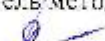


Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования
ДВОРЕЦ ДЕТСКОГО (ЮНОШЕСКОГО) ТВОРЧЕСТВА
г. Лысьва, Пермский край

Рассмотрена
на методическом совете
Протокол № 6
От « » августа 2025 г.
Председатель методического
совета  О.Л. Пестова.

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБУ ДО
«Дворец детского (юношеского)
творчества»
 Н.Н. Шатова
« 08 2025г.



Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
социально-гуманитарной направленности
«Эрудит»
Возрастной состав- 8-18 лет
Продолжительность образовательного процесса-8 лет

Составитель программы:
Педагог дополнительного образования
Пестова Ольга Леонидовна

г. Лысьва, 2025 г

Паспорт программы

Название программы	«Эрудит»
Направленность	Социально - гуманитарная
Тип программы	модифицированная,
По уровню освоения	стартовый, базовый и углубленный уровень освоения.
Продолжительность обучения	7 лет, 3 этапа
Возраст учащихся	11-18 лет
Количество детей в группах	12 человек
Режим занятий, часовая нагрузка	1 и 2 этап – 144 часа (2 раза в неделю по 2 часа) 3 этап – 216 часа (2 раза в неделю по 3 часа, часовая нагрузка может измениться в зависимости от индивидуальной нагрузки педагога)
Особенность и новизна программы	<i>Особенность данной программы</i> в том, что дети проходят весь курс программы в составе одной команды. (с частичной заменой) <i>Новизна программы</i> в том, что в образовательный процесс включены современные образовательные технологии: технология интернет игры, технология дистанционного обучения, технология проектной деятельности, технология проблемного обучения, технология интерактивного обучения. Во время обучения воспитанники сами реализуют социально-значимые проекты по информатизации населения Лысьвенского городского округа по актуальным темам через организацию и проведение интерактивных игр на сайте и на странице ВК ДДЮТ.
Цель программы	Формирование успешной социально адаптированной личности школьников через развитие познавательной активности, интеллекта и расширение общего кругозора в игровой деятельности.
Прогнозируемый результат	По окончании всего курса обучения обучающиеся будут иметь представление: <ul style="list-style-type: none"> • о разнообразии интеллектуальных игр; • о правилах интеллектуальных игр; • о видах вопросов и алгоритм ответов; • о различных форматах проведения онлайн

	<p>турниров;</p> <p>будут знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • основные игровые понятия • принципы организации интеллектуальных конкурсов; • способы игры в команде и разрешения конфликтов в команде; <p>будут уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • использовать свои знания и умения в игре; • слышать и слушать (вопросы, мнения других и т.п.); • пользоваться различными информационными источниками; • организовывать очные и дистанционные игры; <p>будут владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> • навыками дистанционного обучения; • навыками дистанционных игр; • навыками разработки и реализации проектов по интеллектуальным играм • культурой речи и публичного выступления.
Технологии	Игровая технология, технология дистанционного обучения, технология проектной деятельности.
Формы работы	<p>Формы проведения учебных занятий подбираются с учетом возрастных психологических особенностей детей:</p> <ul style="list-style-type: none"> • практические занятия (лабораторная работа по составлению игр); • групповая консультация; • защита творческой работы (проекта); • деловая игра; • фестивали; • турниры интеллектуальных игр; • экскурсии; • дистанционные турниры.
	<p>С 2006 по 2018 года программа работала на базе всех образовательных организаций ЛГО.</p> <p>В 2018-19 учебном году программа работает только при ДДЮТ.</p> <p>В 2020 году в программе добавлена информация по технологии дистанционного обучения.</p> <p>В 2024 году добавлен воспитательный блок</p>

Введение

Современное общество, оказавшись в новых рыночных условиях, в потоке информационного многообразия, предъявляет к современному молодому человеку, а значит и к образовательной сфере новые требования. Образование должно быть направлено на активное освоение учеником способов познавательной деятельности, на рост ресурсной значимости образования и его ориентацию на личность ученика.

Дополнительное образование позиционируется, как вариативное образование, как социокультурная практика - творческая созидательная деятельность в социуме.

Содержание дополнительного образования является одним из факторов экономического и социального прогресса общества и должно быть ориентировано на:

- обеспечение самоопределения личности, создание условий для ее самореализации;
- формирование у обучающегося адекватной современному уровню знаний и уровню программы картины мира;
- интеграцию личности в национальную и мировую культуру;
- формирование человека и гражданина, интегрированного в современное ему общество и нацеленного на совершенствование этого общества;
- воспроизводство и развитие кадрового потенциала общества.

Эти задачи частично помогут решить *интеллектуальные игры*. Очень прочно войдя в нашу жизнь, они несут большой познавательный эффект и способствуют успешной социализации личности школьников.

Интеллектуально-познавательные игры – одна из самых популярных форм работы с детьми. Это специально организованное соревнование в эрудиции и логике, проводимое по заранее определённым правилам.

С точки зрения педагогики интеллектуально - познавательные игры обладают огромным потенциалом, и когда такие игры организуются в школе или в городе как *система*, тогда они могут дать детям очень многое:

- во-первых, система таких игр, стимулирует познавательный интерес учащихся, формирует стремление к постоянному пополнению багажа знаний,
- во-вторых, момент соревновательности позволит оценить подростку свои возможности, а в случае победы – утвердиться в глазах сверстников,
- в - третьих, наличие команды способствует развитию навыков коллективной работы, коллективной мыследеятельности, совместного поиска решения проблем.

Но самое важное - это то, что не по необходимости, не под давлением, а по желанию самих игроков во время интеллектуальных игр происходит многократное *повторение предметного материала* в его различных сочетаниях и формах, что становится необходимым условием для успешного становления личности.

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Перечень нормативных документов, на основании которых разработана программа «Эрудит»:

Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» — основной закон, регулирующий все вопросы образовательной деятельности, включая дополнительное образование детей.

Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» — определяет структуру, содержание и порядок реализации дополнительных общеобразовательных программ

Распоряжение Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-р «Концепция развития дополнительного образования детей» — определяет стратегические направления развития системы дополнительного образования

Приказ Министерства образования и науки РФ от 29.08.2013 № 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» — ранее действовавший порядок, который до сих пор может использоваться как методическая база

Письмо Минобрнауки России от 11.12.2006 № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей» — содержит методические рекомендации и примерные требования к структуре и содержанию программ

Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций — регламентируют условия и безопасность образовательной среды.

Конвенция о правах ребёнка — международный документ, определяющий права детей, в том числе на образование и развитие.

Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования» (актуальная редакция) — определяет приоритеты и меры государственной поддержки в сфере образования, включая дополнительное

Уставом учреждения Муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Дворец детского (юношеского) творчества», утвержденным Министерством образования и науки Пермского края 27.09.2018г. за № 6173.

Программа реализуется в очной форме с использованием электронных (дистанционных) технологий, так как в течение учебного года возникает неопределимая сила, или форс -мажор - обстоятельства (эпидемия, карантин, погодные условия и прочее), не позволяющие осуществлять обучение в обычной (очной) форме.

Направленность программы - социально - гуманитарная

Главная идея программы «Эрудит» - создать интеллектуальную субкультуру, благодаря которой дети и подростки, занимающиеся интеллектуальным творчеством, могут стать яркими, положительными героями современной молодежи.

Программа «Эрудит» является *модифицированной*, за основу взята авторская программа «Игровая мастерская» (Майстровский Ю.Р., Самарский государственный центр ДЮТ, 1997 г.) и учебное пособие «5000 игр и головоломок для школьников» (Винокурова Н.К., 1999г.). Кроме этого в образовательном процессе постоянно включаются и используются наработки новых интеллектуальных игр разных авторов.

Отличительные особенности программы:

- программа адаптирована под условия и требования дополнительного образования детей, срок реализации - 8 лет, начиная с младшего школьного возраста, заканчивая учащимися 11 классов;
- включён диагностический блок;
- существует блок работы с психологом (работа по командообразованию, решение конфликтных ситуаций в команде и т.д.)
- в образовательный процесс включены современные образовательные технологии (технология интернет игры, технология дистанционного обучения, технология проектной деятельности, технология проблемного обучения)
- *главная особенность данной программы* в том, что дети проходят весь курс программы в составе одной команды. (с частичной заменой)

Программа «Эрудит» *социально-педагогической направленности*, так как интеллектуальные игры являются универсальным средством, не только развивающим интеллект и творческий потенциал ребенка, но и способствующим его успешной социализации.

Социализация школьников тесно связана с адаптацией их во взрослой, самостоятельной жизни и включает в себя:

- *интеллектуальную зрелость* (развитые познавательные интересы, умения находить конструктивные решения, наличие критического и прогностического мышления);
- *социальную зрелость* (терпимое отношение к другим, развитые коммуникативные навыки, готовность к сотрудничеству, сотворчеству, содружеству, ответственность за происходящее);
- *личностную зрелость* (адекватную самооценку, понимание себя, самостоятельность, наличие социально - ценностных жизненных целей, стремление реализовывать свои позитивные позиции и инициативы, самоуважение и т.д.);
- *эмоциональная зрелость и развитие чувств* (эмпатия, интуиция, сопереживание, соучастие и т.д.).

Для формирования всех этих качеств социально - активной личности на занятиях применяются *активные формы организации деятельности*, такие,

как участие в игровых турнирах, проблемное обучение, проектная деятельность, дистанционное обучение.

Цель программы. Формирование успешной социально адаптированной личности школьников через развитие познавательной активности, интеллекта, расширение общего кругозора в игровой деятельности.

Для достижения цели необходимо решить следующие задачи:

- **личностные** - формирование общественной активности личности, гражданской позиции, культуры общения и поведения в социуме, навыков работы в команде; чувства патриотизма, любви к большой и малой Родине, морально – нравственные качества: честность, порядочность, трудолюбие, целеустремленность, умение доводить начатое до конца; самоконтроля, самооценки;
- **метапредметные** - развитие мотивации к познанию, потребности в саморазвитии, самостоятельности, ответственности, активности;
- **образовательные** (предметные) - развитие познавательного интереса, общего интеллекта, включение в познавательную деятельность, приобретение умений мобилизовать свои знания в процессе игр (умение анализировать, сопоставлять, размышлять), формирование медиакультуры.

Кроме этого дети научатся:

- правилам различных интеллектуальных игр;
- правилам работы в команде;
- самостоятельно разрабатывать и проводить интеллектуальные игры.

В целом программа «Эрудит» соответствует целевому направлению различных конкурсов интеллектуальных игр и поэтому так же занимается популяризацией наук через игровую деятельность.

Главная *актуальность программы* в том, что через вовлечение детей в интеллектуальные турниры различного уровня происходит реализация учебных знаний, что формирует устойчивую мотивацию к получению знаний, в том числе школьных. А возможность реализовать полученные знания в яркой интересной интеллектуальной игре является более серьезным мотивом к познанию, чем просто наставления к хорошей учебе.

Новизна программы в том, что в образовательный процесс включены современные образовательные технологии: технология интернет игры, технология дистанционного обучения, технология проектной деятельности, технология проблемного обучения, технология интерактивного обучения. Во время обучения воспитанники сами реализуют социально-значимые проекты по информатизации населения Лысьвенского городского округа по актуальным темам его развития через интерактивные игры на сайте ДДЮТ «Дворецкий. Дети».

Программа «Эрудит» рассчитана на учащихся 2-11 классов, продолжительность обучения 8 лет. Программа имеет 3 основных этапа реализации, при этом каждый этап имеет законченную цель, поэтому обучающиеся могут пройти только один или два этапа. Отличительной

особенностью каждого этапа является принцип повтора, углубление и расширение знаний, с учетом возрастных особенностей развития детей.

I этап – учащиеся 5 классов

II этап – среднее звено (учащиеся 6-8 классов)

III этап – старшее звено (учащиеся 9-11 классов)

На 1 этапе обучения занимаются учащиеся 5 классов.

Целью этого этапа является

- формирование команды,
- обучение навыкам командной игры;
- знакомство с правилами основных интеллектуальных игр

Отличительной особенностью 1-го этапа реализации программы является начальная работа по организации успешной команды, команды разносторонней, смотивированной на интеллектуальный труд. При этом отбор учащихся начинается через совместные мероприятия, интеллектуальные игры и познавательные занятия. Формы обучения также имеют больше игровой и развивающий характер. Для развития зрительного восприятия на занятиях применяется много настольных игр.

На 2-ом этапе обучения занимаются учащиеся 6-8 классов.

Цель:

- создание устойчивой мотивации к игровой деятельности
- создание условий для получения высокого рейтинга как личного, так и командного
- научить детей самостоятельно провести любую интеллектуальную игру
- сохранить состав команды
- подготовить учащихся для участия в конкурсах различного уровня.

Отличительной особенностью 2-го этапа реализации программы является работа по сохранению устойчивой мотивации к интеллектуальному труду. В связи с возрастными изменениями особую роль на этом этапе играет работа с психологом как с каждым участником команды, так и со всей командой. Особая сложность возникает в выборе капитана, так как у многих ребят начинают проявляться лидерские качества. Формы работы необходимы такие, чтобы постоянно активизировать и поддерживать интерес: мозговые штурмы, проблемные ситуации, игры по командообразованию.

Отличительной особенностью 3-го этапа реализации программы является работа со старшеклассниками, активное включение игроков в турниры муниципального, регионального, всероссийского и международного уровней.

Содержание программы построено с учетом *психологических особенностей подростков 14-17 лет*: стремление к самопознанию, самоутверждение в группе сверстников. Подростки становятся более самостоятельными, знания для них приобретают особую значимость, и являются той ценностью, которая обеспечивает им расширение собственного сознания и значимое место среди одноклассников.

Цель 3 этапа обучения:

- развитие коммуникативных, деловых и лидерских качеств старшеклассников
- стимулирование интереса к дальнейшему самообразованию
- оттачивание игрового мастерства
- достижение высокого уровня результатов участия в международных, зональных встречах знатоков, рейтинговых играх.

III этап работы по программе – *этап совершенствования*, уровень усвоения – углубленный, обеспечивает условия для доступа каждого обучающегося к более глубоким знаниям и современным технологиям, повышает конкурентоспособность выпускников на основе сформированных личностных качеств и социально-значимых компетенций.

Календарно - тематическое планирование имеет общие направления деятельности для всего этапа (3 года обучения). Обучение по программе 3 этапа практикоориентированное, поэтому в тематическом плане большое количество часов уделяется игровой практике.

1. Игровая деятельность

Игровая деятельность является основным направлением работы детей по программе.

Успешность выступления команд зависит от многих факторов:

- устоявшийся состав команды – половина успеха!
- разносторонние интересы членов команды
- устойчивая мотивация к учению через игры
- целеустремленность не только на участие, но и на победу!

В образовательном процессе игры делятся в зависимости от формы организации:

- Интеллектуальные игры
- Игровая практика
- Дистанционное обучение
- Интернет игры
- Анализ игр

Интеллектуальные игры – данный блок программы предусматривает повторение правил игр: «Пентагон», «Своя игра», «Что? Где? Когда?», «Десятка» и знакомство с новыми: «Свояк», «Эрудит квартет», «Ворошиловский стрелок», «Что? Где? Почему?» и т.п. В этом же блоке включаются занятия для отработки навыков проведения игр, разработанные обучающимися.

Игровая практика – главная цель данного раздела - оттачивание игрового мастерства команд через участие в одном игровом сезоне в турнирах разного уровня: от школьного до международного (муниципальный фестиваль «Мудрая сова» проводится отдельно для каждой школьной параллели (9,10, 11 классы), краевые, всероссийские и международные турниры предлагают общие вопросы для старшеклассников 9-11 классов).

Дистанционное обучение – форма организации детей вне занятий с использованием кейс технологии, цель - повышение качества участия

старшеклассников в интеллектуальных турнирах различного уровня через организацию самообразования, формирование медиакультуры.

Интернет игры - форма организации индивидуальной работы детей на занятиях, создание условий для самореализации, отработка умений мобилизовать свои знания в процессе игр.

Анализ игр – форма коллективной работы на занятиях, с целью отработки умений анализировать, сопоставлять, размышлять, делать выводы, находить пути взаимопонимания в команде.

2. **Развивающие упражнения.** Форма работы по отработке индивидуальных психофизиологических особенностей обучающихся (внимания, памяти, мышления и т.п.).
3. **Отработка навыков внутрикомандного взаимодействия и индивидуальных игровых качеств.** Форма работы нацеленная на приобретение, корректировку и отработку коммуникативных навыков группового общения.
4. **Работа с познавательными источниками.** Форма работы на занятиях, способствующая развитию умений применять полученные знания на практике (работа с энциклопедиями, составление вопросов к различным играм, поиск дополнительных знаний по ответам и.п.)
5. **Диагностика.** Проверка знаний и умений, уровень вербально интеллекта, необходимый для успешного участия в турнирах.
6. **Вводное и итоговые занятия.** Форма активного включения обучающихся в проведение занятий с целью отработки умений составлять и реализовывать план действий, работать в команде, воспитание исполнительской культуры, умения слушать и слышать друг друга, самореализация.

Занятия в коллективах проходят два раза в неделю по 3 часа, часовая нагрузка 216 часов в год.

По форме организации занятия в группе комплексные, т.е. включающие в себя развивающие упражнения, интеллектуальные игры (игротека), работу с занимательной и научно – популярной литературой, анализ игр.

Прогнозируемый результат.

По окончанию всего курса обучения у подростков:

1. **будет развито проблемное мышление:** способны в конкретной проблемной ситуации сформулировать проблему и задачи, практически использовать законы создания нового - видеть проблему во взаимосвязи с окружающей реальности, произвести анализ с учетом развития ситуации во времени, оценить положительные и отрицательные стороны явления, учесть возможные последствия результатов решения, разрешать проблемные ситуации, требующие различных теоретических знаний, использовать методы ухода от шаблонности мышления, использовать системный подход;
2. **будут развиты творческие вербальные способности:** обучающиеся смогут составить свои задания и вопросы, отредактировать подборку чужих

вопросов, модернизировать правила некоторых игр, самостоятельно подготовить и провести игру;

3. *будет наработан навык интеллектуальной деятельности в коллективе:* навык обсуждения, взаимопонимания и терпимости; проявляются способности «генератора идей», «критика», «лидера» и т.д.; выработано умение «держаться напор», отстаивая свою точку зрения; уменьшится страх перед публичным выступлением, боязнь сцены и т.п.;

4. *будет закреплён интерес к получению знаний*, работе с книгами, самообразованию.

5. *будут иметь представление:*

- о разнообразии интеллектуальных игр;
- о правилах интеллектуальных игр;
- о видах вопросов и алгоритм ответов;

6. *будут знать:*

- основные игровые понятия
- принципы организации интеллектуальных конкурсов;
- способы игры в команде и разрешения конфликтов в команде;

7. *будут уметь:*

- использовать свои знания и умения в игре;
- слышать и слушать (вопросы, мнения других и т.п.);
- пользоваться различными информационными источниками;
- организовывать очные и дистанционные игры;

8. *будут владеть:*

- навыками дистанционных игр;
- навыками разработки и реализации проектов по интеллектуальным играм
- культурой речи и публичного выступления.

Формы определения результативности образовательного процесса

Виды контроля

Время проведения	Цель проведения	Вид контроля
	Начальный контроль	
Начало учебного года	определение уровня развития обучающегося, его готовности к усвоению программы	Беседа, опрос, тестирование.
	Текущий контроль	
В течение учебного года	Определение готовности обучающегося к усвоению нового материала. Уровень усвоения учебного материала каждого члена команды.	Наблюдение, анализ рейтинга участия команд в турнирах, фестивалях и конкурсах разного уровня. Тестирование
	Промежуточный контроль	

По окончании учебного года	Определение степени усвоения учащимися учебного материала.	Тестирование, творческая работа, опрос, итоговое занятие.
	Итоговый контроль	
В конце обучения этапа.	Определение результатов освоения программы. Определение изменения уровня развития индивидуальных способностей старшеклассников. Получение сведений для совершенствования образовательной программы и методов обучения.	Итоговое занятие, анализ качества индивидуальной работы каждого обучающегося, тестирование

Мониторинг результатов освоения программы

Используются следующие методы отслеживания результативности:

- педагогическое наблюдение;
- педагогический анализ результатов анкетирования, тестирования, опросов, выполнения обучающимися диагностических заданий, участия обучающихся в мероприятиях (турниры, фестивали, конкурсы), защиты проектов.

Педагогический мониторинг	Мониторинг образовательной деятельности
тесты	самооценка воспитанника
диагностика личностного роста и продвижения	оформление листов индивидуального образовательного маршрута
анкетирование	ведение летописи
ведение журнала учета	оформление фотоотчётов

Формы выявления, фиксации и предъявления результатов:

Спектр способов и форм выявления результатов	Спектр способов и форм фиксации результатов	Спектр способов и форм предъявления результатов
<ul style="list-style-type: none"> • опрос • наблюдение • тестирование • рейтинг успешного выступления команд на конкурсах разного уровня 	<ul style="list-style-type: none"> • Протоколы • Личный рейтинг каждого обучающегося • Грамоты • Дипломы • Проекты 	<ul style="list-style-type: none"> • Командные турниры различного уровня • Конкурсы проектов • Интернет игры • Поступление выпускников в высшие учебные заведения

Учебно-тематический план I этап обучения (5 класс)

	ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН	Всего	Теор.	Прак т.	Форма контроля
1	Вводное занятие. Знакомство с ОП. Инструктаж по ТБ.	2	2	-	Анкета
2	Диагностика мыслительных способностей детей.	4	-	4	Тесты на проверку уровня IQ
3	Формирование команд.	20	10	10	Наблюдение
4	Анализ игр	14	6	8	Наблюдение
5	Работа с информационными источниками.	20	8	12	Тест
6	Интеллектуальные игры	26	10	16	Тест
7	Игровая практика	16	-	16	Наблюдение Рейтинг
8	Развивающие упражнения	20	6	14	Тест
9	Интернет игры.	10	2	8	Рейтинг
10	Экскурсии	4	-	4	Опрос
11	Проектная деятельность	4	2	2	Тест рейтинг
12	Итоговое занятие	4	-	4	Тест
	ИТОГО:	144 ч.	44 ч.	100 ч.	

Содержание программы 1 этапа обучения

1. Вводное занятие.

Теория: Знакомство с программой. Всероссийские турниры. Экскурсия по ДДЮТ. ТБ. Методы: презентация, беседа, экскурсия, анкетирование.

Практика: игротека

2. Диагностика мыслительных способностей детей.

Теория: Диагностика мыслительных способностей кружковцев (диагностика проводится 2 раза в год, в начале учебного года и в конце). В диагностику входит проверка уровня психических процессов (внимания, памяти, мышления), коммуникативных качеств, общий интеллектуальный уровень, лидерские качества. Методы: наблюдение, тестирование,

Практика: тесты на проверку уровня IQ

3. Формирование команд.

Теория: Формирование команд.

Психологическая и игровая совместимость. Определение игрового уровня обучающихся. Распределение игровых ролей в команде. Выбор капитана в команде. В течение сезона состав команд может корректироваться.

Теория: Формирование индивидуальных игровых качеств.

Концентрация внимания. Понятие концентрации внимания. Влияние физического и эмоционального состояния на концентрацию внимания. Установление приоритетов при получении новой информации. Выносливость ума. Повышение силы ума. Виды памяти: зрительная, слуховая; краткосрочная, долговременная. Избирательность памяти.

Практика. Упражнения с числами. Упражнения с буквами. Упражнения со словами. Определение уровня развития природной и культурной памяти.

Теория: Формирование навыков внутрикомандного взаимодействия

Логические задачи. Как доказать что угодно. Задачи-детективы и задачи-истории. Знакомство с правилами командных интеллектуальных игр.

Практика: Тренинги по командообразованию. Игры: «Контакт», «Пойми меня», создание проблемных ситуаций.

4. Интеллектуальные игры.

Теория: Мозг – разум – интеллект. Правила интеллектуальных игр: «Эрудит», «Своя игра», «Сундучок», «Мозаика», «О, счастливчик», «Что? Где? Когда?», «Пятерка», «Великолепная семерка», «Поле чудес», «Азбука», «Пентагон».

Практика: Игры в командах (2, 3, 6 участников). Составление и проведение детьми различных интеллектуальных игр.

5. Анализ игр

Теория. Проведение конструктивного анализа вопросов интеллектуальных турниров, ошибки по командной игре, включённость каждого игрока в деятельность.

Практика. Отработка вопросов и ответов с применением энциклопедий и интернет источников.

6. Знакомство с научно – популярной и занимательной литературой.

Теория: Обзор занимательной литературы и периодической печати. Работа с литературой по темам конкурсных игр. Детские энциклопедии, правила пользования, правила работа в читальных залах библиотек, в Музеях.

Практика: Самостоятельный поиск ответов на вопросы. Составление вопросов.

2. Игровая практика.

Практика: Участие детей в интеллектуальных играх в рамках различных конкурсов и турниров.

8. Развивающие упражнения.

Теория: Разнообразие интеллектуальных развивающих упражнений: кроссворды, анаворды, анаграммы, чайнворды, шарады, логогрифы, метаграммы, ребусы, игры со словами. Правила выполнения (беседа)

Практика: Упражнения на развитие внимания (произвольного, непроизвольного), памяти (слуховой, зрительной), мышления (логического, пространственного). Самостоятельная работа детей, составление кроссвордов, анавордов, подбор ребусов, шарад, анаграмм.

9. Интернет игры.

Теория: Роль компьютера в развитии способностей детей. Основные составляющие компьютера. Интернет безопасность.

Практика: Игры на развитие мышления, логики, быстроты реакции, общего кругозора; игры на получение и проверку знаний по школьным предметам и краеведению, печатание вопросов к играм. Интернет игры на сайте ДДЮТ. Работа с интерактивными источниками при поиске информации.

10. Экскурсии. Знакомство с музейным пространством Лысьвенского района. Организация экскурсий по темам турниров.

11. Проектная деятельность.

Теория. Что такое проект и проектная деятельность. Цели и задачи проектного обучения. Особенности проектного обучения в европейских странах. Развитие проектного обучения в России. Классификация проектов по доминирующему виду деятельности: исследовательские проекты, творческие проекты, ролево-игровые проекты, информационные проекты. Стратегия и механизм реализации проекта

Практика. Разработка и реализация проектов по плану. Подготовка презентации. Участие в конкурсах.

12. Итоговое занятие.

Практика: Итоговое занятие за полугодие и за год в виде интеллектуальных игр, организованных самими кружковцами. Награждение лучших детей по результатам личного рейтинга.

Учебно - тематический план 2 этап (6-8 классы)

	ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН	Всего	Теор.	Практ.	Форма контроля
1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ.	2	2	-	Тест
2	Диагностика мыслительных способностей детей.	4	-	4	Тесты
3	Командообразование. Формирование индивидуальных игровых качеств.	10	2	8	Наблюдение
4	Анализ игр	14	-	14	Наблюдение
5	Работа с информационными источниками	20	6	14	Тест
6	Интеллектуальные игры	30	6	24	Тест Опрос
7	Игровая практика	28	2	26	Рейтинг
8	Упражнения на развитие психофизиологических процессов.	12	4	8	Тест
9	Интернет игры.	10	2	8	Рейтинг
10	Экскурсии	2	-	2	Опрос
11	Проектная деятельность	8	2	6	
12	Итоговое занятие	4	-	4	Тест
	ИТОГО:	144 ч.	24 ч.	120 ч.	

Содержание программы «Эрудит» 2 этап

1. Вводное занятие.

Теория: Знакомство с программой на учебный год. ТБ. Составление индивидуальных маршрутов команд.

Практика: Игра «Поле чудес» (на выявление интересных фактов из летнего отдыха, готовится совместно с детьми).

2. Диагностика мыслительных способностей детей.

Практика. Методики: исследование особенностей распределения внимания методом корректурной пробы (буквенный вариант); исследование особенностей зрительной и слуховой кратковременной памяти; исследование мыслительных процессов. Анкета для детей по изучению мотивации к занятиям в коллективе.

3. Командообразование. Формирование индивидуальных игровых качеств.

Теория: Отработка навыков внутрикомандного взаимодействия. Распределение ролей в командной игре. Как доказать что угодно. Задачи-детективы и задачи-истории.

Практика: Тренинги по командообразованию. Игры на решение проблемных ситуаций.

4. Анализ игр

Теория. Проведение конструктивного анализа вопросов интеллектуальных турниров, ошибки по командной игре, включённость каждого игрока в деятельность.

Практика. Отработка вопросов и ответов с применением энциклопедий и интернет источников.

5. Работа с информационными источниками.

Теория: Виды энциклопедий. Википедия. Правила пользования, правила работа в читальных залах библиотек, в Музеях.

Практика: Самостоятельное составление вопросов и игр.

6. Интеллектуальные игры.

Теория: Повторение правил изученных ранее игр. Изучение новых игр. Тематические интеллектуальные игры.

Практика: Освоение новых игр «Шанс», «Морской бой» (в одни ворота), «Поле чудес». Подготовка и проведение детьми игр для группы. Поиск дополнительной информации по школьным предметам к играм.

7. Игровая практика.

Практика: Участие детей в интеллектуальных играх в рамках различных конкурсов и турниров.

8. Упражнения на развитие психофизиологических процессов.

Теория. Правила работы. Виды развивающих игр.

Практика. Упражнения на развитие быстроты мышления, памяти, внимания, логического мышления входят в разминки в начале каждого занятия. Разминки проходят в виде изученных ранее развивающих упражнений (анаграмм, анавордов, чайнвордов и т.д.)

9. Интернет игры.

Теория: Интернет игр и викторины. Правила работы и участия. Интернет безопасность.

Практика: Участие в интернет турнирах. Участие в интернет играх на сайте ДДЮТ.

10.Экскурсии.

Знакомство с музейным пространством Пермского края и России. Экскурсии проходят по темам интеллектуальных игр для закрепления полученных знаний и получения новых.

11. Проектная деятельность. Индивидуальная работа по разработке проектов.

Теория.

1. Постановка проблемы. Разработка анкет. Анкетирование. Анализ анкет. Выдвижение гипотез. Работа с литературой.

2. Определение целей и задач. Определение методов реализации проекта и выполнения исследования. Поиск партнеров и консультантов.

3. Составление рабочего плана проекта. Определение видов деятельности и ресурсов, необходимых для реализации плана. План-график реализации проекта, планирование всех мероприятий. Определение последовательности проведения исследования. Реализация рабочего плана и последовательности проведения исследования.

4. Описание методов реализации проекта и исследования. Анализ и обобщение полученных материалов.

5. Разработка и описание структуры управления проектом, ожидаемых результатов, дальнейшего развития проекта. Структурирование материалов по исследованию

6. Подготовка к защите. Подготовка мультимедийных презентаций.

Практика. Написание и реализация проектов. Участие в конкурсах.

12.Итоговые занятия.

Итоговые занятия проходят в конце каждой четверти форме игротек. Подготовку игр к занятиям осуществляют сами дети и педагог. В конце года подводятся итоги работы команд и отдельных игроков. Награждение. Проведение тестирования.

Учебно-тематический план 3 этап (9-11 классы)

Тема	Всего	Теор.	Прак т.	Форма контроля
Тема 1. Вводное занятие.	3	1	2	Опрос
Тема 2. Диагностика мыслительных способностей детей.	6	1	5	Тест «Вербальный интеллект»
Тема 3. Отработка навыков внутрикомандного взаимодействия и индивидуальных игровых качеств.	12	2	10	Наблюдение Опрос
Тема 4. Проектная деятельность.	12	2	10	Анализ проектов
Тема 5. Работа с информационными источниками	15	1	14	Наблюдение
Тема 6. Интеллектуальные игры	35	2	33	Рейтинг участия команды в турнирах
Тема 7. Анализ игр.	10	-	10	Наблюдение
Тема 8. Игровая практика	60	-	60	Наблюдение Рейтинг команды
Тема 9. Развивающие упражнения	24	1	23	Наблюдение тесты
Тема 10. Интернет игры.	6	1	5	Наблюдение Личный рейтинг
Тема 11. Дистанционное обучение.	27	1	26	Рейтинг участия команды в турнирах
Тема 12. Итоговое занятие	6	1	5	Тест «Вербальный интеллект» Наблюдение
ВСЕГО	216 ч.	13 ч.	203 ч.	

Содержание учебно - тематического плана

Название темы	Вид занятия	Содержание	Планируемые результаты
Тема 1. Вводное занятие.	Теория	Знакомство с основными направлениями программы на учебный год. Составление плана игр. Инструктаж по технике безопасности.	План-сетка игр на учебный год.
	Практика	Игра «Что? Где? Когда?» Тема «Лето»	Повторение правил игры. Включенность обучающихся в образовательный процесс.
Тема 2. Диагностика мыслительных способностей детей. (проводится 2 раза в год, в начале учебного года и в конце)	Теория	Инструкция Тест «Вербальный интеллект»	Положительный настрой
	Практика	Тестирование	Уровень вербального интеллекта каждого обучающегося на начало и конец учебного года.
Тема 3. Отработка навыков внутрикомандного взаимодействия и индивидуальных игровых качеств.	Теория	Психологическая и игровая совместимость. Определение игрового уровня обучающихся. Повторение игровых ролей в команде. Формирование индивидуальных игровых качеств. Установление приоритетов при получении новой информации. Выносливость ума. Повышение силы ума	Теоретическая подготовка участников команд, стрессоустойчивость игроков.
	Практика	Игры на взаимодействие в команде. Тренинги. Упражнения с числами. Упражнения с буквами.	Развитие коммуникативных навыков, готовность к сотрудничеству,

		Упражнения со словами. Игры: «Контакт», «Пойми меня», создание проблемных ситуаций.	сотворчеству, содружеству, ответственность за происходящее, взаимовыручка.
Тема 4. Проектная деятельность.	Теория	Особенности проектной технологии. Защита проектов.	Развитие гражданской инициативы и активной жизненной позиции у подростков через включение их в проектно- исследовательскую деятельность.
	Практика	Реализация социально- значимых проектов	Самостоятельность, приобретение социально - ценностных жизненных целей, умений реализовывать свои позитивные позиции и инициативы.
Тема 5. Работа с информационн ыми источниками	Теория	Обзор занимательной литературы и периодической печати. Правила работы с информационными источниками, в читальных залах библиотек, в Музеях.	Формирование медиакультуры.
	Практика	Работа с информационными источниками по темам турниров. Отработка правила пользования интернет ресурсами. Составление вопросов, просмотр ответов.	Формирование медиакультуры. Оттачивание игрового мастерства. Самообразование,
Тема 6. Интеллектуаль ные игры	Теория	Повторение правил игр в рамках турниров различного уровня. «Пентагон», «Своя игра», «Что? Где? Когда?», «Десятка» и т.п. Изучение правил новых	Положительный настрой на участие в турнирах. Стимулирование интереса к дальнейшему самообразованию.

		игр: «Свояк», «Эрудит квартет», «Ворошиловский стрелок», «Что? Где? Почему?» и т.п.	
	Практика	Игры в командах (2, 3, 6 участников). Составление и проведение детьми различных интеллектуальных игр.	Оттачивание игрового мастерства
Тема 7. Анализ игр.	Практика	Проведение конструктивного анализа вопросов и ответов интеллектуальных турниров, выявление ошибок по командной игре, включённость каждого игрока в деятельность.	Приобретение умений анализировать, сопоставлять, размышлять, планировать самообразование.
Тема 8. Игровая практика	Практика	Командное выступление в различных турнирах.	Оттачивание игрового мастерства, развитие коммуникативных качеств. Развитие познавательного интереса, умения находить конструктивные решения, отработка навыков коллективной работы, коллективной мыследеятельности, совместного поиска решения проблем. Рейтинг участия!
Тема 9. Развивающие упражнения	Теория	Разнообразие интеллектуальных развивающих упражнений: кроссворды, анаворды, анаграммы, чайнворды,	Включение в познавательную деятельность.

		шарады, логогрифы, метаграммы, ребусы, игры со словами.	
	Практика	Упражнения на развитие внимания (произвольного, непроизвольного), памяти (слуховой, зрительной), мышления (логического, пространственного). Самостоятельная работа детей по составлению кроссвордов, анавордов, ребусов.	Развитие познавательного интереса, общего интеллекта.
Тема 10. Интернет игры.	Теория	Интернет игры, разнообразие форм и способов работы. Медиокультура.	Мотивация к самообразованию, самопроверки, формирование медиокультуры.
	Практика	Работа в онлайн режиме.	Развитие познавательного интереса, общего интеллекта, быстроты мышления, внимания, памяти.
Тема 11. Дистанционное обучение.	Теория	Дистанционное обучение: формы, виды, способы. Кейс технология. Культура оформления работы.	Мотивация к самообразованию, формирование медиокультуры.
	Практика	Выполнение заданий.	Развитие познавательного интереса,
Тема 12. Итоговое занятие	Теория	Составление интеллект карты итогового занятия.	Умение работать в команде и самостоятельно, совместно находить конструктивные решения, планировать деятельность, получать результат.
	Практика	Разработка игр, интеллектуальных	Умение работать в команде,

		заданий. Награждение лучших детей по результатам рейтинговой таблицы.	индивидуальные способности каждого игрока. Подведение итогов. Индивидуальный рейтинг.
--	--	--	---

Методическое обеспечение программы.

Эффективность познавательной деятельности на занятиях зависит от соблюдения ряда методических условий. Чтобы обеспечить постоянный интерес воспитанников к процессу познания, необходимо постоянно увеличивать объем информации, которую они получают, включать ребят в процесс подготовки и проведения интеллектуальных игр для сверстников или детей младшего и среднего школьного возраста.

Важным условием устойчивой мотивации к познавательной деятельности является включение каждого обучающегося в её осуществление при разнообразии ролей в этой работе. Обучающийся должен ощутить свою причастность к познавательным делам. И если на первых занятиях он чаще выступает в роли слушателя и исполнителя, то уже к обучения обучающийся имеет опыт работы в качестве ведущего, оценивающего, обсуждающего, планирующего разные типы интеллектуальных игр, выступает в роли организатора большой игры и аудитории.

Кроме этого все занятия включают в себя интеллектуальные игры разных видов, форматов с включением различных видов развивающих интеллектуальных заданий. Использование такого подхода создаёт психологический настрой, способствующий появлению и поддержанию желания заниматься свободной познавательной деятельностью.

В течение всего этапа обучения дети проходят по определенной Лестнице достижений. По результатам работы обучающихся, как в команде, так и лично, составляется личный рейтинг, по итогам которого в конце каждого года обучения лучшие ребята награждаются грамотами и благодарственными письмами от Дворца творчества.

Хочется отметить и *роль педагога* в организации познавательной деятельности. Главная его позиция – не над детьми, а вместе с ними. Он должен стать товарищем по совместной деятельности. Организация и проведение всех игр рождается в результате коллективного размышления, поиска лучшего варианта. Без педагога, без его поддержки многие интересные начинания ребят могут оказаться трудными и неосуществимыми.

Для начала обучающийся (совместно с педагогом) может подготовить вопросы и провести игру на базе своего коллектива и включить вопросы, касающиеся его личных интересов и увлечений. Это создаст условия для самоутверждения подростка в глазах одноклассников и членов команды, развития познавательной деятельности, пополнения багажа знаний, развитию коммуникационных качеств личности.

Организовывая игры, дети знакомятся и обязательно учитывают основные правила подготовки:

1. Задания и вопросы командам должны быть с учетом возраста игроков, примерно одинаковыми по степени сложности и по содержанию;
2. Хорошо должна быть продумана система оценок: как отмечать правильные, частично – правильные и неправильные ответы, дополнения;
3. На чем будут отмечаться итоги игры: они должны быть хорошо видны всем игрокам и болельщикам;
4. Результаты могут быть оформлены не только в виде цифр, но и в виде листьев, цветов, геометрических фигур, все зависит от самой тематики игры.
5. Продумать награждение победителей и проигравших, для этой цели подойдут самые разные самодельные медали, грамоты, ордена, сувениры, памятные знаки, шуточные награды;
6. Необходимо внимательно продумать состав жюри, каждый его член должен быть более или менее компетентен в вопросах игры и хорошо знать её правила.

Всем этим правилам дети учатся как при участии в играх и подготовке к ним педагога, так и в процессе самостоятельного проведения игр.

Особый акцент в программе сделан на использование различных современных образовательных технологий, что является очевидным признаком соответствия современным требованиям к организации учебного процесса:

Игровая технология, является базовой в данной программе. Большое значение уделяется основной форме познавательной деятельности - интеллектуальным играм. Чтобы быть привлекательными и интересными для старшеклассников, они должны отвечать следующим требованиям:

- во-первых, они должны быть достаточно разнообразны, для того, чтобы вызывать и поддерживать интерес детей («О, счастливчик», «Что? Где? Когда?», «Звездный час», «Брейн – ринг», Эрудит-квартет, Ворошиловский стрелок, Что? Где? Почему?, Свояк, Своя игра и т.п.);
- во-вторых, учитывается желание детей померяться силами, поэтому в занятия постоянно включаются элементы состязательности, как между командами, в парах так и индивидуальные состязания;
- в-третьих, игры оформляются наглядностью, яркой и красочной(игровые поля для путешествий, лампа с кнопками, рулетка, музыка), игры сопровождаются презентациями, видеофрагментами, для отработки и закрепления умений детей работать с информацией используются различные Интернет источники.)

При этом все игры имеют элементы занимательности, содержат сведения и факты, выходящие за рамки школьных программ.

Технология дистанционного обучения.

Дистанционное обучение (ДО) — взаимодействие педагога и воспитанника между собой на расстоянии, отражающее все присущие учебному процессу компоненты (цели, содержание, методы, организационные формы, средства обучения) и реализуемое специфичными средствами Интернет-технологий или другими средствами, предусматривающими интерактивность.

Преимущества дистанционного обучения в программе «Эрудит»:

- Возможность заниматься в удобное для воспитанника время, в удобном месте и темпе. Нерегламентированный отрезок времени для освоения дисциплины.
- Параллельное с основным обучение.
- Использование в образовательном процессе новейших достижений информационных и телекоммуникационных технологий.
- Равные возможности получения образования независимо от места проживания, состояния здоровья, элитарности и материальной обеспеченности обучаемого.

Кроме этого ДО даёт обучающимся (особенно старшеклассникам) большие возможности для самостоятельной работы по углублённому изучению интересных фактов и учит работать с информацией, способствует развитию медиакультуры.

В данной программе при организации ДО используется *кейс - технология* - вид дистанционной технологии обучения, основанный на использовании наборов (кейсов) текстовых, аудиовизуальных и мультимедийных учебно-методических материалов и их рассылке для самостоятельного изучения обучаемыми при организации регулярных консультаций у педагога-тьютора традиционным или дистанционным способом.

В образовательной деятельности своего коллектива я использую:

2 тип: «Школа – Интернет – Школа». Дистанционное обучение дополняет очное обучение и влияет на него более интенсивно. Оно охватывает учеников и педагогов двух и более очных школ, находящихся в одном или нескольких городах (странах), которые участвуют в общих дистанционных образовательных проектах. (участие во Всероссийских дистанционных турнирах)

3 тип: «Ученик – Интернет – Учитель». Дистанционное обучение частично заменяет очное обучение. Дети обучаются очно на занятиях во Дворце, но кроме этого педагог работает с детьми эпизодически с помощью web-ресурсов с целью углубления темы, подготовку к выступлениям на турнирах. Формы занятий – дистанционные игры, консультации, самостоятельная работа.

Технология обучения в сотрудничестве.

Обучение в сотрудничестве - это совместное (поделенное, распределенное) расследование, в результате которого воспитанники работают вместе, коллективно конструируя, продуцируя новые знания, а не

открывая объективные реалии, потребляя знания в уже готовом виде. Данная технология используется при работе над развитием эрудиции воспитанников посредством параллельной работы в Беседе ВК каждой команд и в группе коллектива ВК «Эрудиты Лысьвы».

Принцип *индивидуального подхода* к создаваемым обучающимся интеллектуальным продуктам. В условиях резкого увеличения объема информации, доступной в Интернет и на электронных носителях, задачей обучающегося становится не запоминание, а отбор, создание личностно-ориентированного содержания, соответствующего индивидуальным потребностям каждого, что характерно для развивающего подхода к образованию.

Принцип личностно-опосредованного взаимодействия: обязательным элементом является непосредственное общение обучающихся и педагога, т.к. только в «живом» общении возможно отследить динамику изменения потребностей обучающегося и траекторию его развития, проводить экспертизу результатов деятельности, решения нестандартных ситуаций, способствовать развитию креативных, коммуникативных и рефлексивных способностей.

Технология проектной деятельности.

В основе метода проектов лежит развитие познавательных, творческих интересов воспитанников, умений самостоятельно конструировать свои знания, умений ориентироваться в информационном пространстве, развитие критического мышления. Метод проектов ориентирован на самостоятельную деятельность воспитанников - индивидуальную, парную, групповую, которую они выполняют в течение определенного отрезка времени под руководством педагога. Этот метод органично сочетается с методом обучения в сотрудничестве, проблемным и исследовательским методом обучения. В программе «Эрудит» использование данной технологии способствует еще и развитию гражданской инициативы и активной жизненной позиции у детей и подростков через включение их в социальные проекты. Пример темы проектных работ (реализованных):

- 1. проект «Вместе - мы сила»** (интернет игра на сайте ДДЮТ, цель: познакомить учеников СОШ №7 с достижениями своих сверстников во внеурочной деятельности (на базе СОШ №7) и дополнительного образования (ДДЮТ));
- 2. проект «Эколог ли я?»** - интернет игра на сайте ДДЮТ, цель: формирование экологической культуры детей, посещающих коллективы ДДЮТ.
- 3. Проект «Необычное в обычном городе. Часть 1. «Культура».**
- 4. Проект «Необычное в обычном городе. Часть 1. «Культура».**
- 5. Проект «Необычное в обычном городе. Часть 3. «Лысьвенцы-герои Победы»**

Формы работы.

Формы проведения учебных занятий подбираются с учетом возрастных психологических особенностей:

- практические занятия (лабораторная работа по составлению игр);
- групповая консультация;
- защита творческой работы (проекта);
- деловая игра;
- фестивали;
- турниры интеллектуальных игр;
- экскурсии;
- дистанционные занятия.

Методы работы.

Теоретические:

- беседа;
- рассказ;
- знакомство с научно – популярной литературой;

Практические:

- игры;
- интеллектуальные задания (кроссворды, анаворды, анаграммы, чайнворды и т.д.);
- речевые разминки;
- упражнение на развитие психических процессов (внимания, памяти, мышления);
- соревнования между парами, командами;
- самостоятельное составление интеллектуальных заданий для разминки
- мозговой штурм.

Диагностические:

- | | |
|------------------|-----------------|
| - конкурсы; | - тесты |
| - анкетирование; | - Опросы |
| - викторины; | - Интернет игры |
| - наблюдения; | |

Воспитательный аспект программы.

1. Цель, задачи, целевые ориентиры воспитания детей

Целью воспитания является развитие личности, самоопределение и социализация детей на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению, взаимного уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде (Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», ст. 2, п. 2).

Целевые ориентиры воспитания детей по программе:

- готовности к защите Российского Отечества; осознанного опыта выполнения гражданских обязанностей; гражданского участия в жизни ЛГО;
- неприятие дискриминации, экстремизма, терроризма, коррупции;
- национальное, этнокультурное самосознание;
- ценностное отношение к отечественной культуре;
- уважение к старшим, людям труда, педагогам, сверстникам;
- способность к командной деятельности; готовность к анализу и представлению своей нравственной позиции;
- воспитание воли, настойчивости, последовательности, принципиальности, готовности к компромиссам в совместной деятельности; опыта социально значимой деятельности.

Задачами воспитания по программе являются:

1. усвоение детьми знаний норм, духовно-нравственных ценностей, истории и традиций многонациональной культуры;
2. информирование детей, организация общения между ними на содержательной основе целевых ориентиров воспитания;
3. формирование и развитие личностного отношения детей к интеллектуальному труду, к собственным нравственным позициям и этике поведения в учебном коллективе, в команде;
4. приобретение детьми опыта поведения, общения, межличностных и социальных отношений в составе команды, применение полученных знаний, организация активностей детей, их ответственного поведения, создание, поддержка и развитие среды воспитания детей, условий физической безопасности, комфорта, активностей и обстоятельств общения, социализации, признания, самореализации, творчества при освоении предметного и метапредметного содержания программы.

2. Формы и методы воспитания

Решение задач информирования детей, создания и поддержки воспитывающей среды общения и успешной деятельности, формирования

межличностных отношений на основе российских традиционных духовных ценностей осуществляется на каждом из учебных занятий.

Ключевой формой воспитания детей при реализации программы является организация их взаимодействий в команде во время турниров, рабочих тренировочных занятий.

Практические занятия детей (тренировки, подготовка к конкурсам, соревнованиям, участие в дискуссиях, и проч.) способствуют усвоению и применению правил поведения и коммуникации, формированию позитивного и конструктивного отношения к событиям, в которых они участвуют, к членам своего коллектива.

В **коллективных играх** проявляются и развиваются личностные качества: эмоциональность, активность, нацеленность на успех, готовность к командной деятельности и взаимопомощи.

Итоговые мероприятия: конкурсы, соревнования — способствуют закреплению ситуации успеха, развивают рефлексивные и коммуникативные умения, ответственность, благоприятно воздействуют на эмоциональную сферу детей.

В воспитательной деятельности с детьми по программе используются методы воспитания:

- метод убеждения (рассказ, разъяснение, внушение),
- метод положительного примера (педагога и других взрослых, детей);
- метод упражнений (приучения);
- методы одобрения и осуждения поведения детей, педагогического требования (с учётом преимущественного права на воспитание детей их родителей (законных представителей), индивидуальных и возрастных особенностей детей разного школьного возраста) и стимулирования, поощрения (индивидуального и публичного);
- метод переключения в деятельности;
- методы руководства и самовоспитания, развития самоконтроля и самооценки детей в воспитании;
- методы воспитания воздействием группы, в коллективе.

3. Условия воспитания, анализ результатов.

Воспитательный процесс осуществляется в условиях организации деятельности детского коллектива на основной учебной базе реализации программы в организации дополнительного образования детей в соответствии с нормами и правилами работы организации, а также на городских и краевых турнирах, мероприятиях в других организациях с учётом установленных правил и норм деятельности на этих площадках.

Анализ результатов воспитания проводится в процессе педагогического наблюдения за поведением детей, их общением, отношениями детей друг с другом, в коллективе, их отношением к педагогам, к выполнению своих заданий по программе.

Косвенная оценка результатов воспитания, достижения целевых ориентиров воспитания по программе проводится путём опросов родителей в процессе реализации программы (отзывы родителей, интервью с ними) и после её завершения (итоговые исследования результатов реализации программы за учебный период, учебный год).

Анализ результатов воспитания по программе не предусматривает определение персонифицированного уровня воспитанности, развития качеств личности конкретного ребёнка, обучающегося, а получение общего представления о воспитательных результатах реализации программы, продвижения в достижении определённых в программе целевых ориентиров воспитания, влияния реализации программы на коллектив обучающихся: что удалось достичь, а что является предметом воспитательной работы в будущем. Результаты, полученные в ходе оценочных процедур — опросов, интервью — используются только в виде агрегированных усреднённых и анонимных данных

4. Календарный план воспитательной работы

Месяц	Направление	Название мероприятия	Практический результат и информационный продукт, иллюстрирующий успешное достижение цели события
сентябрь	Здоровьесберегающее воспитание	Беседа по правилам поведения в общественных местах, по соблюдению правил Дорожной Безопасности.	Пакет инструкций для беседы.
	Гражданско-патриотическое	Участие в пробной игре «ЧГК»	Фотоотчет о турнире. Заметка на сайте Дворца
	Интеллектуальное воспитание	Участие во Всероссийском тематическом турнире "Литературный клубок"	Фотоотчет о турнире. Заметка на сайте Дворца
Октябрь	Экологическое здоровьесберегающее воспитание	Всероссийская олимпиада «Эколята – молодые защитники природы»	Фотоотчет о турнире. Заметка на сайте Дворца
	Интеллектуальное воспитание	Участие во Всероссийском тематическом турнире «Знаки», «Умка» «Сфера	Фотоотчет о турнире. Заметка на сайте Дворца

		знаний». Участие во ШРЕКе. 1 тур	
	Правовое воспитание и культура безопасности	Беседа «Ковид-19», правила поведения.	Пакет инструкций для беседы.
	Гражданско-патриотическое	Муниципальный этап краевого турнира «Кубок Прикамья»	Фотоотчет о турнире. Заметка на сайте Дворца
Ноябрь	Познавательная деятельность.	Участие в краевом конкурсе «Вундеркинды»	Фотоотчет о турнире. Заметка на сайте Дворца
	Интеллектуальное воспитание	Участие во Всероссийском тематическом турнире «Знаки», «Умка» «Сфера знаний». Участие во ШРЕКе. 2 тур	Фотоотчет о турнире. Заметка на сайте Дворца
	Гражданско-патриотическое	Участие в краевом конкурсе «Игры разума.	Фотоотчет о турнире. Заметка на сайте Дворца
Декабрь	Интеллектуальное воспитание	Участие во Всероссийском тематическом турнире «Знаки», «Умка» «Сфера знаний». Участие во ШРЕКе. 3 тур	Фотоотчет о турнире. Заметка на сайте Дворца
	Гражданско-патриотическое	"Пермский географический диктант-2023"-	
Январь	Интеллектуальное воспитание	Участие во Всероссийском тематическом турнире «Знаки», «Умка» «Сфера знаний». 3 тур Участие во ШРЕКе. 4 тур	Фотоотчет о турнире. Заметка на сайте Дворца
	Гражданско-патриотическое	Участие в Кубке Прикамья по игре «Что? Где? Когда?»	Фотоотчет о турнире. Заметка на сайте Дворца

	ское		
Февраль	Познавательная деятельность	Онлайн игры	
	Интеллектуальное воспитание	Участие во ШРЕКе. 5 тур, 6 тур	Фотоотчет о турнире. Заметка на сайте Дворца
Март	Интеллектуальное воспитание	Участие во Всероссийском тематическом турнире «Знаки», «Умка» «Сфера знаний». 4 тур	Фотоотчет о турнире. Заметка на сайте Дворца
	Экологическое здоровьесберегающее воспитание	Участие во Всероссийском тематическом турнире «Мир вокруг нас»	Фотоотчет о турнире. Заметка на сайте Дворца
Апрель	Интеллектуальное воспитание	Участие в итоговом турнире по игре «ЧГК»	Фотоотчет о турнире. Заметка на сайте Дворца
Май	Познавательная деятельность	Онлайн-игры	
	Патриотическое воспитание	Участие в турнирах, посвященных ВОВ,	Фотоотчет о турнире. Заметка на сайте Дворца

Материально-техническое обеспечение программы.

- Помещение (кабинет) рассчитанный для работы 2-3 команд (12-18 человек)
- стулья по количеству обучающихся;
- оборудование для демонстрации презентаций, аудио-и видеоматериалов, ПК с выходом в Интернет, экран;
- лампы для игры «Ворошиловский стрелок» (8 комплектов);
- доска, мел, карточки для фиксации результатов команд;
- раздаточный материал по форме игр;
- электронный банк вопросов и методических разработок интеллектуальных игр.

Список литературы для педагога

1. Анашина Н.Ю., «Энциклопедия интеллектуальных игр», Ярославль, 2006.
2. Бурда Б., «Интеллектуальные игры: для знатоков и не только», 2009.
3. Баландин Б., «10 000 вопросов для очень умных», Москва, 2007
4. Винокурова Н.К., «5000 игр и головоломок для школьников», Москва, 1999 г.
5. Задорожный В., «Новые вопросы интеллектуальных игр», том 1, Москва, 2016.
6. Задорожный В., «Новые вопросы интеллектуальных игр», том 2, Москва, 2016.
7. Задорожный В., «Новые вопросы интеллектуальных игр», том 3, Москва, 2016.
8. Лейтес Н.С. «Психология одаренности детей и подростков» Москва: Издательский центр «Академия», 2001 г.
9. Левин Б.Е. «Что? Где? Когда?» для «чайников». – Донецк, «Сталкер», 1999. – 416 с.
10. Майстровский Ю.Р. Авторская программа Игровая мастерская. Самара 1997
11. Майстровского Ю.Р. Лекции «Конструирование интеллектуальных игр»
12. Майстровский Ю.Р. Интеллектуальные игры для школьников. - Часть I. - Самара, 1997. - 42
13. Майстровский Ю.Р. Интеллектуальные игры для школьников Часть II. - Самара. 1997. - 39
14. Макаренко А.С. Игра / Соч. в 7 т.: 2-е изд. - М.: АПН СССР, 1957. Т.4. - 373-383.
15. Назаренкова Г.Н. Игра как средство развития творческой активности подростков: Дис. канд. пед. наук. - М., 1994. - 225 с.
16. Нянковский М., «Клуб эрудитов». 525 вопросов для интеллектуальных игр», Ярославль, 2004
17. Сериков В.В. Игра и ее место в учебном процессе педагогического вуза // Педагогика. - 1988. - № 4. - 67-70
18. Сетрукова Л.А. Формирование профессиональной направленности учащихся старших классов в условиях игровой деятельности: Автореф. дис. канд. пед. наук. -Томск, 1996. - 38 с.
19. Технология игровой деятельности: Учебное пособие. - Рязань. 1994.-117 с.
20. Шмаков А. Игры учащихся - феномен культуры. - М.: Новая шк., 1994.- 238 с.
21. Шмаков А., Безбородова Н.Я. От игры к самовоспитанию. - М.: Новая шк., 1993. - 76 с.
22. «Что? Где? Когда? Вопросы турниров» / Е.В.Алексеев, В.Г.Белкин, Н.А.Курмашева, М.О.Поташев, И.К.Тюрикова - М., «Рольф», 2000. - 384 с.

Интернет платформы.

- ВК (беседы для каждой команды)
- ВК (Группа коллектива «Эрудиты Лысьвы»)
- Сервис Online Test Pad

<https://onlinetestpad.com/ru/account/login?ReturnUrl=https://app.onlinetestpad.com/tests/gdkoa7jwcy3du/certificate>

- <https://myquiz.ru/Lectures>
- <https://new.future4you.ru/>
- <https://avatan.ru/#/save>
- <https://voprosita.ru/>
- **База вопросов** <https://db.chgk.info/>
- <https://60sec.online/game/7745/>

РЕЦЕНЗИЯ

на дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу «Эрудит» социально-педагогической направленности

педагога дополнительного образования Муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Дворец детского (юношеского) творчества» г. Лысьва Пермский край Пестовой Ольги Леонидовны.

Представленная образовательная программа «Эрудит» соответствует современным требованиям, изложенным в Приказе Минобрнауки России от 29.08.2013 № 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» и утверждена на заседании методическим советом МБУ ДО «ДД(Ю)Т» (протокол № 9 от 19 декабря 2016 года)

Программа реализуется с 2001 года, является модифицированной, за основу взята авторская программа «Игровая мастерская» (Ю.Р. Майстровский, Самарский государственный центр ДЮТ, 1997 г.).

Рассчитана на учащихся 2-11 классов - продолжительность обучения 8 лет - и имеет 3 основных этапа реализации. Переход от одного этапа к другому осуществляется по принципу повтора, углубления и расширения знаний. Включён диагностический блок (тесты на определение уровня IQ), существует блок работа с психологом, ежегодно в образовательный процесс включаются СОТы (ИКТ, интернет игры, работа с интерактивными источниками, технология дистанционного обучения, проектная деятельность, проблемное обучение).

Цель программы: Формирование успешной социально адаптированной личности школьников через развитие познавательной активности, интеллекта и расширение общего кругозора в игровой деятельности.

Учебно-тематический план построен в соответствии с требованиями. Раздел «Содержание» соответствует интересам детей, цели и задачам программы. Темы прописаны четко и лаконично.

Структура учебно-методического комплекса к образовательной программе содержит теоретические и практические материалы. Собран большой объем материала по интеллектуальным играм, в электронном, и в печатном варианте. В УМК входят не

только традиционные (учебники по предметам и дисциплинам, книги-сборники игр), но и новые книжные жанры (учебник-хрестоматия, учебник-словарь, энциклопедии), а также электронные учебники, базы данных, электронные банки игр и пособия.

Существенной особенностью данной программы является участие детей в конкурсах знатоков, подготовка команд игроков от образовательных организаций Лысьвенского городского округа для участия в играх разного уровня, группы могут состоять из детей разных классов, имеющие высокий интеллектуальный уровень развития.

Программа построена по концентрическому принципу. Изучаемые темы из года в год углубляются и расширяются. Идет обобщение темы на более высоком уровне, даются новые знания.

В программе прописаны предметные, метапредметные и личностные результаты аттестации на каждый год обучения.

Список литературы представлен в двух вариантах: для педагога, для детей.

ДОО Программа «Эрудит» представляет собой завершенный, самостоятельный нормативный документ, выполненный по актуальной тематике, обладающий существенной практической значимостью.

Всесторонний анализ программы показал, что она составлена в соответствии с государственными требованиями к общеобразовательным программам систем дополнительного образования детей, актуальна и отвечает требованиям современного общества, запросам детей и родителей и может быть рекомендована к реализации педагогами в учреждениях дополнительного образования детей.

Независимый эксперт: Лопатина И.В. Лопатина, методист МАУДП «Центр научно-методической обеспеченности» г. Лысьва, Пермский край

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 527227426247742686294735902159890388589213147296

Владелец Шатова Наталья Ивановна

Действителен с 16.09.2025 по 16.09.2026