


Министерство образования и науки Самарской области  
государственное бюджетное общеобразовательное учреждение  
средняя общеобразовательная школа № 14 «Центр образования»  
имени кавалера ордена Ленина Н.Ф. ШUTOва  
городского округа Сызрань Самарской области  
структурное подразделение, реализующее дополнительные  
общеобразовательные программы «Дворец творчества детей и молодежи»

**СОГЛАСОВАНО**

Руководитель СП ДТДиМ  
ГБОУ СОШ № 14 г.о. Сызрань  
 П.А. Фролов

**УТВЕРЖДАЮ**

Директор ГБОУ СОШ № 14  
«Центр образования» г.о. Сызрань  
 Е.В. Марусева



Приказ № 706-ОД от 11.11.2023 г.

Программа принята решением  
методического совета  
Протокол № 12 от 06.06.2023 г.

Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
«Интеллектуальный клуб»  
Естественнонаучная направленность

Возраст: 7-9, 10-14 лет.  
Срок реализации: 1 год.

Разработчики:  
Аттаев И.Б., Гундорова О.В., Карманова М.Д., Катышева В.В.,  
педагоги дополнительного образования

г. Сызрань  
2023 год

## Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Интеллектуальный клуб»

### Краткая аннотация

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Интеллектуальный клуб» является модульной и ориентирована на обучающихся 7-9, 10-14 лет.

Программа «Интеллектуальный клуб» расширяет кругозор детей в естественнонаучной сфере. Занятия по данной программе и участие в играх позволяют проверить себя, своё мышление, интеллект в нестандартной, экстремальной ситуации (ограничение во времени, наличие соперников), а наличие болельщиков, личный вклад в результаты команды поднимают общественный статус подростка.

### Пояснительная записка

**Направленность** дополнительной общеразвивающей программы «Интеллектуальный клуб» естественнонаучная.

Вся жизнь человека постоянно ставит перед ним острые и неотложные задачи и проблемы. Возникновение таких проблем, трудностей, неожиданностей означает, что в окружающей нас действительности есть еще много неизвестного, скрытого. Следовательно, необходимо более глубокое познание мира, открытие в нем все новых и новых процессов. Интеллектуальное развитие – важнейшая сторона подготовки подрастающих поколений. Формирование интеллекта происходит не только на учебных занятиях, но и во внеурочной деятельности, в интеллектуально направленном общении, в различных видах деятельности. Особенно большие возможности имеет для этого дополнительное образование. Развитие интеллектуальных возможностей дает не только успешность в учении, но и помогает осознанию своего внутреннего мира, своих возможностей, своего эмоционального состояния и состояния других людей. Под воспитанием интеллекта нужно подразумевать создание условий для самореализации и самовоспитания, конструктивного взаимодействия с окружающей средой, стремления к самосовершенствованию. Воспитание интеллекта ребенка требует всестороннего развития его познавательных способностей (широты и тонкости разнообразных ощущений, наблюдательности, упражнений разных видов памяти, стимуляции воображения), но в особенности развития мышления. Воспитание интеллекта – одна из центральных задач всестороннего гармонического развития личности. Интеллектуальное воспитание – важнейшая сторона подготовки к жизни и труду подростков, заключающееся в руководстве развития интеллекта и познавательных способностей путем возбуждения интереса к интеллектуальной деятельности, вооружая знаниями, методами их добывания и применения на практике, привитию культуры интеллектуального труда

**Актуальность.** Актуальность программы заключается в том, что она нацелена на решение задач, определённых в Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года. Данная программа соответствует действующим нормативным актам и государственным

программным документам. В программе представлены современные идеи и актуальные направления развития науки и культуры. Интеллектуальные игры достаточно популярны среди подростков. Корни привлекательности игр можно найти в особенностях подросткового возраста: стремление к познанию мира, интерес к собственной личности, установка на расширение общения и выход его за рамки ученических дел, стремление к волевым напряжениям и к проверке себя, интеллектуальное соперничество – все эти характеристики выводят интеллектуальные игры в зону привлекательности. Следовательно, интеллектуальные игры – это возможность реализовать важную потребность подросткового возраста: признание со стороны других, заявление и подтверждение своей социальной значимости.

**Новизна** программы «Интеллектуальный клуб» состоит в том, что она разработана с учетом современных тенденций в образовании по принципу блочно-модульного освоения материала, что максимально отвечает запросу социума на возможность выстраивания ребёнком индивидуальной образовательной траектории. Кроме того, программа, в случае необходимости может быть реализована дистанционно.

**Отличительными особенностями программы** является сочетание естественнонаучной направленности с интеллектуально-игровой деятельностью. Тематика многих вопросов и заданий к играм базируется на использовании объектов живой и неживой природы Самарской области (живые растения и животные самых разных классов, коллекции, чучела и гербарии, объекты неживой природы).

В программе широко используется конвергентный подход, позволяющий интегрировать актуальные направления науки и современных технологий, а также помочь в реализации междисциплинарных проектных и исследовательских практик.

В программе применяется проектная деятельность, как один из видов самостоятельной работы, т. к. включение обучающихся в данный вид работы дает возможность реализации творческих способностей, позволяет показать умение работать индивидуально и в команде, применять знания на практике, публично показать достигнутые результаты.

**Педагогическая целесообразность.** В современном обществе остро стоит проблема осознанного принятия решения. Многие в процессе принятия собственных решений стремятся примкнуть к большинству, некоторые наоборот хотят выделиться. При этом и те, и другие делают это исходя из неких жизненных принципов: «быть как все» или «выделиться любой ценой», а не принятия обоснованных решений в каждом конкретном случае. Данная программа направлена на устранение выше обозначенной проблемы. В ходе реализации программы учащимися приобретаются навыки работы с информацией, вычленение главного в полученной информации, умение анализировать и обобщать, выдвигать возможные варианты ответов и принимать аргументированные решения. Также учащиеся приобретают навыки общения через работу в команде: совместные тренировки, мероприятия, турниры, чемпионаты, разного уровня. Для достижения поставленных задач на занятиях используются методики развития памяти,

конкретных видов мышления, упражнения на выбор версии, быстроту реакции. На играх игрокам предлагаются вопросы и задания из разных областей знаний, что повышает общий уровень эрудиции.

Таким образом, вся деятельность по программе направлена на развитие подвижного интеллекта (умения быстро и точно обрабатывать текущую информацию для принятия оптимального решения) и самореализацию личности, её социализацию, нахождение своего круга общения.

**Цель программы** – создание дополнительных условий для развития интеллектуально-творческого потенциала обучающихся.

### **Задачи программы**

*Обучающие:*

- Расширение и углубление знаний по предметам естественнонаучного курса, музыке, литературе, искусства;
- Популяризация молодёжного интеллектуального досуга.

*Развивающие:*

- Развитие мышления, логики: операций анализа и самоанализа, синтеза, классифицирования, дифференцирования;
- Развитие исследовательских умений;
- Развитие памяти;
- Развитие эрудированности.

*Воспитательные:*

- Формирование командного духа;
- Воспитание сплочённости детского коллектива;
- Воспитание умения сочетать свои интересы с интересами группы;
- Воспитание потребности и привычки к самоотдаче;
- Развитие коммуникативных и творческих способностей;
- Воспитание самостоятельности, инициативности, ответственности;
- Формирование потребности.

**Возраст детей, участвующих в реализации программы:** 7-9, 10-14 лет.

Возрастные особенности обучающихся определяют содержание учебно-воспитательного процесса, постановку целей и задач занятия, подбор оптимальных средств, технологий и методов обучения. Для эффективной работы необходимо учитывать особенности возрастного и полового развития детей, возрастных стимулов и интересов:

**7-9 лет.** Характерная особенность детей этого возрастного периода - ярко выраженная эмоциональность восприятия. В первую очередь дети воспринимают те объекты, которые вызывают непосредственный эмоциональный отклик, эмоциональное отношение. Наглядное, яркое, живое воспринимается лучше, отчётливее. В связи с возрастным относительным преобладанием деятельности первой сигнальной системы, более развита наглядно-образная память, чем словесно-логическая. Дети быстрее запоминают и прочнее сохраняют в памяти конкретные сведения, события,

лица, предметы, факты, чем определения, описания, объяснения. Лучше запоминается всё яркое, вызывающее эмоциональный отклик.

**10-14 лет.** Познавательная деятельность является ведущей, начинает зарождаться новый вид учебного мотива (продолжается активно в 6 классе)— мотив самообразования, представленный в активном интересе к дополнительным источникам знаний, на первое место выходит потребность понимания смысла учения «для себя». В этом возрасте на первое место выходит борьба за самостоятельность в мыслях, поступках, действиях и приобретает для подростков особое значение. Для них начиная с 6 класса особенно важно, чтобы окружающие с уважением относились к ним и выслушивали их точку зрения, поэтому им обычно нравятся разного рода дискуссии, рассуждения, размышления.

**Сроки реализации программы** программа рассчитана на 1 год, объем – 108 часов. Режим занятий - 2 раза в неделю при наполняемости - 15 учащихся в группе.

#### ***Формы обучения:***

- Викторины: исторические, географические, литературные, биологические, культура и искусство, спорт, кино.
- Кроссворды: тематико-предметные, общепредметные.
- Головоломки, ребусы, шарады, логические задачи.
- Лото: географическое, историческое, литературное; биологическое общепредметные.
- Турниры: командные, индивидуальные.
- Проектная деятельность.

#### ***Формы организации деятельности:***

- Интеллектуально-игровая деятельность (индивидуальная, групповая формы)
- Тренинги с членами объединения
- Волонтерская деятельность в городских интеллектуальных играх  
Интеллектуальные игры («Что? Где? Когда?», Брэйн-ринг, Своя игра, Штурм, Интеллектуальное казино, Пирамида, Большой вопрос, Поле чудес, Умники и умницы)

#### ***Планируемые результаты***

##### ***Личностные:***

- развитие нестандартного мышления, любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;
- развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, умения преодолевать трудности – качеств, важных в практической деятельности любого человека;
- воспитание чувства ответственности и сплоченности за команду;

- развитие самостоятельности суждений, независимости мышления.

Метапредметные:

- сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием;
- объяснять (доказывать) выбор деталей или способа действия при заданном условии;
- анализировать предложенные возможные варианты верного решения;
- осуществлять развернутые действия контроля и самоконтроля.

Регулятивные:

- обеспечить учащимся организацию их деятельности посредством постановки целей, планирования, прогнозирования, контроля, коррекции действий и оценки успешности усвоения.

Коммуникативные:

- учитывать разные мнения и интересы и обосновывать свою позицию;
- приходить к общему решению в совместной работе;
- сотрудничать со взрослыми и сверстниками в различных социальных ситуациях;
- не создавать конфликтов и находить выход из спорных ситуаций.

Предметные:

- сравнивать разные приемы действий, выбирать удобные способы для выполнения конкретного задания;
- моделировать в процессе совместного обсуждения алгоритм решения; использовать его в ходе самостоятельной работы;
- применять изученные способы учебной работы и приёмы решений для работы с различными заданиями;
- анализировать правила игры, действовать в соответствии с заданными правилами;
- включаться в групповую командную работу, участвовать в обсуждении проблемных вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его;
- выполнять пробное учебное действие, фиксировать индивидуальное затруднение в пробном действии;
- аргументировать свою позицию в коммуникации, учитывать разные мнения, использовать критерии для обоснования своего суждения;
- контролировать свою деятельность, обнаруживать и исправлять ошибки.

**Учебный план ДОП «Интеллектуальный клуб»**

**7-9 лет**

№п/п	Наименование модуля	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Тренинговые упражнения	26	4	22

	на взаимоотношения в детском коллективе			
2	Комбинаторные задачи на общую логику и эрудицию	36	10	26
3	Интеллектуальное многоборье	46	20	26
	<b>Итого</b>	<b>108</b>	<b>35</b>	<b>63</b>

**Учебно-тематический план ДОП «Интеллектуальный клуб»  
10-14 лет**

№п/п	Наименование модуля	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Тренинговые упражнения на взаимоотношения в детском коллективе	26	7	19
2	Комбинаторные задачи на общую логику и эрудицию	36	11	25
3	Интеллектуальное многоборье	46	20	26
	<b>Итого</b>	<b>108</b>	<b>38</b>	<b>60</b>

***Формы оценки знаний, умений и навыков при освоении программы***

- педагогическое наблюдение;
- активность и результативность при участии в конкурсах различного уровня,
- диагностика личностного роста и продвижения, анкетирование,
- ведение зачетных книжек, оформление фотоотчета, представление проекта.

***Формы контроля качества образовательного процесса:***

- Беседа,
- наблюдение,
- интерактивное занятие,
- анкетирование,
- тестирование,
- выполнение творческих заданий,
- участие в конкурсах и викторинах в течение учебного года,
- презентация проекта.

***Формы подведения итогов реализации программы.*** Участие в зачётных индивидуальных играх и викторинах. Активность, проявленная в командных соревнованиях. Презентация и апробация проектной работы.

***Ожидаемые результаты от реализации программы***

- Повышение мотивации к учебной деятельности учащимися,
- Повышение познавательной активности,

- Реализация интеллектуально-творческого потенциала подростков посредством участие в конкурсах разных уровней,
- Успешная социализация школьников
- Становление интеллектуальной личности с активной жизненной позицией

Учебно-тематический план составлен на основе модульной программы «Интеллектуальный клуб» и состоит из 3-х автономных модулей: «Тренинговые упражнения на взаимоотношения в детском коллективе», «Комбинаторные задачи на общую логику и эрудицию», «Интеллектуальное многоборье»

Каждый из модулей имеет свою специфику и направлен на решение своих собственных целей и задач.

### **Модуль «Тренинговые упражнения на взаимоотношения в детском коллективе»**

**Цель:** создание условий для формирования благоприятной атмосферы в детском коллективе, позволяющей выявить личностные качества каждого ребенка

**Задачи:**

Обучающие:

- сформировать позитивное межличностное пространство в коллективе;

Развивающие:

- проявить интересы и личностные качества каждого участника в группе;

Воспитательные:

- сформировать умения действовать сообща и решать текущие проблемы вместе;
- способствовать развитию коммуникативных навыков.

### **Учебно-тематический план модуля «Тренинговые упражнения на взаимоотношения в детском коллективе» 7-9 лет**

№п/п	Наименование тем	Количество часов			Формы аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Игры на знакомство	6	1	5	Анкетирование
2	Игры на сплочение коллектива	10	1	9	наблюдение
3	Экологические игры-тренинги Подведение итогов	10	2	8	тестирование
	<b>Итого</b>	<b>26</b>	<b>4</b>	<b>22</b>	

**Содержание модуля**



## «Тренинговые упражнения на взаимоотношения в детском коллективе»

### 1. Вводное занятие. Игры на знакомство 6ч.

Теория: Игры на знакомство, они же "ледоколы" - самые простые и эффективные игры для создания атмосферы доверия и позитивного настроения в любой, даже самой «разношерстной» команде.

Практика: Игры на знакомство «Партнеры», «Сказка», «Соцопрос», «Записки», «Знакомство по парам», «Поиск общего», «Назовись» и подобные.

### 2. Игры на сплочение детского коллектива 10ч

Теория: Значение игры в жизни человека.

Практика. Практические упражнения и игры «Снежный ком», «Стражники», «Тише - громче», «Водяной», «Тетрис», «Путанка», «Клоун», «Телеграмма», «Все по-очереди». Диагностика творческого развития личности воспитанника (Методика «Ваш творческий потенциал», Анкета «Потребность в достижениях») (Т.Е. Макарова).

### 3. Экологические игры-тренинги 10ч

Теория: Что такое экологический тренинг и его назначение.

Практика: Тренинг «Мы и природа». Экологические игры – тренинги «Защити животное», «Живая азбука», «Ассоциации». Экологическая игра «Воспитание ответственности за Землю», «Природа в моей жизни», «Дерево», «Музыкальные картинки». Тестирование «Экология и Я». Игры «Зообалет», «Чистописание», «Ателье мод», «Внуки Карла Линнея».

Подведение итогов.

## Учебно-тематический план модуля «Тренинговые упражнения на взаимоотношения в детском коллективе» 10-14 лет

№п/п	Наименование тем	Количество часов			Формы аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Игры на знакомство	6	1	5	Анкетирование
2	Игры на сплочение коллектива Работа над проектом игры на сплочение коллектива	10	3	7	наблюдение диагностика проект
3	Экологические игры-тренинги	10	3	7	тестирование

	Подведение итогов				
	<b>Итого</b>	<b>26</b>	<b>7</b>	<b>19</b>	

## **Содержание модуля «Тренинговые упражнения на взаимоотношения в детском коллективе»**

### 1. Вводное занятие. Игры на знакомство 6ч.

Теория: Игры на знакомство, они же "ледоколы" - самые простые и эффективные игры для создания атмосферы доверия и позитивного настроения в любой, даже самой «разношерстной» команде.

Практика: Игры на знакомство «Партнеры», «Сказка», «Соцопрос», «Записки», «Знакомство по парам», «Поиск общего», «Назовись» и подобные.

### 2. Игры на сплочение детского коллектива. Работа над проектом игры на сплочение коллектива 10ч

Теория: Значение игры в жизни человека. Подготовка к самостоятельной работе над проектом игры на сплочение коллектива.

Практика. Практические упражнения и игры «Снежный ком», «Стражники», «Тише - громче», «Водяной», «Тетрис», «Путанка», «Клоун», «Телеграмма», «Все по-очереди». Диагностика творческого развития личности воспитанника (Методика «Ваш творческий потенциал», Анкета «Потребность в достижениях») (Т.Е. Макарова).

### 3. Экологические игры-тренинги 10ч

Теория: Что такое экологический тренинг и его назначение.

Практика: Тренинг “Мы и природа”. Экологические игры – тренинги «Защити животное», «Живая азбука», «Ассоциации». Экологическая игра «Воспитание ответственности за Землю», «Природа в моей жизни», «Дерево», «Музыкальные картинки». Тестирование «Экология и Я». Игры «Зообалет», «Чистописание», «Ателье мод», «Внуки Карла Линнея».

Подведение итогов.

## **Модуль «Комбинаторные задачи на общую логику и эрудицию»**

**Цель:** создание организационных и содержательных условий для формирования умений решения комбинаторных задач

**Задачи:**

Обучающие:

- сформировать познавательный интерес к различным наукам (биология, история, география, литература)

Развивающие:

- способствовать развитию эрудированности и нестандартного мышления

Воспитательные:

- сформировать умение принимать верные решения

**Учебно-тематический план модуля  
«Комбинаторные задачи на общую логику и эрудицию»  
7-9 лет**

№п/п	Наименование тем	Количество часов			Формы аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Занимательная биология	9	3	6	викторина
2	Литература и искусство	9	2	7	познавательная игра
3	Колесо истории	9	2	7	реферат
4	По странам и континентам Подведение итогов	9	3	6	защита проекта
	<b>Итого</b>	<b>36</b>	<b>10</b>	<b>26</b>	

**Содержание модуля  
«Решение комбинаторных задач на общую эрудицию и логику»**

1. Вводное занятие. «Занимательная биология» 9ч

Теория: Понятие о естественных науках, их значении для человечества. Открытия и изобретения. Бионика. Памятники природы.

Практика: решение кроссвордов, ребусов, шарад, головоломок, мини игры (лото, домино, зоопутешествие, рыбалка и др). Тематика: биология растения и животные Самарской области, красная Книга (Самарской области и Международная), аквариумные и террариумные обитатели, животные живого уголка, рекордсмены в мире растений и животных, комнатные и садовые растения, флора и фауна планеты.

2. «Литература и искусство» 9ч

Теория. Кино: фильмы и мультфильмы разных стран, актёры, режиссёры. Песни: композиторы, поэты, исполнители. Виды искусств. Удивительные памятники. Герои литературных произведений

Практика. Викторина «Угадай мелодию», «В гостях у сказки», «Животные – герои литературных произведений»

3. «Колесо истории». 9ч

Теория. Мифология разных стран. 7 чудес света. Денежные единицы. Наш край миллионы лет назад. Виртуальная прогулка по современному городу Сызрань.

Практика. Подготовка докладов о чудесах света. Решение головоломок и кроссвордов. Викторина «Колесо истории»

4. «По странам и континентам» 9 ч

Теория. Географические объекты (континенты, страны, столицы, озёра, реки, океаны, острова). Гербы, флаги. История происхождения названий. Животные разных стран и континентов.

Практика. Викторины «Географическая рыбалка», «Занимательная география». Лото «Кто где живёт». Решение кроссвордов и шарад.

Подведение итогов.

**Учебно-тематический план модуля  
«Комбинаторные задачи на общую логику и эрудицию»  
10-14 лет**

№п/п	Наименование тем	Количество часов			Формы аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Занимательная биология	9	3	6	викторина
2	Литература и искусство	9	2	7	познавательная игра
3	Колесо истории	9	2	7	реферат
4	По странам и континентам.  Проект «Разработка игры-викторины «Географическая рыбалка»».  Подведение итогов	9	4	5	защита проекта
	<b>Итого</b>	<b>36</b>	<b>11</b>	<b>25</b>	

**Содержание модуля  
«Решение комбинаторных задач на общую эрудицию и логику»**

1. Вводное занятие. «Занимательная биология» 9ч

Теория: Понятие о естественных науках, их значении для человечества. Открытия и изобретения. Бионика. Памятники природы.

Практика: решение кроссвордов, ребусов, шарад, головоломок, мини игры (лото, домино, зоопутешествие, рыбалка и др). Тематика: биология растения и животные Самарской области, красная Книга (Самарской области и Международная), аквариумные и террариумные обитатели, животные живого уголка, рекордсмены в мире растений и животных, комнатные и садовые растения, флора и фауна планеты.

## 2. «Литература и искусство» 9ч

Теория. Кино: фильмы и мультфильмы разных стран, актёры, режиссёры. Песни: композиторы, поэты, исполнители. Виды искусств. Удивительные памятники. Герои литературных произведений

Практика. Викторина «Угадай мелодию», «В гостях у сказки», «Животные – герои литературных произведений»

## 3. «Колесо истории». 9ч

Теория. Мифология разных стран. 7 чудес света. Денежные единицы. Наш край миллионы лет назад. Виртуальная прогулка по современному городу Сызрань.

Практика. Подготовка докладов о чудесах света. Решение головоломок и кроссвордов. Викторина «Колесо истории»

## 4. «По странам и континентам» 9 ч

Теория. Географические объекты (континенты, страны, столицы, озёра, реки, океаны, острова). Гербы, флаги. История происхождения названий. Животные разных стран и континентов. Проект «Разработка игры-викторины «Географическая рыбалка»».

Практика. Викторины «Географическая рыбалка», «Занимательная география». Лото «Кто где живёт». Решение кроссвордов и шарад.

Подведение итогов.

### **Модуль «Интеллектуальное многоборье»**

**Цель**: создание условий для самопознания и самореализации через организацию познавательного интеллектуального досуга детей

**Задачи**:

Обучающие:

- способствовать развитию интеллектуальных и познавательных возможностей детей;

Развивающие:

- сформировать умение применять знания на практике;

Воспитательные:

- способствовать развитию коммуникативных возможностей.

**Учебно-тематический план модуля «Интеллектуальное многоборье»  
7-9 лет**

№п/п	Наименование тем	Количество часов			Формы аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1.	Игра «Брейн-ринг»	13	5	8	наблюдение за активностью во время игры
2	Игра «Интеллектуальное казино»	11	6	5	наблюдение за активностью во время игры
3	Игра «Пирамида»	10	4	6	наблюдение за активностью во время игры
4	Игра «Счастливый случай»	12	5	7	наблюдение за активностью во время игры
	<b>Итого</b>	<b>46</b>	<b>20</b>	<b>26</b>	

**Содержание модуля «Решение заданий интеллектуального многоборья»**

1. Игра «Брейн-ринг» 13 ч.

Теория. История появления игры на телеканале. Ведущий и самые известные игроки. Самые известные команды. Основные правила игры. Просмотр некоторых выпусков игры. Изучение Красной Книги Самарской области.

Практика. Формирование команд. Разработка вопросов к игре между командами внутри детского объединения. Проведение брейн-ринга внутри детского объединения. Обсуждение результатов игры. Разработка вопросов к игре с другим детским объединением. Проведение брейн-ринга и обсуждение результатов. Подготовка заданий для городского экологического брейн – ринга «Загадки планеты Земля». Проведение игры и обсуждение результатов. Проведение брейн ринга «Растения и животные Самарской области». Подведение итогов.

2. Игра «Интеллектуальное казино». 11 ч

Теория. Правила игры.

Практика. Серия индивидуальных игр внутри детского объединения по темам: «Обитатели живого уголка», «Насекомые», «Легенды о цветах». Обсуждение результатов игр. Подготовка к командной игре с другим

детским объединением: формирование команды, разработка вопросов. Проведение серии игр по темам «Города России», «Легенды и предания», «Красная Книга Самарской области». Обсуждение результатов игры. Подведение итогов.

### 3. Игра «Пирамида» 10 ч

Теория. История появления игры на телеканале. Просмотр некоторых выпусков игры. Игроки и ведущий. Правила игры

Практика. Формирование команд. Подготовка вопросов и отбор наилучших. Обсуждение качества вопросов. Проведение серии игр внутри объединения и с другим объединением. Обсуждение результатов. Подведение итогов.

### 4. Игра «Счастливый случай» 12 ч

Теория. История появления игры на телеканале. Просмотр некоторых выпусков игры. Игроки и ведущий. Правила игры. Разные версии игры.

Практика. Формирование команд. Проведение серии игр внутри объединения. Соревнование победителей с другим детским объединением. Обсуждение результатов. Разработка вопросов для городской игры. Проведение игры. Обсуждение результатов. Подведение итогов.

## Учебно-тематический план модуля «Интеллектуальное многоборье» 10-14 лет

№п/п	Наименование тем	Количество часов			Формы аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1.	Игра «Брейн-ринг»	13	5	8	наблюдение за активностью во время игры
2	Игра «Интеллектуальное казино»	11	6	5	наблюдение за активностью во время игры
3	Игра «Пирамида»	10	4	6	наблюдение за активностью во время игры
4	Игра «Счастливый случай» Работа над проектом «Вопросы для городской игры»	12	5	7	наблюдение за активностью во время игры проект

	<b>Итого</b>	<b>46</b>	<b>20</b>	<b>26</b>	
--	--------------	-----------	-----------	-----------	--

## **Содержание модуля «Решение заданий интеллектуального многоборья»**

### 1. Игра «Брейн- ринг» 13 ч.

Теория. История появления игры на телеканале. Ведущий и самые известные игроки. Самые известные команды. Основные правила игры. Просмотр некоторых выпусков игры. Изучение Красной Книги Самарской области.

Практика. Формирование команд. Разработка вопросов к игре между командами внутри детского объединения. Проведение брейн-ринга внутри детского объединения. Обсуждение результатов игры. Разработка вопросов к игре с другим детским объединением. Проведение брейн-ринга и обсуждение результатов. Подготовка заданий для городского экологического брейн – ринга «Загадки планеты Земля». Проведение игры и обсуждение результатов. Проведение брейн ринга «Растения и животные Самарской области». Подведение итогов.

### 2. Игра «Интеллектуальное казино».11 ч

Теория. Правила игры.

Практика. Серия индивидуальных игр внутри детского объединения по темам: «Обитатели живого уголка», «Насекомые», «Легенды о цветах». Обсуждение результатов игр. Подготовка к командной игре с другим детским объединением: формирование команды, разработка вопросов. Проведение серии игр по темам «Города России», «Легенды и предания», «Красная Книга Самарской области». Обсуждение результатов игры. Подведение итогов.

### 3. Игра «Пирамида» 10 ч

Теория. История появления игры на телеканале. Просмотр некоторых выпусков игры. Игроки и ведущий. Правила игры

Практика. Формирование команд. Подготовка вопросов и отбор наилучших. Обсуждение качества вопросов. Проведение серии игр внутри объединения и с другим объединением. Обсуждение результатов. Подведение итогов.

### 4. Игра «Счастливый случай» 12 ч

Теория. История появления игры на телеканале. Просмотр некоторых выпусков игры. Игроки и ведущий. Правила игры. Разные версии игры.

Практика. Формирование команд. Проведение серии игр внутри объединения. Соревнование победителей с другим детским объединением.



Обсуждение результатов. Работа над проектом «Вопросы для городской игры». Проведение игры. Обсуждение результатов. Подведение итогов.

### ***Методическое обеспечение программы.***

Для реализации учебно-воспитательных целей используются следующие материалы:

1. Развивающие игры;
2. Архивы вопросов игр;
3. Авторские интеллектуальные игры.

В процессе реализации программы реализуются следующие **принципы**:

1. воспитывающего обучения, поскольку ученику даются не только знания, но и формируется его личность;
2. систематичности и последовательности (изучаемый материал делится на разделы и темы, каждая из которых имеет определённую методику изучения);
3. доступности (обучение строится от «простого к сложному»);
4. наглядности (использование дидактического материала – карточек, объектов живой и неживой природы.; использование видеоматериалов);
5. сознательности и активности (если ребёнок имеет первоначальную мотивацию «Хочу» и на протяжении обучения с интересом занимается, то и в дальнейшем будет самоутверждаться: «Я знаю», «Я умею», «Я могу»);
6. прочности (обучающийся неоднократно использует в разных упражнениях изученный материал и приобретённые навыки, а со стороны руководителя проводится систематический контроль результатов обучения).

В проведении занятий используются различные формы работы: индивидуальная, парная, групповая (командная) и фронтальная. В выборе структуры занятий и их содержания учитывается, что дети пришли на них после напряжённого трудового дня и им необходим отдых, переключение на новые виды деятельности. В связи с этим на занятиях предполагается широкое использование игровых форм работы (работа с живыми объектами природы, тренинги, ролевые игры, а также головоломки, ребусы, кроссворды), в ходе которых усваивается и тренируется полученный материал. Атмосфера увлечённости, радости, ощущение посильности заданий позволяет решать серьёзные организационные и коммуникативные задачи.

Занятия объединения – это уроки трудолюбия, ответственности, умения преодолевать трудности, чувства партнерства, товарищества. Дети работают в условиях благоприятного психологического климата и правильных личностных отношений как между педагогом и учениками, так и между самими членами объединения..

Для успешной реализации программы необходим компьютер для просмотра презентаций, проведения электронных версий игр, для проведения викторин.

### ***Список литературы:***

1. Афонькин С.Ю. Учимся мыслить логически. – С.-П.: Изд. дом Литера, 2002.
2. Кондрашова О.Г. и др. «Интеллектуально-познавательные игры в школе: сценарии, технологии», Волгоград, «Учитель», 2011
3. Труднев В.П. Считай, смекай, отгадывай. – М.: Просвещение, 2011.
4. Хуторской А.В. Развитие одаренности школьников. Методика продуктивного обучения. – М.: Владос, 2010.

### ***Интернет-ресурсы:***

1. <http://ediline.narod.ru/>
2. <http://answers.intsys.msu.ru/>
3. <http://db.chgk.info/tour/>
4. <http://www.potashev.ru>
5. <http://db.chgk.info>
6. <http://eruditov.net>
7. <http://russia.triviador.com>
8. [http://www.gymn2.ru/assets/files/wozrast\\_osoben\\_5kl.pdf](http://www.gymn2.ru/assets/files/wozrast_osoben_5kl.pdf)
9. [https://ru.wikipedia.org/wiki/СчастливыЙ\\_случай\\_\(телепередача\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/СчастливыЙ_случай_(телепередача))
10. [https://ru.wikipedia.org/wiki/Пирамида\\_\(телеигра\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/Пирамида_(телеигра))
11. [https://ru.wikipedia.org/wiki/Что%3F\\_Где%3F\\_Когда%3F](https://ru.wikipedia.org/wiki/Что%3F_Где%3F_Когда%3F)
12. [https://ru.wikipedia.org/wiki/Большой\\_вопрос\\_\(телепередача\\_СТС\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/Большой_вопрос_(телепередача_СТС))