предусмотрена деятельность по составлению вопросов различной сложности: от викторинного типа до вопросов к играм «Что? Где? Когда?» и «Брейн-ринг». Участники старшей Лиги уже могут редактировать пакеты вопросов.

Ценность данной деятельности заключается, во-первых, в ее огромном развивающем потенциале. Составляя вопросы, работая с различной литературой, ребенок проводит теоретическое мини-исследование

интересной темы из разных областей науки и творчества, например, литературы, истории, математики, МХК и др.

Во-вторых, многие российские и международные синхрон-турниры по интеллектуальным играм готовы сотрудничать с авторами и редакторами вопросов. Опыт составления вопросов позволит детям применять свои знания в будущем и развиваться в профессиональном плане в рамках интеллектуального спорта.

Для организации личностной результативной деятельности каждый обучающийся решает следующие задачи:

- развитие умения согласовывать свои действия с членами команды;
- брать ответственность на себя за качество командной игры на занятиях и интеллектуальных турнирах.

Часть программы посвящена технологии взятия вопросов различных интеллектуальных игр. Учащиеся знакомятся с множественными формами интеллектуального досуга, типами игр, заданий, игровых вопросов.

С целью формирования навыков командной работы в программе предусмотрено проведение психологических тренингов по развитию коммуникативных умений обучающихся. В первую очередь, такие тренинги реализуются в Младшей Лиге.

Программа является универсальной, применяемые формы игр легко адаптируются к возрастным категориям школьников.

Для проверки усвоения программы, поддержания мотивации детей, уверенности в своих силах необходимо их участие в различных интеллектуальных турнирах. Ребята Младшей Лиги участвуют в таких играх и турнирах как «Волшебный сундучок», «Золотая осень», «Молодежный Кубок Мира»

Участие Старшей Лиги предполагается в дистанционных турнирах Молодежного Кубка Мира по игре «Что? Где? Когда?», Школьного регионального Кубка, Школьной Лиги Европы с анализом рейтинга команд из различных регионов России и мира. А также участие в очных выездных интеллектуальных турнирах (Межрегиональный фестиваль «Енисейская знать», г. Красноярск; Первенство Сибири по интеллектуальным играм, г. Новосибирск; Кубок города Иркутска по интеллектуальным играм; Школьный Чемпионат России, г. Москва).

Программа предусматривает клубную форму работы.

Помимо навыков участия в игровых турнирах, у детей формируются навыки предъявления полученного опыта. Так, участники Клуба входят в оргкомитет городских интеллектуальных турниров и соревнований, становятся авторами и ведущими городских игровых состязаний.

Программа имеет углубленный уровень. То есть, предполагает развитие компетентности обучающихся в данной образовательной области, формирование навыков на уровне практического применения.

Содержание и материал дополнительной общеобразовательной программы «КреативIQ» организован по принципу дифференциации в соответствии со следующими уровнями сложности:

- Младшая Лига (1-2 год обучения) – стартовый уровень;
- Старшая Лига (1-2 год обучения) – базовый уровень.

После двух лет обучения по программе в Старшей Лиге обучающиеся переходят на деятельность, предполагающую постоянное участие в синхронах, асинхронах и выездных играх (игровые практики). Соответственно, в течение двух последующих лет учебный план составляется с учетом графика участия в интеллектуальных состязаниях по предложениям МАК ЧГК (продвинутый уровень).

Место реализации программы

Занятия проводятся в учебном кабинете МБУ ДО «Центр образования «Перспектива», оснащенный столами, стульями, компьютером, проектором, экраном. Наличествует библиотека, состоящая из энциклопедий и другой справочной литературы. Юридический адрес учреждения г. Зеленогорск Красноярского края, ул. Комсомольская, д. 17.

Адресат программы

Программа реализуется в объединении «Клуб интеллектуальных тренировок».

Предназначена для школьников 3-11 классов, проявивших интерес к занятиям в Клубе. Специального отбора на программу не предусмотрено

(Нам не нужны умные, нам нужны любознательные!).

Наполняемость групп каждого года обучения – не менее 12 человек (две команды по 6 человек).

Предполагаемый состав групп – постоянный. При этом может быть объявлен дополнительный набор в объединение для увеличения числа команд или наличия запасных игроков.

Срок реализации программы

Программа рассчитана

- Младшая Лига (стартовый уровень) - 2 года обучения по 144 часа в год.
- Старшая Лига (базовый уровень) – 2 года по 180 часов в год.
- Старшая Лига (игровые практики, продвинутый уровень) – 2 года по 180 часов в год.

Участник программы может прекратить обучение, завершив любой из означенных уровней.

Формы обучения

Обучение осуществляется в очной форме. Организация образовательного процесса предусматривает обучение в группе. Также

возможны индивидуальные консультации (по желанию детей или родителей), участие в соревнованиях по интеллектуальным играм различного ранга, участие в массовых мероприятиях, праздниках, проводимых учебным заведением.

Режим занятий

В соответствии с СанПиН1.2.3685-21 и годовым календарным учебным графиком Центра занятия проводятся 2 раза в неделю еженедельно.

Для Младшей Лиги - продолжительностью 2 академических часа в среду и субботус обязательным перерывом 10 минут после каждого часа работы (академический час=45 минут).

Для Старшей Лиги - 2 академических часа в среду и 3 академических часа в субботу с обязательным перерывом 10 минут после каждого часа работы (академический час=45 минут).

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы состоит в развитии природных способностей детей к интеллектуальной творческой деятельности, формировании устойчивой мотивации к самообразованию.

Задачи программы конкретизируют цель и подразделяются на обучающие, воспитательные и развивающие.

Обучающие:

- научить детей пользоваться методами, позволяющими отойти от шаблонности мышления;
- ознакомить обучающихся с элементами системного подхода;
- ознакомить детей с приемами эффективного запоминания информации.

Воспитательные:

- сформировать у обучающихся навыки конструктивного коллективного обсуждения проблемных вопросов и ситуаций;
- повысить мотивацию к обучению, получению новых знаний;
- воспитать позитивные личностные качества: терпение, самоорганизованность, толерантность, лидерские качества.

Развивающие:

- увеличить активный словарь обучающихся и на этой основе улучшить вербальные способности детей;
- расширить аппарат понятийного и проблемного мышления;
- развить логическое мышление.

1.3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1.3.1. МЛАДШАЯ ЛИГА

1.3.1.1. Учебный план 1 года обучения

№	Название раздела	Количество часов		
		всего	теория	практика
1	Введение в программу	1	1	-
2	Развитие вербальных способностей	12	1	11
3	Развитие воображения и фантазии	9	0,5	8,5
4	Методы запоминания информации, тренинг памяти, сосредоточенности, наблюдательности	9	1	8
5	Тренинг пространственно – комбинаторного мышления	9	1	8
6	Развитие логического мышления	10	1	9
7	Индивидуальные интеллектуальные игры	12	0,5	11,5
8	Участие в муниципальном этапе Молодежного кубка мира по игре «Что? Где? Когда?», турнирах «Волшебный сундучок», «Золотая осень»	16	1	15
9	Тренировочные занятия (введение в игровую деятельность, коммуникативные игры)	66	1	65
ИТОГО:		144	8,0	136,0

1.3.1.2. Содержание программы 1 года обучения

1. Введение в программу (1ч.)

Теория.

О программе и правилах поведения (ТБ). Знакомство с родителями и детьми, сведения об особенностях программы, ожидаемых результатах. Правила внутреннего распорядка и техники безопасности. Цели и задачи Программы. Особенности первого года обучения – упор на развитие воображения, базовых интеллектуальных способностей (наблюдательность, восприятие, память, развитие речи). Возможные результаты, достигаемые к концу учебного года. Желаемые формы общения и взаимодействия преподавателя с родителями.

Практика.

Игра «Ассоциации». Понятие ассоциации, развитие вербальных способностей в игровых формах, игра «Ассоциации» с карточками-рисунками.

Формы контроля.

Обратная связь учащихся.

2. Развитие вербальных способностей (12ч.)

Теория (1ч.).

Некоторые сведения об особенностях слов русского языка. Синонимы, омонимы, антонимы и т.д. Иерархия понятий. Группировка слов по смыслу, форме, частям речи и др. Анаграммы.

Практика (11ч.).

Задания в рисунках по работе со словами фразами. Выявление закономерностей. Подбор рифмы. Задания типа «телеграмма», «угадайка»,

«поле чудес на бумаге», «море слов» и т.д. Составление собственного задания аналогичного типа.

Игры на бумаге «наборщик», «балда».

Устные и бланковые словесные игры.

Формы контроля.

3. Развитие воображения и фантазии (9ч.)

Теория (0,5ч.).

Роль воображения и фантазии (моделирование, планирование, творчество, игра и память).

Практика (8,5ч.).

Сочинение новых слов, их толкование. Сочинение новых слов, «тарабарского языка», новые названия к старым предметам, понятиям и др.

Задания: придумать неизвестный предмет, устройство или живое существо, дать название, объяснить назначение или образ жизни и т.п.

Создание новых загадок, пословиц, фраз.

Задания с готовыми рисунками (подписать рисунок, придумать прошлое и будущее изображенной ситуации; развить сюжет, исходя из рисунка предмета; придумать варианты завершения изображенной ситуации).

Создание новых рисунков. Задания: сложить из спичек известную фигуру; нарисовать неизвестное устройство или животное; создать рисунок из заданных геометрических фигур на заданную, затем собственную тему.

Игры «Что было бы, если...», «Мини-фантазии», «Живые картинки», «Необычный рассказ».

Формы контроля.

Проверка умений учащихся применять на практике креативные техники.

4. Методы запоминания информации, тренинг памяти, сосредоточенности, наблюдательности (9ч.)

Теория (1ч.).

Краткие сведения о видах памяти. Виды памяти: оперативная и долговременная, зрительная и слуховая и т.д.

Естественный ход запоминания. Три главных этапа запоминания: впечатления, ассоциации, повторение. Упражнения для улучшения фиксации информации на этих этапах. Закон Жоста.

Практика (8ч.)

Некоторые способы запоминания информации. Простейшие приемы запоминания слов, ассоциативные связки («запоминальная история»).

Игры и тренинги на запоминание. Тренинг зрительной памяти «Муха».

Тренинг оперативной памяти: фразы «Считалки – не запоминалки», «Снежный ком» и др.. Игры-тренинги: «Строка из песни», «святцы», «Грузить паролод», «Ассоциации» с рисунками», «Найди пару» и др.

Формы контроля.

Проверка умений учащихся применять на практике мнемонические техники.

5. Тренинг пространственно – комбинаторного мышления (9ч.)

Теория (1ч.)

Работа с плоскостными головоломками (пазлами). Вырезание деталей головоломок по чертежам и создание полного комплекта головоломки.

Знакомство с некоторыми алгоритмами выполнения фигур оригами. Основные приемы оригами,

Решение плоскостных и объемных задач. Лабиринты, пространственные задачи (фигуры из проволоки, «бирюльки» и др.),

Практика (8ч.)

Базовые фигуры оригами (двойной квадрат, двойной треугольник, домик, конверт и т.д.). Алгоритмы выполнения фигур (лодки, стаканчики, шапки и др.). Игры на организованном поле и комбинаторные игры. Варианты игр «крестики-нолики», го, «китайская стена», палочки, «морской бой», «летучие мыши» и т.д. Сборка фигур из выкроек, полосок, карточек.
Формы контроля.

Проверка освоения учащимися поставленных задач.

6. Развитие логического мышления (10ч.)

Теория (1ч.)

Анализ свойств явлений и предметов. Анализ причинно-следственных связей заданных ситуаций. Логические задачи и некоторые алгоритмы их решения.

Практика (9ч.)

Обсуждение проблемных ситуационных вопросов типа: почему такое могло произойти; как добиться желаемого результата, что нужно для того, чтобы сделать... и т.д.

Детективные истории в устных задачах и рисунках. Короткие устные истории из сборников, анализ основных положений, выявление противоречий. Детективы-комиксы в рисунках (серия о Карандашах и Ластиках, об инспекторе Варнике и др.)

Формы контроля.

Проверка освоения учащимися поставленных задач.

7. Индивидуальные интеллектуальные игры (12ч.)

Теория (1ч.)

Системы подсчета очков устных интеллектуальных игр. Круговая система с накоплением. Система «покера» до первой ошибки.

Основные формы бланковых интеллектуальных игр. Таблицы с графой ответа, бланки с номером варианта ответа, форма «хаос».

Практика (11ч.)

Игры, основанные на группировке и классификации. «Ассоциации-3», «Синонимы» и «Льзя иначе», «Антонимы» и «Перевертыши».

Игры для оперативной и долговременной памяти: «Фразы-считалки», «снежный ком», «строка из песни», «хоровод», «ассоциации», «муха», варианты «крестиков - ноликов» вслепую и др.

Игры, использующие элементы индукции и дедукции: «И – или - нет», «Реалии», «Девятый вал», «Пентагон», «булева алгебра», «Ситуации», др.

Формы контроля.

Проверка освоения поставленных задач.

8. Участие в муниципальном этапе Молодежного кубка мира по игре «Что? Где? Когда?», турнирах «Волшебный сундучок», «Золотая осень», игре с родителями и выпускниками Клуба (16ч.)

Теория (1ч.)

Эмоциональный настрой на игры. Мотивирующие упражнения.

Практика (15ч.)

Отыгрыш интеллектуальных турниров.

Формы контроля.

Рефлексия по результатам игр.

9. Тренировочные занятия (введение в игровую деятельность, коммуникативные игры) (66ч.)

Теория (1ч.)

Введение в игровую деятельность, инструкции к коммуникативным играм.

Практика (65ч.)

Командные и индивидуальные интеллектуальные игры (ЧГК, Брейн-ринг).

Игры на командообразование.

1.3.1.3. Учебный план 2 года обучения

№	Название раздела	Количество часов		
		всего	теория	практика
1	Особенности программы второго года обучения	1	1	-
2	Развитие вербальных способностей	9	1	8
3	Развитие творческих способностей	9	1	8
4	Развитие пространственно-комбинаторного мышления	9	1	8
5	Тренинг наблюдательности, памяти	10	1	9
6	Развитие проблемного мышления	12	1	11
7	Интеллектуальные командные игры	12	0,5	11,5
8	Участие в муниципальном этапе Молодежного кубка мира по игре «Что? Где? Когда?», турнирах «Волшебный сундучок», «Золотая осень», игре с родителями	16	1	15
9	Тренировочные занятия (введение в игровую деятельность, коммуникативные игры)	66	1	65
ИТОГО:		144	8,5	135,5

1.3.1.4. Содержание программы 2 года обучения

1. Особенности программы второго года обучения (1ч.)

Теория (1ч.)

Знакомство с вновь поступившими детьми. Правила ТБ и внутреннего распорядка. Основные положения ТБ. Особенности второго года обучения (основные темы). Ожидаемые результаты: приобретение навыков и умений активизации интеллектуальной деятельности. Игровые способы достижения желаемых результатов,

2. Развитие вербальных способностей (9ч.)

Теория (1ч.)

Некоторые сведения о приемах, украшающих речь. Метафоры, гиперболы. Игра слов на основе многозначности. Использование фразеологизмов, идиом и т.д.

Практика (8ч.)

Бланковые задания по работе с фразами и текстами. Рифмованные слова, фразы с рифмами. Фразы «перевертыши», «синонимы», «оборвыши». Палиндромы.

Устные игры и задания со словами, фразами и текстами. Шарады, шароиды и кубраички.

Формы контроля.

Проверка полученных умений.

3. Развитие творческих способностей (9ч.)

Теория (1ч.)

Творчество в нашей жизни. Творчество индивидуальное и командное.

Практика (8ч.)

Задания с рисунками, плоскими фигурами, предметами. Задания: составить из набора геометрических фигур как можно больше фигур-образов, дать им название, зарисовать схему в тетради. Рисунки «не отрывая карандаша от бумаги». Памятники литературным героям и т.д. («Съедобный зоопарк», «Чудодейственное лекарство», «Памятник»).

Сочинение новых сказок, рассказов, сюжетов. Старая сказка с персонажем в новой роли, рассказ по отдельным строкам и т.д.

Формы контроля.

Проверка умения учащихся решать творческие задачи.

4. Развитие пространственно-комбинаторного мышления (9 ч.)

Теория (1ч.)

Плоскостные и пространственные головоломки. Трансформация фигур.

Практика (8ч.)

Складывание фигур из готовых головоломок («иккебана», «снежинки» и др.)

Изготовление бумажных фигур оригами. Стандартные формы («катамаран», «рыба», «птица» и др.).

Задачи со спичками (выкладывание фигур с выполнением заданных условий), преобразование фигур (квадраты, краб, фонарь, весы и др.).

Игры на бумаге, на организованном поле. «Футбол», «точки», «ход коня», «мостик», «рассада», «летучие мыши» и т.д.; решение игровых задач.

Формы контроля.

Владение учащимися соответствующими навыками.

5. Тренинг наблюдательности, памяти (9ч.)

Теория (1ч.)

Мнемонические методы запоминания информации. Правила и приемы метода ассоциативных связей. «Мысленные картинки», динамика, введение экспрессии: неожиданные, нелепые ситуации, неожиданные ассоциации, введение эмоций, юмора и т.д.

Методы запоминания последовательности действий. Запоминание списка слов. Запоминание текстов.

Практика (8ч.)

Игры – тренинги памяти и наблюдательности. Бланковые задания типа «Хаос», любые подборки - покеры на определенную тему, «география». Устные игры «Мнеморина», «По первой строке», «Ассоциации», «Девятый вал», речитативы типа «Зеленая история». Задания-тренинги наблюдательности: работа с рисунками, фотографиями, описания архитектурных сооружений, известного пути и т.д. Сочинение «фраз – считалок».

Формы контроля.

Владение учащимися соответствующими навыками.

6. Развитие проблемного мышления (12ч.)

Теория (1ч.)

Методы обсуждения проблемной ситуации. Мозговой штурм, история создания, его разновидности. Метод ассоциаций.

Способы записи идей по ходу обсуждения проблемы.

Поиск путей разрешения противоречий.

Практика (11ч.)

Решение некоторых теоретических и практических проблем. Подборка заданий из сборника проблемных задач, соответствующих возрасту обучающихся.

Формы контроля.

Владение учащимися соответствующими навыками.

7. Интеллектуальные командные игры (12ч.)

Теория (0,5ч.)

Требования к членам команды. Не бояться обнародовать даже нелепые идеи, умение слышать товарища, продолжить мысль, не высказывать вслух отрицательные эмоции, быстро переключаться на работу над следующим вопросом, не тратить время на глупые восклицания и переживания и т.д.

Классификация вопросов интеллектуальных игр. Аналогия, противопоставление, ситуационный, продолжить ряд, двух-, трехступенчатые, введение ключевых слов, слова – подсказки, комплексные вопросы и т.д.

Практика (11,5ч)

Проведение игр. Игры индивидуальные бланковые и устные (и-или-нет, да-нетки, девятый вал, своя игра и др.), командные (Пентагон, ЧГК, Чеширский кот, Своя игра вдвоем, втроем и др.)

8. Участие в муниципальном этапе Молодежного кубка мира по игре «Что? Где? Когда?», турнирах «Волшебный сундучок», «Золотая осень», игре с родителями(16ч.)

Теория (1ч.)

Эмоциональный настрой на игры. Мотивирующие упражнения.

Практика (15ч.)

Отыгрыш интеллектуальных турниров.

Формы контроля.

Рефлексия по результатам игр.

9. Тренировочные занятия (введение в игровую деятельность) (66ч.)

Тематика разрабатывается в соответствии с потребностями обучающихся.

Теория (1ч.)

Введение в игровую деятельность, инструкции к коммуникативным играм.

Практика (65ч.)

Командные и индивидуальные интеллектуальные игры (ЧГК, Брейн-ринг).

Игры на командообразование.

1.3.2. Старшая Лига

1.3.2.1. Учебный план 1 года обучения

№	Название раздела	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Организационное занятие	1	1	-
2	Формирование команды и ролевая нагрузка	11	1	10
3	Тренировки командообразование, взаимопонимание в команде	14	1	13
4	Работа с вопросами, развитие ассоциативного мышления	20	2	18
5	Разновидности и особенности интеллектуальных игр	77	3	74
6	Участие в интеллектуальных синхронах и выездных играх	51	-	51
7	Итоговое занятие (декабрь, май)	6	-	6
ИТОГО:		180	8	172

1.3.2.2. Содержание программы 1 года обучения

1. Организационное занятие (1ч.)

Теория (1ч.)

Организация безопасной работы по программе. Содержание программы. Знакомство.

Форма контроля

Созданные команды.

2. Формирование команды и ролевая нагрузка (11ч.).

Теория (1ч.)

"Классическая" схема команды «знатоков»: капитан-диспетчер, генераторы идей, эрудиты-критики. Специальные приемы для развития командно-ролевого мышления.

Практика (10ч.)

Пути достижения успешности командной работы. Разрешение конфликтных ситуаций в команде. Тренинги проигрывание ролей и ситуаций в команде. Анализ сложных ситуаций взаимодействия.

Формы контроля

Рефлексия на понимание.

3. Тренировки на командообразование, взаимопонимание в команде (14ч.)

Теория (1ч.)

Инструктирование к играм и тренинговым упражнениям.

Практика (13ч.)

Распределение и проигрывание ролей и ситуаций в команде. Психологические игры и упражнения («Детектив», «Лабиринт», «Постройка моста», «Кораблекрушение», «Катастрофа на воздушном шаре»). Ролевые игры («Понедельник начинается в субботу», «Голос чужой планеты», «Книгохранилище»).

Форма контроля:

Рефлексия индивидуальная и командная.

4. Работа с вопросами, развитие ассоциативного мышления (20ч.)

Теория (2ч.)

Виды вопросов. Ключевые слова, подсказки. Различные формы вопроса. Классификация вопросов. Этапы работы над вопросом. Игровая практика и роль генерирования идей в работе над вопросом. Функция капитана-диспетчера в работе над вопросом.

Практика (18ч.)

Индукция (генерирование идей) Психологическое "растормаживание" индукторов в команде. Анализ идей и версий ("информационная критика"). Игровая практика и функциональное применение метода в работе над вопросом. Роль эрудитов («критиков») в команде. Дедукция (синтез информации). Игровая практика и "игра в пас" (логическое развитие поданной идеи). Раскрытие логики вопроса и многоступенчатые (многоходовые) комбинации. Выбор версии из нескольких возможных.

Формы контроля:

Составление вопросов для игр ЧГК.

5. Разновидности и особенности интеллектуальных игр (77ч.)

Теория (3ч.)

Популярные интеллектуальные игры. Особенности интеллектуальных игр. «Разминочные» (тренировочные) игры. Игры с выбором варианта. Игры на двоичную логику. Игры на взаимопонимание. Общее понятие об интеллектуальном спорте (информационно-спортивных играх). Основные отличия от телевизионных аналогов. Правила проведения информационно-спортивных игр. «Спортивные» варианты интеллектуальных игр. Турнирные варианты других телевизионных игр. Авторские интеллектуальные игры.

Практика (74ч.)

Турнирный вариант «Что? Где? Когда?». «Эрудит-квартет», «Тройка», «Шестью два», «Рискуй!», «Чеширский кот». «Одесские» игры». Внеигровые интеллектуальные методики.

Формы контроля

Тренировочные занятия по изученным играм

6. Участие в интеллектуальных синхронах и выездных играх (51ч.)

Теория (2ч.)

Техника безопасного поведения на транспорте, в местах проживания. Мотивационные (перед началом соревнований) и рефлексивные (по окончании соревнований) встречи.

Практика (42ч.)

Синхроны

- Молодежный Кубок Мира (6 туров – 9ч.)
- Школьный региональный Кубок (6 туров – 9ч.)
- Школьная Лига Европы (6 туров – 9ч.)
- Южный ветер (4 тура – 6ч.)

Выездные игры

- Межрегиональный фестиваль «Енисейская Знать» (г. Красноярск) (2 игровых дня – 9 ч.)
- «Первенство Сибири по интеллектуальным играм» (г. Новосибирск) (2 игровых дня – 9 ч.)

Формы контроля

Анализ заданий турниров, эффективности работы участников команды, дефициты и ресурсы.

7. Итоговое занятие (декабрь, май) (6ч.)

Практика (6час.)

Интеллектуальный турнир «Интеллектуальное такси» (игры с родителями, выпускниками и участниками Клуба)

Формы контроля

Рефлексия прошедшего полугодия родителями и участниками Клуба.

1.3.2.3. Учебный план 2 года обучения

№	Название раздела	Количество часов
п		
п		

		Всего	Теория	Практика
1	Формирование команд и ролевая нагрузка (организационное занятие)	2	1	1
2	Тренировки на взаимопонимание и командообразование	9	1	8
3	Описание интеллектуальных игр	12	2	10
4	Тренировочные занятия по интеллектуальным играм	72	1	71
5	Составление вопросов	11	1	10
6	Участие в интеллектуальных синхронах и выездных играх	70	3,5	66,5
7	Итоговые занятия (декабрь, май)	4	-	4
	Итого	180	9,5	170,5

1.3.2.4. Содержание программы 2 года обучения

1. Формирование команд, режим работы, ролевая нагрузка (2ч.)

Теория (1ч.)

Режим работы на тренировке: разминка индивидуальная, разминка индивидуально-командная, командные игры, главная игра, разбор игры совместно с командой. Ролевая нагрузка: капитан, генератор идей, эрудиты, кнопчик. Рассадка игроков.

Практика (1ч.)

Игры «Контакт», «Аукцион», «Персонажи»).

Формы контроля

Знание игроками правил игр, участие в играх, индивидуальная и командная рефлексия.

2. Тренировки на взаимопонимание и командообразование (9ч.)

Теория (1ч.)

Межличностные отношения в команде. Конфликты, разрешение конфликтных ситуаций. Поддержка, принятие, понимание.

Практика (8ч.)

Тренинговые упражнения. Психологические игры.

Формы контроля

Разбор игровых ситуаций, качество взятия вопросов, индивидуальная и командная рефлексия.

3. Описание основных интеллектуальных игр (12ч.)

Теория (2 час.)

Правила игр. Особенности взятия вопросов.

Практика (10 ч.)

«Что? Где? Когда?» (2 час.), «Брейн-ринг» (2 час.), «Эрудит-квартет» (2 час.), «Хамса» (2 час.), «Своя игра» (2 час.).

Формы контроля

Разбор игровых ситуаций, качество взятия вопросов, индивидуальная и командная рефлексия.

4. Тренировочные занятия по интеллектуальным играм (72ч.)

Теория (1 ч.)

Правила игр.

Практика (72 ч.)

Информационно-разминочные игры («Эрудит-лото», «Верю не верю», «Устами младенца»).

Интеллектуально-разминочные игры на аналитическое мышление («Фразеологизмы» (или «Крылатые фразы»), «Общее слово», «Он и она», «Реалии»).

Игры на развитие интуиции («Эрудит-лото» (автор Борис Бурда), «Антипод эрудит-лото» (автор Наталья Манусаджан), «Верись не верись»).

Игры на развитие ассоциативности и воображения («Что их объединяет», «Одна единственная буква», «Шарады», «Перевертыши», «Шароиды», «Кубраечки» («Шароиды»+ «Перевертыши»= «Кубраечки», «Кроссенс»).

Игры на получение новых знаний («Скажите по...», «Оборвыши», «Текст с ошибками», «Интеллектуальное многоборье»).

Игры на развитие памяти («Бескрылки»)

Интеллектуально-разминочные игры на системное мышление («Перевертыши», «Завалинка», «Интеллект-азбука»).

Интеллектуальные игры на скорость мышления («Интеллект-покер», «Тройка», «Брейн-ринг», «Эрудит-квартет», «Что? Где? Когда?», «Хамса»).

Формы контроля

Владение технологией игры, грамотное участие в игре, индивидуальная и командная рефлексия.

5. Составление вопросов (11ч.)

Теория (1ч.)

Виды вопросов. Ключевые слова, подсказки. Различные формы вопроса.

Классификация вопросов. Этапы работы над вопросом. Индукция (генерирование идей) Игровая практика и роль генерирования идей в работе над вопросом. Психологическое "растормаживание" индукторов в команде.

Анализ идей и версий ("информационная критика"). Игровая практика и функциональное применение метода в работе над вопросом. Роль эрудитов («критиков») в команде. Дедукция (синтез информации). Функция капитана-диспетчера в работе над вопросом. Игровая практика и "игра в пас"

(логическое развитие поданной идеи). Раскрытие логики вопроса и многоступенчатые (многоходовые) комбинации. Выбор версии из нескольких

возможных. Роль логики и интуиции в процессе выбора версии.

Психологический отбор интуитивистов. Хронологические рамки работы над вопросом, хронология этапов обсуждения в зависимости от конкретной игровой ситуации.

Практика (10 ч.)

Составление вопросов. Отыгрыш пакетов вопросов.

Формы контроля

Результативность проведенных игр по разработанным пакетам вопросов.
Рефлексия по результатам игр.

6. Участие в интеллектуальных синхронах и выездных играх (70ч.)

Теория (3,5ч.)

Техника безопасного поведения на транспорте, в местах проживания.
Мотивационные (перед началом соревнований) и рефлексивные (по окончании соревнований) встречи.

Практика (66,5 ч.)

Синхроны

- Молодежный Кубок Мира (7 туров – 10,5 ч.)
- Школьный региональный Кубок (6 туров – 9ч.)
- Школьная Лига Европы (6 туров – 9ч.)
- Южный ветер (4 тура – 6ч.)
- Золотая осень (1 тур – 1,5ч.)
- Сказочный сундучок (1 тур – 1,5ч.)

Выездные игры

- Межрегиональный фестиваль «Енисейская Знать» (г. Красноярск) (2 игровых дня – 10 ч.)
- «Первенство Сибири по интеллектуальным играм» (г. Новосибирск) (3 игровых дня – 16 ч.)

Формы контроля: рефлексия по итогам интеллектуальных состязаний.

7. Итоговое занятие (декабрь, май) (4ч.)

Практика (4час.)

Интеллектуальный турнир «Интеллектуальное такси» (игры с родителями, выпускниками и участниками Клуба)

Формы контроля

Рефлексия прошедшего полугодия родителями и участниками Клуба.

1.3.2.5. Учебный план 3-4 года обучения

№ п п	Название раздела	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Подготовка к играм (онлайн и выездным мероприятиям)	90,0	2,0	88,0
2	Участие в интеллектуальных синхронах и выездных играх	70	-	70,0
3	Подготовка пакетов вопросов для различных целевых групп (по запросу)	8,0	-	8,0
4	Проведение городских интеллектуальных мероприятий (по	8,0	2,0	6,0

	запросу)			
5	Итоговые занятия (декабрь, май)	4,0	-	4,0
	Итого	180,0	4,0	176,0

1.3.2.6. Содержание программы 3-4 года обучения

1. Подготовка к играм (онлайн и выездным мероприятиям) (90ч.)

Теория (2ч.)

Выбор интеллектуальных конкурсов, составление графика участия по предложениям организаторов игр.

Практика (88ч.)

Тренировки по вопросам игр ЧГК, Брейн-ринг, Своя игра и т.д.

Формы контроля

Результаты игр на занятиях, индивидуальная и командная рефлексия.

2. Участие в интеллектуальных синхронах и выездных играх (70ч.)

Практика (70ч.)

Участие в интеллектуальных состязаниях в соответствии с графиком.

Формы контроля

Результаты игр, индивидуальная и командная рефлексия.

3. Подготовка пакетов вопросов для различных целевых групп (по запросу) (8ч.)

Практика (8ч.)

Подготовка пакетов вопросов (индивидуальная и командная работа)

Формы контроля

Рассмотрение пакетов, индивидуальная и командная рефлексия.

4. Проведение городских интеллектуальных мероприятий (по запросу) (8ч.)

Теория(2ч.)

Подготовка к проведению городских игр («Летние игры разума»- для летних площадок, «Умники и умницы» - для старших воспитанников детских садов), распределение обязанностей.

Практика (6ч.)

Проведение игр.

Формы контроля

Индивидуальная и командная рефлексия по результатам организуемых игр.

5. Итоговые занятия (декабрь, май)

Практика (4час.)

Интеллектуальный турнир «Интеллектуальное такси» (игры с родителями, выпускниками и участниками Клуба)

Формы контроля

Рефлексия прошедшего полугодия родителями и участниками Клуба.

1.4. Планируемые результаты и способы определения их результативности

1.4.1. Младшая Лига

После первого года обучения у детей:

1. Улучшаются вербальные способности. Дети на слух понимают объяснения, реже нуждаются в пояснениях, легко подбирают и оперируют словами, используют понятия, отвечающие заданным условиям, умеют объяснять слова и понятия.
2. Улучшается память. Дети осваивают методы ассоциативного запоминания списков, улучшают слуховую память, привыкают к широкому «сканированию» своей памяти, извлекая необходимые сведения из самых различных областей знаний.
3. Развивается фантазия и воображение. Дети способны придумать несуществующее слово, понятие, дать им толкование, сочинить загадку, поговорку, сказку.
4. Развивается логическое мышление. Дети могут объяснить разницу и сходство между предметами, их существенные и несущественные признаки, сгруппировать предметы в соответствии с самостоятельно установленной закономерностью, дать объяснение своего решения, объяснить выбор варианта, найти понятие, аналогичное или противоположное заданному, подхватить и развить мысль товарища.
5. Улучшаются личностно - социальные характеристики детей. Дети приобретают навыки совместной работы в небольших группах, делятся друг с другом интересной информацией, вносят предложения по проведению игр, мероприятий и др.

После второго года обучения у детей:

1. Развиваются вербальные способности. Учащиеся легко оперируют терминами, словами, подбирают антонимы, синонимы, омонимы и др., чтобы составить фразу с заданными требованиями, умеют пользоваться методами преобразования слов, могут распознать литературный стиль знакомого автора;
2. Развиваются творческие способности. Воспитанники способны составить вопрос по данной информации, составить образ из набора фигур, подать идею разрешения проблемы, развить сюжет старых и сочинить сказку по заданным условиям и т.д.
3. Улучшается логическое мышление. Обучающиеся могут выявить главное, увидеть закономерность, аналогию, логично продолжить оборванную мысль.
4. Развивается проблемное мышление. Дети способны генерировать идеи для решения заданной проблемы, создания конструкции, классифицировать и анализировать проблемную ситуацию, наметить варианты путей ее разрешения.

5. Улучшаются личностно - социальные характеристики детей: обучающиеся способны к эффективному обсуждению в стрессовых условиях соревнования; у них расширяется круг интересов, повышается мотивация к получению знаний.

Критерии результатов обучения и личностного развития ребенка

Первый год обучения

Базовый уровень

Слабое знание детской литературы. Словарь узок, трудности с подбором слов с заданными свойствами. Частое повторение одних и тех же фраз. Тривиальные объяснения ситуаций, заданных в вербальной или графической форме.

Плохое восприятие задания на слух. Забывает прошлые задания.

Слабая фантазия: трудности с созданием нового слова или понятия, отсутствие выразительности в жесте т.д.

Слабо различает главное и второстепенное.

Плохое владение инструментами, низкое качество изделий из бумаги. Нарушение правил ТБ.

Нетерпелив, легко отвлекается, выпаливает первый пришедший на ум ответ.

Повышенный уровень

Уровень теоретических знаний соответствует школьному. Ссылки не на первоисточник, а на экранизацию литературного произведения. Словарь соответствует возрасту. Речь довольно грамотная, но слабо выразительная.

Способен сравнить, выделить главное и второстепенное. Находит традиционные объяснения ситуаций, оригинальные идеи не часты.

Легко подражает знакомому, но не придумает нового, несуществующего.

Редко пользуется мнемоникой, легко схватывает, но быстро забывает. Различает фигуры независимо от их расположения на плоскости.

Требуется подбадривание, чтобы трудное задание было доведено до конца.

Проявляет интерес к новому.

Творческий уровень

Теоретические знания превышают базовый школьный уровень, хорошее знание литературы. Понимание терминов. Грамотная речь, словарный запас широк.

Легко выделяет существенные признаки, классифицирует предметы, явления.

Справляется с плоскостными задачами, выигрывает в позиционных играх.

Легко придумает новое слово, явление, невиданное животное.

Пользуется на практике способами ассоциативного запоминания.

Кропотливо работает над заданием, требующим владения инструментами

Доброжелателен, хорошо играет в команде. Легко откликается на призыв товарища о помощи.

Второй год обучения

Базовый уровень

Слабое знание литературы, неумение привлечь знания к поиску ответа на вопрос.

Использование одних и тех же слов и конструкций в предложении, наличие слов – паразитов.

Отсутствие идей для сюжета рассказа или решения проблемной задачи.

Плохое видение игрового поля в позиционных играх. Сложности с подбором деталей фигур.

Слабое понимание причинно-следственных связей событий, трудности с формулировкой вывода.

Нет вдумчивости и аккуратности. При неудаче заявляет, что «Не получится» и прекращает работу.

Небрежное ведение тетради, неумение пользоваться сокращениями. Нарушение правил ТБ при работе с электронной установкой.

Повышенный уровень

Задания воспринимает на слух. Теоретические знания, речь, словарь соответствуют школьному базовому уровню. Свободное использование терминов. Книгам предпочитает видео.

Способен увидеть главное и второстепенное, сделать выбор, подвести итог.

Редко использует методы запоминания. В тетради ведет подборку заданий, пользуется сокращениями, кластерами, таблицами.

Может развить предложенную идею, мысль, предложить несколько способов решения проблемной задачи, но чаще те, что лежат на поверхности.

Соблюдает правила ТБ при пользовании электронной установкой.

Отвлекается, но при поддержке доводит дело до конца. Проявляет интерес к новой информации.

Творческий уровень

Теоретические знания выше школьного уровня, регулярно чтение литературы вне школьной программы.

Свободное пользование терминами, расширенный лексический словарь. Правильная речь, легко формулирует вопросы и ответы.

Понимает и замечает аналогию, выделяет противоречия. Легко запоминает новые алгоритмы, пользуется способами запоминания.

Записывает все задания. Четко работает с инструментами, электронной установкой. Соблюдение правил ТБ при пользовании электронной установкой.

Отдает отчет в своих действиях, в случае неудачи, начинает работу заново.

От конфликтов уклоняется. Помогает другим, делится информацией, приносит книги.

Форма проведения аттестации

Заключительное занятие по итогам полугодия включает в себя задания из

каждого раздела программы. Кроме этого, учащиеся Младшей Лиги принимают участие в играх с родителями и выпускниками Клуба. Проводится два раза в год (декабрь, май).

1.4.2. Старшая Лига

Оценка усвоения образовательной программы проводится по следующим критериям:

- умение различать типы вопросов;
- навыки составления (и редактирования) вопросов;
- владение технологией командной работы;
- навыки организации интеллектуальных игр и турниров;
- результативность участия в интеллектуальных турнирах разного уровня.

Предполагается три уровня освоения образовательной программы относительно степени проявления названных показателей у учащихся:

Базовый уровень:

Учащиеся

- понимают, что вопросы игры - различного типа, умеют их различать;
- умеют составлять вопросы викторинного типа: из одной отрасли знаний, без скрытых подсказок;
- владеют технологией командной работы;
- успешно участвуют в интеллектуальных турнирах ЦО «Перспектива» и других учреждений г. Зеленогорска.

Повышенный уровень:

- различают типы вопросов;
- умеют составлять вопросы к разным типам игр: интегрировать знания из разных отраслей знаний, использовать многоступенчатые комбинации;
- владеют технологией командной работы, выдерживают ролевую структуру команды;
- включаются в деятельность по организации интеллектуальных игр и турниров
- успешно участвуют в городских и краевых интеллектуальных турнирах.

Творческий уровень:

- различают множественные типы вопросов;
- умеют составлять и редактировать пакеты вопросов и заданий для индивидуальных и командных конкурсов различных интеллектуальных турниров;

- успешно участвуют в краевых, российских интеллектуальных турнирах;
- умеют организовать работу команды, ее работу во время игры и во внутурнирный период;
- владеют навыками проведения интеллектуальных игр для детей, выступают в качестве организаторов городских интеллектуальных проектов.

Форма проведения аттестации

Оценка знаний и умений производится в течение года по рейтингу участия в городских и синхронных международных турнирах (очных и онлайн), с помощью рефлексивного анализа участия в интеллектуальных играх и соревнованиях.

Два раза в год (декабрь, май) проводятся аттестационные занятия в форме игры с родителями и выпускниками Клуба интеллектуальных тренировок также с последующей рефлексией.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Кол-во учебных недель	Кол-во учебных дней	Кол-во учебных часов	Режим занятий	Сроки аттестации
Младшая Лига 1 и 2 год обучения	со 2 сентября	31 мая	36 (I полугодие-17 II полугодие-19)	72	144	2 раза в неделю по 2 академических часа	промежуточная аттестация 20 – 28 декабря, итоговая аттестация 20-31 мая
Старшая Лига 1-4 год обучения	со 2 сентября	31 мая	36 (I полугодие-17 II полугодие-19)	72	180	2 раза в неделю по 2 академических часа в среду, по 3 академических часа в субботу	промежуточная аттестация 20 – 28 декабря, итоговая аттестация 20-31 мая

Календарная план-сетка на 2024-2025 учебный год

Гр	Д/нед	Сентябрь	Рд	Октябрь	Рд	Ноябрь	Рд	Декабрь	Рд
1	Пн	2,9,16,23,30	5	7,14,21,28	4	4, 11,18,25	3	2,9,16,23,30	5
2	Вт	3,10,17,24	4	1,8,15,22,29	5	5,12,19,26	4	3,10,17,24,31	4
3	Ср	4,11,18,25	4	2,9,16,23,30	5	6,13,20,27	4	4,11,18,25	4
4	Чт	5,12,19,26	4	3,10,17,24,31	5	7,14,21,28	4	5,12,19,26	4
5	Пт	6,13,20,27	4	4,11,18,25	4	1,8,15,22,29	5	6,13,20,27	4
6	Сб	7,14,21,28	4	5,12,19,26	4	2,9,16,23,30	5	7,14,21,28	4
7	Вс	1,8,15,22,29	5	6,13,20,27	4	3,10,17,24	4	1,8,15,22,29	5

Гр	Д/нед	Январь	Рд	Февраль	Рд	Март	Рд	Апрель	Рд	Май
1	Пн	6,13,20,27	3	3,10,17,24	3	3,10,17,24,31	5	7,14,21,28	4	5,12,19,26
2	Вт	7,14,21,28	3	4,11,18,25	4	4,11,18,25	4	1,8,15,22,29	5	6,13,20,27
3	Ср	1,8,15,22,29	3	5,12,19,26	4	5,12,19,26	4	2,9,16,23,30	5	7,14,21,28
4	Чт	2,9,16,23,30	4	6,13,20,27	4	6,13,20,27	4	3,10,17,24	4	1,8,15,22,29
5	Пт	3,10,17,24,31	4	7,14,21,28	4	7,14,21,28	4	4,11,18,25	4	2,9,16,23,30
6	Сб	4,11,18,25	3	1,8,15,22	4	1,8,15,22,29	4	5,12,19,26	4	3,10,17,24,31
7	Вс	5,12,19,26	4	2,9,16,23	4	2,9,16,23,30	5	6,13,20,27	4	4,11,18,25

2.2. Условия реализации программы

2.2.1. Материально-техническое оснащение

- кабинет для проведения занятий со столами и стульями на 20 человек (помещение для занятий отвечает всем требованиям безопасности труда, производственной санитарии);
- кнопочная система для проведения временных игр («Своя игра», «Брейн-ринг», «Хамса») - 1;
- компьютер (ноутбук) с выходом в интернет – 1;
- цифровой проектор - 1;
- экран для цифрового проектора -1;
- писчая бумага, маркеры – на 20 человек.

2.2.2. Информационное обеспечение

Литература для педагога

1. Айзенк Х., Эванс Д. Проверьте способности вашего ребенка. / Пер. с англ. Л.К. Клюкина. – М.: ООО «Издательство АСТ», 1998
2. Андросов, А. Играем в «Что? Где? Когда?» / А.Андросов, А.Клейн. – Одесса: НВО ХПА, 1998.
3. Баландин, Б.Б. 1001 вопрос для очень умных (с подсказками для остальных) / Москва: РИПОЛ КЛАССИК, 2001.
4. Белкин, В.А. Клуб интеллектуальных игр: методика тренировок / Москва, 2002.
5. Большаков В.Ю. Психотренинг: социодинамика, упражнения, игры. – СПб.: «Социально-психологический центр», 1996
6. Ворошилов, В.Я. Феномен игры / Москва, ЭКСМО, 2002.
7. Главная книга умных и веселых / Сост. Ю.Д.Хайчин. – Донецк: Сталкер, 1998
8. Климович, Л.В. Играем в «знатоков»! / Минск: Беларускі верасень, 2005.
9. Климович, Л.В. Нам нужны сообразительные / Минск: Зорны верасень, 2007.
10. Козлов Н.И. Лучшие психологические игры и упражнения. – Екатеринбург: Издательство АРТ ЛТД, 1998
11. Кто хочет стать миллионером? / Ред. А.Кочаров. – Москва: Эгмонт Россия Лтд., 2000.
12. Куприянов Б.В., Рожков М.И., Фришман Н.И. Организация и методика проведения игр с подростками: Взрослые игры для детей. – М.: Гуманит. Изд. Центр «ВЛАДОС», 2001
13. Левин, Б.Е. «Что? Где? Когда?» для «чайников» / Донецк: Сталкер, 1999.
14. Лезер Ф. Тренировка памяти. – М.: Издательство «Эйдос», 1995
15. Машин Л., Мадышева Е. Развивающие игры. Загадочные истории: для занятий с детьми. – Харьков: Фолио, 1996
16. Настольная книга умных и веселых / Сост. Ю.Д.Хайчин. – Донецк: Сталкер, 1997.
17. О, счастливец! / Ред. А.Кочаров. – Москва: Эгмонт Россия Лтд., 1999.
18. О, счастливец. Книга вторая. / Ред. А.Кочаров. – Москва: Эгмонт Россия Лтд., 1999.
19. О, счастливец. Книга третья. / Ред. А.Кочаров. – Москва: Эгмонт Россия Лтд., 2000.
20. Федорчук И.А. История. Интеллектуальные игры для школьников. – Ярославль: «Академия развития», 1998
21. Холодная М.А. Психология интеллекта: парадоксы исследования. – Томск: Издательство Томского университета, М.: Издательство «Барс», 1997
22. Черемошкина Л.В. Развитие памяти детей. Популярное пособие для родителей и педагогов. – Ярославль: «Академия развития», 1997

Литература для учащихся и родителей

1. Алексеев А.А., Громова Л.А. Поймите меня правильно или книга о том, как найти свой стиль мышления, эффективно использовать интеллектуальные ресурсы и обрести взаимопонимание с людьми. – СПб.: Экономическая школа, 1993
2. Гершензон М.А. Головоломки профессора Головоломки: Сборник затей, конкурсов, самоделок, занимательных задач / Сост. И. Прусаков. – М.: Детская литература, 1994
3. Комарова И.И., Бородычева Е.С. Что? Где? Когда? Блиц-энциклопедия. – М.: «РИПОЛ КЛАССИК», 1999
4. Популярная энциклопедия для детей «Все обо всем». – М.: «Ключ-С», 1994
5. Проверьте свои знания: Энциклопедия в 10 т. / сост. Н.Л. Вадченко. – Д.: Сталкер, 1996
6. Серия «Энциклопедия для детей». – М.: Аванта+, 1998
7. Серия книг «Что? Где? Когда? Как? Зачем? Почему?» - М.: Дрофа, 1995

Электронные ресурсы

1. А. Я. Психология: описания психологических тестов, тестирование онлайн, тренинги, упражнения, статьи, советы психологов - <http://azps.ru/>
2. База вопросов «Что? Где? Когда?» - <http://db.chgk.info/>
3. Блокнот психолога - <http://chronicles.moy.su/>
4. Всемирное движение интеллекта - <http://www.vdi.chgk.info/>
5. Динамический банк вопросов - <http://dinabank.livejournal.com/>
6. Интернет-клуб «Что? Где? Когда?» - <http://internet.chgk.info/>
7. Молодежный кубок мира по игре «Что? Где? Когда?» - <http://student.chgk.info/>
8. Сайт логических игр, задач и упражнений «На все задачи есть» - <http://nazva.net/> - ответ! –

2.2.3. Кадровое обеспечение

Программа «Креатив IQ» реализуется педагогом с высшим педагогическим образованием. Желательно наличие психологического образования или помощь психолога при проведении коммуникативных тренингов, тренингов командообразования.

2.4. Методическое обеспечение

В работе по программе педагогом используются раздаточные материалы по тематике учебного плана для индивидуальной и командной работы.

На каждом занятиях обязательно идет отсылка к книгам, фильмам, произведениям художественного и музыкального творчества. Все необходимые фрагменты демонстрируются на экране. Таким образом, реализуется наглядный метод обучения.

В рамках словесного метода идет обсуждение книг, организуются дискуссии и беседы на конкретные темы. Именно в таком формате участники программы учатся отстаивать свою точку зрения.

Создание проблемных ситуаций – обязательное условие любой игры. Поскольку каждый вопрос – это уже проблема, которую нужно быстро разрешить.

Практические методы получают реализацию на каждом занятии. Поскольку именно практической деятельности отводится в Клубе самое почетное место. Именно в своей деятельности развивается каждый ребенок.

Метод ценностных ориентаций – важнейший инструмент. Все обучение пронизано установкой «что такое хорошо, и что такое плохо». Поэтому во всех ситуациях действуют «Законы Клуба». Участник Клуба – честен, обязателен, ответственен за себя и команду. Готов развиваться и самоорганизовываться.

Каждый ребенок учится выделять то, что нужно просмотреть после занятий. Факт, который неизвестен; книгу, которую нужно прочитать; фильм, который нужно посмотреть, и т.д.

Для записей на занятиях у каждого учащегося обязательно должны быть ручка и блокнот.

В каникулярное время все участники программы получают практическое задание, выполнение которого проверяется в групповом обсуждении после каникул и поощряется самими же ребятами.