

**Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
ордена**

«Знак Почета» гимназия №5 им. Луначарского А.В.

Принята на заседании
Педагогического совета

Протокол № 1
« 31 » августа 2023 г.

Утверждаю:
Директор МБОУ гимназии №5
Кувшикина М.Г.
Приказ №
от « 31 » августа 2023 г.



Социально-гуманитарная направленность

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа «Интеллектуальная площадка «Надежда»»**

Возраст обучающихся: 11-17 лет

Срок реализации: 9 месяцев

Составитель:

Бязрова Марина Александровна,
учитель истории и обществознания

Владикавказ, 2023 г.

Оглавление

1. Пояснительная записка.....	3
2. Актуальность и отличительные особенности.....	3
2.1. Педагогическая целесообразность.....	5
3. Прогнозируемые результаты.....	8
4. Учебный план.....	9
5. Содержание программы.....	10
6. Календарный учебный график.....	11
7. Календарно-тематическое планирование.....	12
8. Формы аттестации и оценочные материалы.....	15
9. Методические обеспечение программы.....	16
10. Рабочая программа воспитания.....	18
11. Материально-техническое оснащение.....	20
12. Кадровое обеспечение.....	20
13. Список литературы - информационных источников (использованной, рекомендуемой обучающимся), интернет-ресурсы.....	20

1. Пояснительная записка

Программа отражает модернизацию основ учебного процесса, их переориентацию на достижение конкретных результатов в виде сформированных умений и навыков обучающихся, обобщенных способов деятельности. Особое внимание уделяется познавательной активности обучающихся, их мотивированности к самостоятельной учебной работе

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Клуб интеллектуальных игр «Надежда», Гимназии № 5 г. Владикавказа , составлена с учетом следующей нормативно-правовой базы:

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ.
2. Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04.09. 2014 № 1726-р).
3. Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утверждена приказом Министерства образования и науки РФ от 09.11.2018 № 196).
4. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р).
5. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298 "Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых".
6. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи».
7. Устав Муниципального бюджетного образовательного учреждения Гимназия №5 Программа «Клуб юных интеллектуалов» - это программа базового уровня, социально-педагогической направленности и она является модифицированной.

2. Актуальность и отличительные особенности:

Актуальность программы обусловлена следующими факторами:

- Особенностью современной ситуации - обучающиеся находят свой круг общения, в котором основными являются общечеловеческие ценности, а

система приоритетов ориентирована на знания и культуру (культуру личности, культуру мышления, культуру общения).

- Возрастными психологическими особенностями детей.- учитывать это и предоставлять этим обучающимся как можно больше подконтрольной самостоятельности.

-Особенностями микросоциума.

Одним из наиболее важных психологических условий в развитии интеллектуальной культуры личности ребенка является его эмоциональное благополучие, эмоциональный комфорт, сопровождающий процесс познания. От этого зависит самооценка ребенка, его отношение к осваиваемым видам познавательной деятельности. Эмоциональное благополучие определяется также положительной оценкой окружающих. Для детей очень важно почувствовать себя взрослыми, им важен приобретаемый статус в мире взрослых, важен социальный опыт, ставящий их, условно говоря, на одну ступеньку с состоявшимися в интеллектуальном отношении людьми. Детям важна также практическая значимость их деятельности. Программа дает, поэтому, ценный опыт социальности, помогает процессу самопознания среди участников интеллектуальной игры.

Возраст обучающихся: 11-17 лет

Новизна: Анализ современного состояния общественной жизни свидетельствует о том, что обществу необходимы личности, важнейшими качествами которых становятся инициативность, способность творчески мыслить и находить нестандартные решения, умение выбирать профессиональный путь, готовность обучаться в течение всей жизни

Проблема развития творческого и интеллектуального потенциала обучающихся очевидна. Часто можно наблюдать, как многие обучающиеся, имея приличный багаж знаний и решая даже самые трудные контрольные работы на «отлично», не умеют переносить полученные знания на окружающую их реальность.

Игра способствует раскрытию различных сторон личности, сплочению коллектива, является стимулом неигровых видов деятельности, таких как учёба, труд и т.д. Используя такие игровые формы, как обучающие игры, игровой тренинг, личностно-диагностические игры, социально-ориентационные игры, можно широко вовлекать в игровую деятельность ребят, как младшего, так и старшего дошкольного возраста. Особое внимание программа уделяет развитию в играх интеллектуальных характеристик

личности: памяти, внимания, способности к релаксации и коммуникативности, эрудиции и логики.

Программа рассчитана на обучающихся средних и старших классов, имеющих склонность к интеллектуальным занятиям и достаточный уровень усвоения общеобразовательных программ по истории, географии, литературе и др. областям знаний. Реализация программы создаёт необходимые условия для развития умственных способностей обучающихся, их свободного самовыражения и творчества.

Отличительные особенности: Игра является основой работы Площадки интеллектуальных игр «Надежда» Гимназии №5. Игра, как вид деятельности, представляет собой уникальный феномен действительности. Её многоплановость и функциональность вызывает глубокий интерес в различных областях знаний – философии, этнографии, искусствоведении, психологии. Для ребёнка игра может выступать, как средство саморазвития, самореализации, саморегуляции, стрессового контроля.

2.1 Педагогическая целесообразность

С одной стороны, школа должна создать условия для успешной реализации каждого обучающегося, с другой стороны, невысокая успеваемость ученика приводит к потере внутреннего ощущения своей успешности. Участие в работе программы позволяет обрести ощущение успешности, не зависящее от успеваемости. В урочной деятельности ребёнок не имеет возможности отработать модели поведения в ситуации общего дела. Деятельность программы даёт дополнительные преимущества в организации воспитательного процесса и позволяет использовать опыт и знания старших ребят в организуемых совместных делах (в одной команде ребята разного возраста), поставить их в позицию инструкторов, помогающих педагогу обучать младших.

В рамках занятий изучаются теоретические основы решения логических, творческих, изобретательских и т.п. задач, правила проведения и непосредственно само проведение различных интеллектуальных игр. Способности развиваются в деятельности, а для развития способностей нужна высокая познавательная активность подростков. Причем не всякая деятельность развивает способности, а только эмоционально приятная. Тренинги внимания, восприятия, мышления, памяти, интеллектуальные индивидуальные и командные игры способствуют развитию всех личностных

качеств подростков. Они получают навыки групповой работы, где важна способность услышать другого, понять его замысел, т.е. происходит развитие коммуникативных способностей. Таким образом, занятия формируют метапредметные навыки и умения обучающихся.

Цели программы: создание благоприятных условий для развития интеллектуального потенциала и познавательных процессов обучающихся посредством организации игровой деятельности.

Задачи:

1. Привить интерес к изучению наук через игру.
2. Способствовать развитию творческого нестандартного мышления.
3. Способствовать развитию коммуникативных способностей обучающихся, научить их работе в команде.
4. Расширить общение детей разного возраста между собой включением их в деловое сотрудничество.

Задачи обучения: В рамках занятий изучаются теоретические основы решения логических, творческих, изобретательских и т.п. задач, правила проведения и непосредственно само проведение различных интеллектуальных игр. Способности развиваются в деятельности, а для развития способностей нужна высокая познавательная активность подростков. Причем не всякая деятельность развивает способности, а только эмоционально приятная. Тренинги внимания, восприятия, мышления, памяти, интеллектуальные индивидуальные и командные игры способствуют развитию всех личностных качеств подростков. Они получают навыки групповой работы, где важна способность услышать другого, понять его замысел, т.е. происходит развитие коммуникативных способностей. Таким образом, занятия формируют метапредметные навыки и умения обучающихся.

Задачи развития: Привить интерес к изучению наук через игру. развитие творческого нестандартного мышления, развитие коммуникативных способностей обучающихся.

В процессе освоения программы развиваются способности к

-развитию речевых навыков - умение правильно формулировать и излагать свои мысли, отстаивать свою точку зрения.

- Развивается умение логически мыслить и решать различные проблемы и задачи.

- У обучающихся формируется потребность к пополнению своего кругозора новой информацией.

- Развитию коммуникативных навыков.

Задачи воспитания: Формировать командный дух, воспитывать информационную культуру, как составляющую общей культуры современного человека, воспитывать чувство ответственности за свою работу.

Творчество обучающихся должно основываться на общечеловеческих ценностях культуры и строится в соответствии с нормами и ценностями, присущими традициям региона, в котором они живут.

Процесс освоения программы способствует формированию гражданско-нравственной позиции, гордость за свою Родину, за свой край.

Программа «Клуб интеллектуальных игр» строится на следующих концептуальных принципах:

Коммуникативный принцип – позволяет строить обучение на основе общения равноправных партнеров и собеседников, даёт возможность высказывать своё мнение (при взаимном уважении), формирует коммуникативно-речевые навыки.

Гуманистический принцип – создание благоприятных условий для обучения всех детей, признание значимости и ценности каждого ученика (взаимопонимание, ответственность, уважение).

Принцип культуросообразности – предполагает, что творчество обучающихся должно основываться на общечеловеческих ценностях культуры и строится в соответствии с нормами и ценностями, присущими традициям региона, в котором они живут.

Принцип патриотической направленности – предполагает использование эмоционально окрашенных представлений (образ эстетических явлений и предметов, действий по отношению к Отечеству, родному краю, гордость за российскую культуру).

Принцип динамики – предоставить ребенку возможность активного поиска и освоения объектов интереса, собственного места в творческой деятельности, заниматься тем, что нравится.

Принцип демократии – добровольная ориентация на получение знаний конкретно выбранной деятельности; обсуждение выбора совместной деятельности в коллективе на предстоящий учебный год.

Принцип доступности – обучение и воспитание строится с учетом возрастных и индивидуальных возможностей подростков, без интеллектуальных, физических и моральных перегрузок.

Принцип наглядности – в учебной деятельности используются разнообразные иллюстрации, презентации, аудио и видео источники.

3. Прогнозируемые результаты:

Обучающиеся научатся:

- изучать науки через игру;
- развивать творческое нестандартное мышление;
- развивать коммуникативные способности обучающихся, работать в команде.
- расширять общение детей разного возраста между собой включением их в деловое сотрудничество.

Обучающиеся:

- Познакомятся с различными интеллектуальными играми, способами тренировки памяти, внимания, интеллектуальными играми и занятиями различных времен и народов.
- Научатся ведению, созданию и использованию интеллектуальных игр.
- Пополнят свои знания более широкими и углубленными сведениями из различных областей знаний, искусства, философии, краеведения.

Развивающие:

- смогут развивать речевые навыки;
- научатся правильно формулировать и излагать свои мысли;
- смогут отстаивать свою точку зрения;
- научатся развивать умение логически мыслить и решать различные проблемы и задачи;
- смогут пополнить своей кругозор новой информацией;
- разовьют коммуникативные навыки.

Воспитательные:

- сформируют командный дух;

- воспитают информационную культуру, как составляющую общей культуры современного человека.

- воспитают чувство ответственности за свою работу.

В числе диагностических средств, для выявления результатов, используются следующие:

- педагогическое наблюдение;
- анализ открытых (итоговых) занятий/мероприятий;
- тестирование, включая психологические тесты;

Способы определения результативности: самоанализ, тренинги, собеседование и тестирование, конкурсы.

Срок реализации программы: 9 месяцев

Режим занятий – один раз в неделю.

Формы обучения: очная

Социальный статус: обучающиеся г. Владикавказа

Возраст: 11-17

Место обучения - Интеллектуальный клуб на базе МБОУ Гимназия № 5 им. Луначарского А.В.

Уровень реализации: дополнительное образование

Уровень освоения программы: базовый

Способ освоения содержания образования: креативный

4. Учебный план (36 часа)

№ п/п	Разделы. Темы.	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Водное занятие	1	1		Собеседование
2	Обучающие занятия, тренинги	25	9	16	Тестирование
3	Игры и конкурсы.	9		9	Тестирование
5	Итоговое занятие	1		1	Тест, карта достижений

6	Всего	36	10	26	
---	--------------	-----------	-----------	-----------	--

5. Содержание учебного плана

Вводное занятие. История возникновения интеллектуальных игр. Техника безопасности.

Типы мышления. Стандартное и нестандартное мышление.

Метод «Шесть шляп мышления». Технологии в рамках метода «Шесть шляп мышления»: «Плюс, минус, интересно», «Факторы».

Технология «Мозговой штурм».

Технология «Альтернатива».

Технология решения изобретательских задач (ТРИЗ). Что такое «закрытая» и «открытая» задача.

История и принципы игры «ЧГК». Правила игры. Игра «ЧГК» в нашем городе.

Вопрос — основа игры. Требования к вопросам: интересная информация, лаконичная формулировка, логический путь к ответу, однозначность ответа, четкий источник информации. Как работать над вопросом. Вопросы на конкретные знания как исключение. Умение находить необычное в обычном. Алгоритм поиска ответов. Ключевое слово в вопросе. Как строить логическую цепочку. Наиболее часто встречающиеся приемы зашифровки информации. Умение мыслить нестандартно.

Формы нетрадиционных логических игр. «Верить — не верить», Перевертыши, Шароиды, Кубрачки и т.д.

Принципы игры в команде. Команда — единый механизм. Непрерывность обсуждения. Как слушать друг друга. Необходимость высказывания всех мыслей, пришедших за игровым столом. Чего не нужно делать при обсуждении. Как выстроить логическую цепочку командой. Распределение командных ролей. Функции капитана, генератора идей, критика. Другие возможные роли. Отработка игры в тройках. Подбор троек и отработка взаимодействия в них. Почему тройка — еще не команда. Отработка игры в

шестерках. Формирование команд. Отработка взаимодействия в командах. Выработка делового психологического климата в команде. Как организовать «ЧГК». Три основные формы игры в «ЧГК». Игры со зрительным залом. Как интересно скомпоновать программу.

Основные особенности игры «Брейн-ринг». Отличие «Брейн-ринга» от «ЧГК». Требования к вопросам на «Брейн-ринг». Особенности обсуждения при игре в «Брейн-ринг». Изменение функций капитана. Отработка взаимодействия для «Брейн-ринга».

Основные особенности игры «Своя игра». «Своя игра» индивидуальная и командная. Правила и варианты игры.

«Брейн-ринг» – командная игра

«Что?Где?Когда?» – командная игра, спортивная разновидность

«Своя игра» - индивидуальный турнир

Участие в городских, республиканских и региональных играх в соответствии с графиком проведения игр Республиканской общественной организации «Интеллектуальный клуб Альбус:

1. « Владикавказская крепость» (городской турнир для обучающихся в 9-11 кдассах в форме ЧГК) - октябрь, 2 этапа
2. Республиканский турнир по игре «Брейн – ринг» - октябрь - апрель, ежемесячно;
3. Республиканский турнир по игре «ЧТО?ГДЕ?КОГДА?» - один раз в 3 месяца;

6. Календарный учебный график к программе «Клуб интеллектуальных игр «Надежда» на 2023 - 2024 учебный год

Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Кол-во учебных часов	Режим занятий
13.09.2023	29.05.2024	36	36	1 час в неделю

7. Календарно-тематическое планирование
36 часов

№ п/п	Название темы	Количество часов			Форма занятия	Форма аттестации	дата
		Всего	Теоретические занятия	Практические занятия			
1	Вводное занятие. История возникновения интеллектуальных игр. Техника безопасности	1	1	-	групповая	Беседа, обсуждение	13.09.23
2	Стандартное и нестандартное мышление. Типы мышления.	1	1		групповая	Беседа, обсуждение	20.09
3	Метод «Шесть шляп мышления».	1	1		групповая	Беседа с элементами и тренинга	27.09
4	Технологии в рамках метода «Шесть шляп мышления»: «Плюс, минус, интересно», «Факторы».	1		1	групповая	Беседа с элементами и тренинга	04.10
5	Основные особенности игры «Брейн-ринг». Требования к вопросам на «Брейн-ринг».	1	1			Беседа с элементами и тренинга	11.10
6	Брейн-ринг	1		1	Групповая	игра	18.10
7	Технология «Мозговой штурм».	1		1	Групповая	Беседа с элементами и тренинга	25.10

						Игра	
8	Отработка взаимодействия для «Брейн-ринга».	1		1		Тренинг	01.11
9	Технология «Альтернатива».	1	1		Групповая	Беседа с элементами и тренинга Игра	08.11
10	Брейн-ринг	1		1	групповая	игра	15.11
11	Особенности обсуждения при игре в «Брейн-ринг». Функции капитана.	1	1		Групповая	Беседа, обсуждение	22.11
12	Технология решения изобретательских задач (ТРИЗ). Что такое «закрытая» и «открытая» задача.	1		1	Групповая	Беседа с элементами и тренинга	29.11
13	Вопрос — основа игры. Требования к вопросам: интересная информация, лаконичная формулировка, логический путь к ответу, однозначность ответа, четкий источник информации.	1	1		групповая	Беседа, обсуждение	06.12
14	Брейн-ринг	1		1	групповая	игра	13.12
15	Как работать над вопросом. Вопросы на конкретные знания как исключение. Умение находить необычное в обычном.	1		1	Групповая	Беседа с элементами и тренинга	20.12
16	Умение мыслить нестандартно	1	1		Групповая	Беседа, обсуждение	27.12
17	Алгоритм поиска ответов. Ключевое слово в вопросе. Как строить логическую цепочку. Наиболее часто встречающиеся	1		1	Групповая	Беседа, обсуждение	10.01.24

	приемы зашифровки информации.						
18	Что? Где? Когда?	1	-	1	Групповая	Игра	17.01
19	Функции капитана. Отработка взаимодействия для «Брейн-ринга».	1	1		Групповая	Беседа, обсуждение	24.01
20	Наиболее часто встречающиеся приемы зашифровки информации. Умение мыслить нестандартно.	1	1		Групповая	Беседа, обсуждение	31.01
21	Формы нетрадиционных логических игр: «Верить — не верить», Перевертыши, Шароиды, Кубраечки, и т.д.	1		1	Групповая	Беседа с элементами и тренинга	07.02
22	Что? Где? Когда?	1	-	1	Групповая	Игра	14.02
23	История и принципы игры «ЧГК». Правила игры. Игра «ЧГК» в нашем городе.	1	1	-	Групповая	Беседа, обсуждение	21.02
24	Принципы игры в команде. Команда — единый механизм. Непрерывность обсуждения. Как слушать друг друга.	1		1	Групповая	Беседа, обсуждение	28.02
25	Основные особенности «Своей игры». Разновидности игры. Индивидуальная и групповая «Своя игра».	1		1	Групповая	Беседа с элементами и тренинга	06.03
26	Своя игра	1		1	Групповая	игра	13.03
27	Что? Где? Когда?	1		1	Групповая	игра	20.03
28	Как выстроить логическую цепочку командой	1		1	Групповая	Беседа с элементами и тренинга	27.03

29	Распределение командных ролей. Функции капитана, генератора идей, критика. Другие возможные роли.	1	1		групповая	Беседа, обсуждение	03.04
30	Как слушать друг друга. Необходимость высказывания всех мыслей, пришедших за игровым столом. Чего не нужно делать при обсуждении.	1	1		Групповая	Беседа, обсуждение	10.04
31	Три основные формы игры в «ЧГК».	1	1		Групповая	Беседа, обсуждение	17.04
32	Своя игра	1		1	Групповая	игра	24.04
33	Отработка взаимодействия в командах. Выработка делового психологического климата в команде.	1		1	Групповая	Беседа с элементами и тренинга	08.05
34	Отработка игры в тройках. Подбор троек и отработка взаимодействия в них. Почему тройка — еще не команда.	1	1		Групповая	Беседа, обсуждение	15.05
35	Своя игра	1		1	Групповая	игра	22.05
36	Интеллектуальные игры как способ познавательного досуга молодежи. Итоговое занятие	1	1		Групповая	Беседа, обсуждение	29.05
	Всего:	36	16	20			

8. Формы аттестации:

Так как, программа реализуется в системе дополнительного образования, она не предполагает зачетно-экзаменационной системы контроля за результатами освоения. Успехи, достигнутые обучающимися, демонстрируются во время

проведения творческих мероприятий и оцениваются педагогами, родителями посредством наблюдения, достижений, промежуточных тестирований, конкурсов. В качестве контрольно-диагностических мероприятий также используются следующие формы аттестации: наблюдение, творческое задание, выставка, конкурс, игры среди команд клубов, опрос, отзыв родителей и детей.

Мониторинг результативности программы проводится по трём уровням:

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

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

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

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

9 . Методическое обеспечение программы.

Методы обучения:

Словесный, наглядный, практический; объяснительно-иллюстративный; репродуктивный; частично-поисковый, исследовательский; проблемный, игровой, дискуссионный, проектный и др.; активные и интерактивные методы обучения; социоиговые методы.

Методы воспитания: убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация и др.

Педагогические технологии:

Индивидуального обучения, группового обучения, коллективного взаимообучения, дифференцированного обучения, разноуровневого обучения, проблемного обучения, ТРИЗ, игровой деятельности, коллективной творческой деятельности, критического мышления, и др.

по дидактической цели (вводное занятие, занятие по углублению знаний, практическое занятие, занятие по систематизации и обобщению знаний, по контролю знаний, умений и навыков, комбинированные формы занятий).

Формы организации обучения:

- лекция,
- практикум,
- экскурсия, олимпиада, конференция, мастерская, конкурс, игры,
- беседа;
- тренировочные упражнения;
- игры;
- конкурс;
- сообщения;
- мультимедийный час;
- видеоурок;
- презентация.

Алгоритма учебного занятия.

Специфика работы требует особой формы занятий, как можно более отличающихся от традиционного учебного процесса. Минимум назидательности, никакого принудительного навязывания знаний и умений. Теоретическая информация должна вводиться в игровой процесс, иллюстрироваться соответственно игровыми примерами из богатейшей практики интеллектуальных игр и закрепляться на тренировочных занятиях, построенных соответствующим образом. Разумеется, это не исключает полностью традиционных методов подачи и усвоения знаний.

Стандартное занятие состоит из трех этапов. Первый - круговая тренировка с применением разминочных игр. Второй - разбор и игровое подтверждение теоретических положений, запланированных на данное занятие. Третий - тренировка в режиме реального времени по правилам одной из интеллектуальных игр.

Следует отметить, что традиционно основной игровой и организационной единицей клуба является команда, состоящая из 6 человек.

Учебно-тренировочный процесс реализуется на совмещении форм занятий с разным по численности контингентом. Для теоретических занятий и общих тренировок нужны большие группы - три и более команд; для практических занятий, где руководителю клуба необходимо отслеживать психологические реакции, ролевое участие и игровой вклад членов команды, работа идет с одной командой; на индивидуальном уровне (от одного до трех человек) требуется работа по подготовке капитанов команд, психологическому и игровому тренингу игроков основных специализаций, стажеров-организаторов игр.

Перечень дидактических материалов:

- Дидактические материалы:
- правила интеллектуальных игр
- списки литературы по темам;
- база вопросов игры «Что? Где? Когда?»: <https://db.chgk.info>
- методические рекомендации для педагогов по проведению интеллектуальных игр.
- Методические разработки интеллектуальных программ, сценарии игр, заложенных в программу.
- Дидактический материал по разделам «Тесты», «Ребусы», «Конкурсы», «Занимательные задачи и головоломки», «Викторины», «Кроссовки», «Кроссворды», «Сценарии», «Загадки, скороговорки», «Интеллектуальные игры», «Игры, общение, отдых», «Новый год», «Своя игра».

10. Рабочая программа воспитания.

Современный национальный идеал личности – это высоконравственный, творческий, компетентный гражданин России, принимающий судьбу Отечества как свою личную, осознающей ответственность за настоящее и будущее своей страны, укорененный в духовных и культурных традициях русского народа.

Исходя из воспитательного идеала, и базовых ценностей общества: семья, труд, отечество, природа, мир, знания, культура, здоровье, человек целью воспитания является – личностное развитие школьников, проявляющееся:

1) в усвоении ими знаний основных норм, которые общество выработало на основе этих ценностей (то есть, в усвоении ими социально значимых знаний);

2) в развитии их позитивных отношений к этим общественным ценностям (то есть в развитии их социально значимых отношений);

3) в приобретении ими соответствующего этим ценностям опыта поведения, опыта применения сформированных знаний и отношений на практике (то есть в приобретении ими опыта осуществления социально значимых дел).

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

Задачи:

формировать чувство гражданского и патриотического отношения к Отечеству, верности духовным традициям России;

развивать потребности самообразования, самовоспитания морально-волевых качеств, самоорганизации;

развивать познавательную активность, интеллектуальные и творческие способности;

формировать готовность школьников к сознательному выбору профессии;

организовать работу с семьями школьников, их родителями или законными представителями, направленную на совместное решение проблем личностного развития детей.

Основные направления воспитания:

Духовно- нравственное, гражданско-патриотическое;

Воспитание положительного отношения к труду и творчеству;

Интеллектуальное воспитание;

Здоровьесберегающее воспитание;

Воспитание семейных ценностей;

Художественно-эстетическое воспитание;

Формирование коммуникативной культуры.

Основные формы деятельности:

беседа,

тематический урок.

учебное занятие,

игра,

конкурс,
фестиваль,
соревнование,
экскурсия,
организация выставок,;
участие в районных, областных конкурсах и мероприятиях.

Планируемые результаты:

В процессе освоения программы учащиеся получают возможность сформировать:

духовно- нравственные установки личности;
потребность к интеллектуальной, творческой самореализации;
навыки самоорганизации ;
навыки социального поведения в жизни, в коллективе.

11. Материально-техническое оснащение.

Технические средства: кабинет оснащён компьютером, проектором, интерактивной доской, принтером, сканером, столы для «Брейн-ринга».

Занятия проводятся в специально оборудованном кабинете:

- удобная мебель и её правильная расстановка;
- воздушно-тепловой режим (поддерживается оптимальная температура 19-21 градусов и относительная влажность 50-60%, используется естественная вентиляция при проветривании кабинета);
- хорошая освещённость;
- чистота кабинета (проводится ежедневная влажная уборка);
- эстетика кабинета (использована краска, не дающая бликов, спокойные цвета для окраски мебели, стен и потолка);
- грамотное оформление кабинета (имеются в наличии инструкции по технике безопасности и правилам поведения, а также рекомендации по соблюдению правильной осанки, комплексы упражнений для снятия напряжения).

12. Кадровое обеспечение.

Программу реализует педагог дополнительного образования, высшей квалификационной категории.

13. Список литературы и информационных источников

Нормативно-правовая база:

8. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ.
9. Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04.09. 2014 № 1726-р).
10. Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утверждена приказом Министерства образования и науки РФ от 09.11.2018 № 196).
11. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р).
12. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298 "Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых".
13. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи».
14. Устав Муниципального бюджетного образовательного учреждения Гимназия №5 Программа «Клуб юных интеллектуалов» - это программа базового уровня, социально-педагогической направленности и она является модифицированной.

Список литературы для педагогов:

1. Алексеев Е. В., Белкин В. Г., Курмашева Н. А., Поташёв М. О., Тюрикова И. К. «Что? Где? Когда?». - М.: Рольф, 2000. – 217 с .
2. Василюк Юлия Сергеевна «Развиваем интеллект. Логические игры и головоломки». - Эксмодетство, 2017 .
3. Волченко Ю. С. Интеллектуальные игры. - ЭКСМО ,2017 год
4. Зубанова С.Г. Интеллектуальные игры для школьников. - ФЕНИКС, 2016 г.
5. Майерс Бернар. Интеллектуальные игры- М.: Академик, 2017.
6. Винокурова Н.К. Развитие творческих способностей обучающихся.- М. «Педагогический поиск», 1999

7. Федоровская Е. О. Дар игры. Роль игры в развитии творческого потенциала ребенка // Одаренный ребенок. - 2012. - № 1 (январь-февраль). - С. 20-28
8. Гин А.А. Приемы педагогической техники. – Издательство Вита, М., 2005
9. Эдвард де Боно Шесть шляп мышления. – Поппури, 2006
10. Эдвард де Боно Нестандартное мышление. Самоучитель. – Поппури, 2006

Литература для обучающихся и родителей.

1. Анашина Н.Ю. ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР, "Умные" игры и развлечения для старшеклассников. - ВКТ, Академия Развития, 2018.
2. Баландин Б.Б. Большая книга интеллектуальных игр и занимательных вопросов для умников и умниц. -Литмир, 2019.
3. Пашнина В. "Умные" игры и развлечения для старшеклассников. - ВКТ, Академия Развития, 2018.
4. Шейнов В.П. Развиваем мышление, сообразительность, интеллект. Книга-тренажер. –С-П.: Питер-Трейд»; 2018.
5. Баландин Б. 1001 вопрос для очень умных. – М. 2012.
6. Большая школьная энциклопедия, М. Махаон, 2015.
7. Вопросы и ответы. Энциклопедия для детей среднего возраста, М. Махаон, 2015.
8. Бер И.Л. Своя игра. Книга 1. М. Эксмо, 2010
9. Левин Б.Е. Что? Где? Когда? для чайников, 1999
10. Поташов М.О. Почему вы проигрываете в ЧГК, 2005
11. Интернет-ресурс: База вопросов «Что? Где? Когда? (все турниры с 2003 г.) / <http://db.chgk.info/random/types6/326613016>
12. Интернет-ресурс: 1001 викторина / портал викторин по разным категориям знаний / http://1001viktorina.ru/cat/p1821_stolitsyi_mira
13. Интернет-ресурс: Методическая копилка. Патриотическое воспитание. Викторины по истории, географии, литературе. / <http://zanimatika.narod.ru/RF20.htm>
14. Интернет-ресурс: Кроссворд-кафе
15. <http://www.c-cafe.ru/theme/2/01581p.php>

16. Интернет-ресурс Логические задачи /
<http://uucys.ru/riddles/topic/Логические>
17. Интернет-ресурс: Чай вдвоём. Загадки, задачи, тесты, шарады, ребусы, игры /<http://www.teafortwo.ru/zagadki/index.php>
18. Интернет-ресурс : Мифология. / <http://www.hellados.ru/myth.php>
19. просветительский проект «Арзамас» <http://arzamas.academy>