

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛ-
НИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«БОЛЬШЕМУРТИНСКИЙ ДОМ ТВОРЧЕСТВА»**

РАССМОТРЕНО
методическим советом
МБУ ДО «Большемуртинский ДТ»
протокол № 5
от «31» мая 2024г.



УТВЕРЖДАЮ
Директор
МБУ ДО «Большемуртинский ДТ»
Н.К. Рукина
приказ № 22 от «08» июля 2024 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

«Игры разума»

направленность социально-гуманитарная
уровень программы - стартовый
возраст обучающихся – 12-17 лет
срок реализации 1 год
форма реализации - сетевая

Составитель:
Рукина Надежда Константиновна
педагог дополнительного образования,
Лукьяненко Анастасия Анатольевна
педагог дополнительного образования,
Абдулина Светлана Камильевна
методист

Большая Мурта
2024

Оглавление

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы	3
1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Цель и задачи программы	7
1.3. Содержание программы	7
1.4. Планируемые результаты	10
Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий	12
2.1. Календарный учебный график	12
2.2. Условия реализации программы	12
2.3. Формы аттестации и оценочные материалы	13
2.4. Методические материалы	15
2.5. Список литературы	15

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Игры разума» разработана в соответствии с действующей нормативной базой в сфере дополнительного образования детей:

– Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 31.07.2020) "Об образовании в Российской Федерации" (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.08.2020);

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

– Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 (Распоряжение Правительства от 31 марта 2022 г. № 678-р);

– Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 30.09.2020 г. №533 «О внесении изменений в порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. №196»;

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

– Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

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

– Методические рекомендации по разработке и оформлению дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ. Аглиуллина Р.Ф., Лащева Т.А., Мاستихина Т.А. Красноярск, 2021. Региональный модельный центр дополнительного образования детей Красноярского края.

- Устав МБУ ДО «Большемуртинский ДТ».

Направленность программы

Программа «Игры разума» (далее программа) социально-гуманитарной направленности.

Актуальность и новизна

Игра в настоящее время имеет огромное значение в жизни. Элементы игры мы можем увидеть в рекламе, на телевидении, на мероприятиях для сплочения коллектива, в образовании и психолого-педагогических тренингах. Игры являются основополагающими при обучении и воспитании детей.

Необходимо отметить, что любое познание нового очень эффективно в игровой форме, особенно если это касается подростков. Участвуя в интеллектуальных играх, таких как «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Своя игра» и другие, учащиеся получают неоценимый опыт сотрудничества ради достижения необходимого результата, реализуют свой творческий и интеллектуальный потенциал, приобретают навыки работы в команде, развивают память, внимание, мышление, речь. Но особенно ценным является то, что ребята учатся использовать приобретённые знания и умения в практической деятельности и повседневной жизни.

Интеллектуальная деятельность способствует решению многих образовательных задач:

- формирует умение анализировать вербальную информацию;
- помогает актуализировать активный и пассивный словарь;
- помогает ребёнку в полной мере реализовать себя;
- способствует повышению самооценки;
- предоставляет возможность попробовать себя в различных социальных ролях;
- формирует навыки логического и ассоциативного запоминания;
- способствует приобретению знаний по определённым разделам общественных наук.

Использование игровых методов относится к одному из современных способов повышения эффективности обучения, стимулирования интереса школьников к изучаемым предметам. Участие в интеллектуальных играх вовлекает школьников в многоступенчатый процесс общения и познания, который схематически можно отобразить такой логической цепочкой: интересно играть и общаться — интересно воспринимать новое через игру — интересно узнавать новое самостоятельно — необходимо поделиться знанным — необходимо применить полученные знания и умения. Но для того, чтобы эта логическая цепочка полностью реализовалась, необходимо соответствующим образом организовать познавательно-игровую деятельность обучающихся.

Клубная форма, практикуемая по программе, позволяет обучающимся пройти путь от простого увлечения популярной игрой и проверки своего интеллектуального потенциала, до активного самообразования, охватывающего разнообразные области знаний, и собственному интеллектуально-игровому творчеству. Таким образом, не только раскрывается творческий потенциал обучающихся, но у них формируется раскованное, независимое мышление, они усваивают принципы эвристики и научной организации труда, что существенно облегчает им процесс дальнейшего, в том числе и школьного, образования, помогает достичь успехов в любом виде деятельности.

При помощи же настольных игр дети учатся думать, общаться друг с другом. Каждая настольная игра есть интеллектуальное противостояние, при котором выигрывает не случайность и везение, а умение логически и стратегически мыслить. Настольные игры строятся на простой и доступной каждому человеку логике. В основе настольных игр заложены общественные осо-

бенности современной жизни, правила игры подчинены анализу обыгрываемой реальности с точки зрения познавательной активности. Эта деятельность способствует социальной адаптации, гражданскому становлению подрастающего поколения.

Ключевые понятия, которыми оперирует программа:

- «ЧГК», «Брейн-ринг», «Своя игра», «Ворошиловский стрелок»;
- МАК (Международная ассоциация Клубов «Что? Где? Когда?»);
- Метод мозгового штурма (брэйн-сторминг);
- Индукция, дедукция, теория решения изобретательских задач (ТРИЗ)
- Банк вопросов, информационный банк;
- Капитан-диспетчер, генератор идей, информационный критик-эрудит,

«кнопочник. Игроки-универсалы.

Все перечисленные характеристики программы позволят содействовать мотивации учащихся отвлекаться от социальных сетей и гаджетов (компьютеров, телефон), научиться взаимодействовать в коллективе, сопереживать друг другу во время коллективной игры, научиться радоваться победам других детей, а также создать условия «правильной» и полезной организации своего досуга благотворно влияющие на психическое и физическое воспитание учащихся.

Отличительные особенности программы

Отличительными особенностями данной Программы от уже существующих образовательных программ являются:

- организация работы с детьми, имеющими разные потребности и индивидуальные возможности;
- определение видов организации деятельности обучающихся, направленных на достижение личностных, метапредметных и предметных результатов;
- в основу реализации программы положены ценностные ориентиры и воспитательные результаты;
- достижения планируемых результатов отслеживаются в рамках внутренней системы оценки педагогом, родителями и обучающимися.

В рамках программы уделяется внимание не только развитию эрудиции и навыков работы в команде, но и знакомству с различными формами клубных интеллектуальных игр, обучение детей разработке и проведению интеллектуальных игр и организации мероприятий, связанных с ними.

Адресат программы

Категория детей: На программу принимаются все желающие дети, без специальной подготовки.

Возраст обучающихся: возрастной состав групп: 12-17 лет.

Наполняемость группы: оптимально 12 человек максимально до 15 человек.

Состав группы: по своему составу группа разновозрастная.

Условия приема: особых условий приёма детей на программу не предусматривается.

Срок реализации программы и объем учебных часов

Программа рассчитана на 1 год обучения, продолжительностью 108 часов в год по 3 часа в неделю. (36 часов подготовка команд, 36 часов самоподготовка, 36 часов массовые занятия, проведение больших турниров).

Формы обучения

Образовательная программа построена по модульному принципу которые могут реализовывать несколькими вариантами:

Вариант 1 в очно-заочной форме с применением дистанционных технологий: модуль «Тематические турниры» и «Подготовка» реализует базовая организация, модуль «Самоподготовка» реализуется обучающимся самостоятельно или при поддержке образовательной организацией партнёром.

Вариант 2 в очной форме: модуль «Тематические турниры» реализует базовая организация, модуль «Подготовка» реализуется образовательной организацией партнёром, модуль «Самоподготовка» реализуется обучающимся самостоятельно.

Реализация программы познавательно-игровыми методами требует соответствующих организационных форм обучения, поэтому основной организационной единицей является микрогруппа (команда), состоящая от 4 до 6 человек. Команда организуется на база образовательного учреждения и составляет «Клуб Знатоков». Клуб - открытая структура, не ставящая никаких - ни социальных, ни интеллектуальных, ни возрастных - преград перед желающими в нем заниматься. В одном клубе может быть неограниченное количество команд. Участники команд формируют учебную группу до 12 человек, в одной группе могут заниматься представители разных команд. На турниры могут выдвигаться команды от одного образовательного учреждения или смешанные.

Формы занятий с группой делятся на четыре категории: групповые; микрогрупповые; индивидуальные; массовые.

Первые три предполагают непосредственно работу с основным составом и обучение процессу игровой деятельности, а также постановку командной игры и взаимодействия. Массовые занятия – тренировки с большим количеством команд или крупные мероприятия с участием команд из других групп.

Программа может реализовываться в сетевой форме. Сетевая форма реализации программы обеспечивает возможность освоения учащимися программы (отдельных модулей программы) с использованием ресурсов сторонних организаций, осуществляющих образовательную деятельность. Сетевая форма реализации программы осуществляется на основании договора, который заключается между организациями. Использование имущества образовательных организаций при сетевой форме реализации программы осуществляется на безвозмездной основе, если иное не установлено договором о сетевой форме реализации образовательной программы.

Режим занятий

Периодичность занятий – 1 раза в неделю по 1 часу, общее количество часов в год – 108 (36 занятий, 36 часов на самоподготовку и 36 ч на участие в турнирах). Продолжительность академического часа в соответствии с санитарными правилами СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» составляет 45 минут.

1.2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цель программы: раскрытие интеллектуального потенциала обучающихся и их последующее всестороннее интеллектуальное и нравственное развитие посредством использования познавательных-игровых форм совместной командной деятельности.

Задачи

Обучающие:

сформировать представление о видах и особенностях интеллектуальных игр, их влиянии на раскрытие личностного творческого потенциала;
обучить технологии подготовки и проведения интеллектуальных игр;
изучить принципы организации и формирования игровой команды;
научить способам самостоятельного поиска и оценки информации;
научить приёмам, позволяющим рационально организовывать интеллектуальную деятельность.

Развивающие:

повысить общекультурный уровень обучающихся;
сформировать навыки коллективной интеллектуальной деятельности;
развить чувство здоровой конкуренции, умение корректно вести игру с соблюдением правил игрового этикета.

Воспитательные:

сформировать устойчивую мотивацию на самообразование и интеллектуальное самосовершенствование;
укрепить личностную самодисциплину и самообладание, умение быстро реагировать на изменение ситуации и находить оптимальное решение;
содействовать стремлению к рациональному использованию свободного времени в интересах собственного личностного развития;
приобщить обучающихся к клубной атмосфере коллективизма, взаимопомощи, напряжённого интеллектуального сотворчества.

1.3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Модуль «Самоподготовка»	Количество часов			Формы аттестации/контроля
			Теория	Практика	Всего	
1	Модуль «Подготовка»					
1.1	Введение в игру	6	2	5	13	Интеллектуальный тест.

						Игровые пробы.
1.2	Компоненты успешной игры	6	2	4	12	Игровые пробы.
1.3	Техника мозгового штурма	6	2	4	12	
1.4	Составление вопросов к играм	6	2	5	13	
1.5	Другие интеллектуальные викторины	6	1	3	10	
1.6	Настольные интеллектуальные игры	6	1	5	12	
2	Модуль «Тематические турниры»		3	33	36	Рейтинговая таблица
	Итого часов	36	13	59	108	

Содержание учебного плана программы

Тема 1 «Введение в игру» (13 часов)

Теория (2ч). Комплектование групп. Входная аттестация. ТБ. Нормы поведения в интеллектуальном клубе и кодекс чести знатока. Особенности игры «Брей-Ринг». Правила игры. Типы и варианты игры. Приёмы развития внимания, памяти, воображения.

Практика (5ч). Работа в группах, выполнение практических заданий. Отработка навыков участия в интеллектуальных играх.

Самоподготовка (6ч). Подготовка к тематическим районным турнирам.

Форма подведения итогов: Интеллектуальный тест.

Тема 2 «Компоненты успешной игры» (12 часов)

Теория (2ч). Эрудиция. Логика. Нестандартное мышление. Внимание к деталям. Выделение главного. Интуиция. Находчивость. Чувство юмора. Умение слышать друг друга. Скорость реакции. Умение сдерживать эмоции. Отработка навыков работы в команде. Примеры применения каждого компонента успешной игры. Игровые пробы.

Практика (4ч). Игровая деятельность в группах, рефлексия.

Самоподготовка (6ч). Подготовка к тематическим районным турнирам.

Форма подведения итогов: Игровые пробы. Рефлексия.

Тема 3 «Техника мозгового штурма» (12 часов)

Теория (2ч). Сходства и различия викторины и интеллектуальной игры. Правила мозгового штурма. Проведение и анализ мозгового штурма в разных проблемных ситуациях — практические занятия. Коллективный анализ каждого мозгового штурма. Практические занятия. Игровые пробы. Промежуточное тестирование Самооценка действий учащихся во время мозгового

штурма, оценка педагогом умения каждого ребенка работать в команде. Наблюдение за демонстрациями учителя, объяснение и интерпретация наблюдаемых явлений, анализ проблемных ситуаций.

Практика (4ч). Игровая деятельность в группах, рефлексия. Подготовка и проведение игры «Эрудит» в образовательном учреждении, классе.

Самоподготовка (6ч). Подготовка к тематическим районным турнирам.

Форма подведения итогов: турнирная таблица.

Тема 4 «Составление вопросов к играм» (13 часов)

Теория (2ч). Правила составления вопросов. Виды вопросов. Различные формы вопроса. Классификация вопросов интеллектуальных игр: аналогия, противопоставление, ситуационный, продолжить ряд, двух-, трехступенчатые, введение ключевых слов, слова – подсказки, комплексные вопросы и т.д. Этапы работы над вопросом. Раскрытие логики вопроса и многоступенчатые (многоходовые) комбинации. Выбор версии из нескольких возможных. Использование словарей и энциклопедий для составления вопросов. Использование научно-популярных журналов, художественной литературы и кино для составления вопросов.

Практика (4ч). Подбор вопросов. Подбор заданий к игре. Использование Интернета. Разбор составленных вопросов на занятиях и самостоятельно. Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов. Отработка навыков участия в интеллектуальных играх.

Самоподготовка (6ч). Подбор вопросов и составление вопросов к игре. Подготовка к тематическим районным турнирам.

Форма подведения итогов: Банк составленных вопросов для игр разной тематики.

Тема 5 «Другие интеллектуальные викторины» (10 часов)

Теория (1ч). Знакомство с правилами командных интеллектуальных игр: «Верю-не верю», «Эрудит-лото», «Пентагон», «Гонка за лидером», «Авоська» и другими. Интеллектуальная игра «Игры разума», «Что? Где? Когда?». Интеллектуальная викторина: «КВИЗ», «Своя Игра».

Практика (3ч). Проведение игр по определенной тематике, с включением изученных командных интеллектуальных игр и вопросов, составленных обучающимися.

Самоподготовка (6ч). Подготовка вопросов и заданий к интеллектуальным играм. Подготовка к тематическим районным турнирам. Отработка навыков участия в интеллектуальных играх.

Форма подведения итогов: проведение игры.

Тема 6 «Настольные интеллектуальные игры» (12 часов)

Теория (1ч). Знакомство с правилами настольных игр: «Элементарно», «Экивоки», «Соображай», «Что? Где? Когда?», «Словодел», «EXIT-Квест», «Ерундопель русского языка», «Виктороллина», «Дедукцию».

Практика (5ч). Игровая практика, отработка стратегий игр. Подготовка к муниципальным турнирам по настольным играм.

Самоподготовка (6ч). Подготовка к муниципальным турнирам по настольным играм.

Форма подведения итогов:

Модуль «Тематические турниры» (36 часов)

Теория (3ч).

Практика (33ч). Проведение тематических турниров согласно турнирной сетке.

Форма подведения итогов: муниципальная рейтинговая таблица.

Турнирная сетка

№ п/п	Месяц турнира	Тематический турнир
1	Сентябрь	Турнир по настольным играм
2	Октябрь	«Вехи русской истории».
3	Ноябрь	Турнир по настольным играм
4	Декабрь	«Мировая художественная культура»
5	Январь	Турнир по настольным играм
6	Февраль	«Вокруг света»
7	Март	Турнир по настольным играм
8	Апрель	Турнир «МИФ» (МИФ - Математика. Информатика. Физика)
9	Май	«Фестиваль знатоков»

1.4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

В результате занятий по программе обучающиеся:

получат представление об истории и традициях клубного движения, видах информационно-развлекательных игр;

овладеют основными правилами проведения и организации интеллектуальных игр (написание простейших по форме вопросов, основы ведения интеллектуальных игр);

научатся применять метод мозгового штурма в игровой деятельности;

получат навыки коллективной работы в составе микрогруппы (команды);

усвоят требования к вопросам, применяемым в интеллектуальных играх;

приобретут опыт участия в синхронных турнирах для школьников.

отработают технологию применения мозгового штурма в интеллектуальной игре;

познакомятся с технологией формирования игровой команды и принципами её деятельности;

усовершенствуют навыки коллективной работы в составе команды;

научатся работать с информационными источниками, правильно готовить и отвечать на вопросы в интеллектуальных играх;

усвоят принципы организации интеллектуальных игр и основные приёмы подготовки к турнирам;

будут знать особенности телевизионных вариантов интеллектуальных игр и форм подготовки к ним;

получат представление об основных игровых школах, существующих в России, их отличительных чертах;

овладеют тактическими приёмами командной деятельности в ходе игры;

закрепят навыки командной деятельности, подготовки команды к турниру, этики поведения участников игры;

узнают принципы организации фестивалей и турниров интеллектуальных игр.

По итогам прохождения программы у обучающихся:

повысится общий культурный уровень, вырастет эрудиция, информированность в различных областях знания;

сформируется устойчивый интерес к интеллектуальным видам деятельности, к собственному интеллектуальному самосовершенствованию;

сформируются и закрепятся навыки самостоятельного мышления, оперирующего не предположениями, а фактами и доказательствами;

закреплятся навыки коллективизма, взаимопомощи, совместной интеллектуальной, творческой деятельности.

Также обучающиеся:

овладеют технологией подготовки и проведения интеллектуальных игр, создания и подготовки команды, тактикой её действий в ходе игры;

овладеют приёмами логического мышления и умением находить нестандартные решения в игровой ситуации;

смогут самостоятельно искать и обрабатывать информацию, критически оценивать её и разрабатывать на её основе вопросы различной тематики к играм.

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

№ п/п	Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий	Сроки проведения промежуточной итоговой аттестации
1 модуль «Подготовка»	1	02.09. 2024	31.05. 2025	36	36	36	1 раза в неделю по 1 часу	После каждого блока тем. 1 полугодие: декабрь 2 полугодие: май.
2 модуль «Самоподготовка»	1	02.09. 2024	31.05. 2025	36	36	36	1 раза в неделю по 1 часу	После каждого блока тем. 1 полугодие: декабрь 2 полугодие: май.
3 модуль «Тематические турниры»	1	02.09. 2024	31.05. 2025	36	9	36	1 раза в месяц по 4 часа с 10 минутным перерывом	После каждого блока тем. 1 полугодие: декабрь 2 полугодие: май.

2.2. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Материально-техническое обеспечение

Помещение: учебный кабинет, площадью не менее 36 кв. м.

Оборудование: кабинет оборудован мобильной мебелью, которая позволяет организовать любую рассадку: академическая (столы рядами), амфитеатр, переговорная – маленький конференц-зал. В кабинете 12 столов, 30 стульев для учащихся, стол и стул для преподавателя, маркерная доска.

Технические средства обучения: ноутбуки, множительная техника, мультимедийный проектор и экран, вращающаяся на 360 градусов webкамера для обеспечения онлайн трансляции, профессиональная высокоскоростная брейн-система «BrainSystemPRO». Обеспечен доступ к интернету (WI-FI или проводное подключение).

Материалы и инструменты необходимые для занятий: канцелярские товары (карандаши, линейки, ластики, фломастеры, маркеры, гуашь, цветная

бумага, цветной картон, клей, ножницы, шариковые ручки, ватман, блокноты, бумага для принтера), флешкарты, фотобумага, картриджи (цветные и черные).

Комплект настольный игр: «Элементарно», «Экивоки», «Соображай», «Что? Где? Когда?», «Сло-водел», «ЕХИТ-Квест», «Ерундопель русского языка», «Виктороллина», «Дедукцию».

Кадровое обеспечение

Программа реализуется педагогом дополнительного образования, имеющим опыт оформления и реализации проектно-исследовательских работ не менее года, образование – не ниже средне-профессионального, профильное или педагогическое.

2.3. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Результаты образовательной деятельности по программе отслеживаются путем проведения первичного, промежуточного и итогового контроля и диагностики учащихся. Виды контроля:

текущий контроль: осуществляется в процессе проведения опроса учащихся, выполнения практических работ, а также выполнения индивидуальных заданий на каждом занятии. По завершении каждой темы — рейтинг участия в соревнованиях. Результатом каждого учащегося является суммарный рейтинг участия в соревнованиях относительно остальных участников. Учащиеся, занимающие первые три места в турнирной таблице, имеют высокий уровень результативности, занимающие с 4-го по 6-е место – средний уровень. Учащиеся, располагающиеся в турнирной таблице ниже 6-го места, имеют низкий уровень результативности;

промежуточный контроль: проверяется степень усвоения учащимися пройденного за первое полугодие материала. Промежуточная аттестация соревновательной деятельности является рейтинговой и производится так же в конце первого полугодия. Результатом каждого учащегося является суммарный рейтинг участия в соревнованиях относительно остальных участников;

Итоговая аттестация учащихся осуществляется в конце учебного года. Итоговая аттестация соревновательной деятельности является рейтинговой и производится так же в конце года.

Текущие результаты обучения определяются посредством проведения тестов, позволяющих отслеживать динамику подготовленности обучающихся, определять уровень овладения изучаемыми приёмами познавательно-игровой деятельности. Результаты итогового обучения проверяются тестами и участием команды в турнирах.

Тесты для проверки проводятся один раз в месяц.

Формы тестов определяются педагогом, выбор зависит от игрового стажа обучающихся, их навыков и умений.

Самый простой тест подразумевает участие педагога в обсуждении блока вопросов с командой и непосредственной помощи по выводу команды

к правильному ответу – для таких тестов очень подходят более сложные вопросы.

Второй вариант применяется для более опытных игроков – при нем за основу берется блок вопросов средней сложности, участие педагога в обсуждении вопроса сильно сокращается.

Третий вариант не предполагает участия педагога в обсуждении, он остается наблюдателем за действиями обучающихся за игровым столом и после отыгрыша блока вопросов рассматривает ошибки, допущенные во время теста, обучающимися

Аттестация теоретической и практической деятельности

Низкий (базовый) уровень предполагает успешное освоение воспитанником менее 50% содержания образовательной программы, выполнение заданий не в полном объеме.

Средний (повышенный) уровень успешное освоение воспитанником от 50% до 70% содержания образовательной программы, выполнение задание в полном объеме с незначительными замечаниями.

Высокий (творческий) уровень успешное освоение воспитанником более 70% содержания образовательной программы, выполнение заданий в полном объеме.

Аттестация соревновательной деятельности

Низкий (базовый) уровень - учащиеся, располагающиеся в турнирной таблице ниже 6-го места. Низкий уровень результативности по итогам соревновательной деятельности.

Средний (повышенный) уровень - с 4-го по 6-е место в турнирной таблице. Средний уровень результативности по итогам соревновательной деятельности.

Высокий (творческий) уровень - Первые три места в турнирной таблице. Высокий уровень результативности по итогам соревновательной деятельности.

Все результаты контроля вносятся в таблицу диагностики образовательной программы, по результатам которого делаются выводы об успешности работы программы и необходимости внесения корректировки в учебный процесс.

Промежуточная (итоговая) диагностика образовательного уровня учащихся за 2024-2025 учебный год

образовательная программа _____ педагог _____

группа _____ сохранность количественная: на начало года _____ на конец года.

№	ФИО	Образовательный уровень учащихся			Соревновательная деятельность	Итоговый уровень
		Теория	Практика	Самоподготовка		

		начало года	середина года	конец года	начало года	середина года	конец года	начало года	середина года	конец года	начало года	середина года	конец года	середина года	конец года
1															
2															
3															

2.4. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Особенности организации образовательного процесса: Организация образовательного процесса по программе осуществляется в очной и очно-заочной форме с применением дистанционных технологий.

Применяются *методы обучения:* словесный, наглядный, практический, исследовательский, проблемный, игровой, дискуссионный, проектный. *Методы воспитания:* поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация.

Формы организации образовательного процесса: индивидуальная, индивидуально-групповая и групповая.

Формы организации учебного занятия – лекции, беседы, обсуждение, игра, консультации, «мозгового штурма», наблюдения, практических занятий, тренинга.

Педагогические технологии: технология индивидуализации обучения, технология группового обучения, технология коллективного взаимообучения, технология модульного обучения, технология разноуровневого обучения, технология проблемного обучения, технология дистанционного обучения, технология игровой деятельности, здоровьесберегающая технология.

Дидактические материалы:

Настольные игры, задания, упражнения, кейсы. Для обеспечения наглядности и доступности изучаемого материала педагог использует *наглядные пособия:*

- оформленные стенды и планшеты, таблицы, схемы, рисунки, графики, плакаты;
- карточки, раздаточный материал, вопросы и задания для устного или письменного опроса, тесты, практические задания, упражнения;
- учебные пособия, журналы, книги, энциклопедии, словари;
- тематические подборки материалов.

Дидактический материал подбирается и систематизируется в соответствии с учебно-тематическим планом (по каждой теме), возрастными и психологическими особенностями детей, уровнем их развития и способностями.

2.5. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Список литературы для педагогов

1. www.ludology.ru – информационный сайт об истории и развитии игр.

2. www.golemanse.ru – российский портал настольных и ролевых игр.
3. Алексеев Е. В., Белкин В. Г., Курмашева Н. А., Поташёв М. О., Тюрикова И. К. «Что? Где? Когда?». - М.: «Рольф», 2000. - 217 с.
4. Алексей Рогачев. Как играть в "Что? Где? Когда?". Пособие для тренировки школьной команды.
5. Аникеева В.А. Воспитание игрой. - Москва, Просвещение, 2000.
6. Асмолов А.Г., Бурменская Г.В., Володарская И.А. и др. Как проектировать универсальные учебные действия в начальной школе: от действия к мысли: пособие для учителя / Под ред. А.Г. Асмолова. - М.: Просвещение, 2008.
7. Белкин В. Г. Методическое пособие для тренеров начинающих команд. - М.: «МОО ИНТИ», 2002. - 54 с.
8. Бесова М. А. Познавательная игра от А до Я. - Ярославль, Академия умников, 2004.
9. Битянова М.Р. Игра как метод решения школьных проблем. - М.: Педагогический университет «Первое сентября», 2013.
10. Букатов В.М. Педагогические тайнства дидактических игр: Учебно-методическое пособие. – Изд. 2-е, испр. и доп. – М., 2003.
11. Волков Б.С. Возрастная психология В 2 частях Часть 2 От младшего школьного возраста до юношества. -Владос, 2010 г.
12. Кукушкина А.Г. Методика организации игры. Учебное пособие. – Великий Новгород, 2012.
13. Леонтьев А.Н. Психологические основы детской игры. Избранные психологические произведения в 2-х т. Т.1. – М.: Педагогика, 1983.
14. Панкова Л., Настольные игры для всей семьи с игровыми полями и фишками. –М., Эксмо, 2011.
15. Подымова Л.С. Интерактивные методы в обучении и воспитании школьников: Методическое пособие. – М.: УЦ «Перспектива», 2011. – 32 с.
16. Поташёв М. О. Почему вы проигрываете в ЧГК. - М: «КК», 2005. - 21 с.
17. Практическая психология в тестах, или как научиться понимать себя и других/ сост. Р. Римская, С.Римский. – М.: АСТ-ПРЕСС Книга, 2003.
18. Салмина Н.Г. Построение развивающих программ с использованием настольных игр / Н.Г. Салмина, И.Г. Тиханова, О.В. Черная // Психологическая наука и образование. – 2011. – №2. – с. 76.
19. Словарь практического психолога /Сост. С.Ю. Головин. – Минск, Харвест, 1998

Список литературы для обучающихся

1. Интернет-ресурс: Потехе час / http://potehechas.ru/golovolomki/8_fishek.shtml
2. Интернет-ресурс : Мифология. / <http://www.hellados.ru/myth.php>
3. Интернет-ресурс: 1001 викторина / портал викторин по разным категориям знаний / http://1001viktorina.ru/cat/p1821_stolitsyi_mira

4. Интернет-ресурс: База вопросов «Что? Где? Когда?» (все турниры с 2003 г.) / <http://db.chgk.info/random/types6/326613016>
5. Интернет-ресурс: Кроссворд-кафе / <http://www.c-cafe.ru/theme/2/01581p.php>
6. Интернет-ресурс: Логические задачи / <http://uucys.ru/riddles/topic/Логические>
7. Интернет-ресурс: Методическая копилка. Патриотическое воспитание. Викторины по истории, географии, литературе. / <http://zanimatika.narod.ru/RF20.htm>
8. Интернет-ресурс: Чай вдвоём. Загадки, задачи, тесты, шарады, ребусы, игры / <http://www.teafortwo.ru/zagadki/index.php>
9. Матем.чудеса и тайны Матем.фокусы и головоломки (Гарднер М.) OZON 27 Изд. 2-е, испр., доп. Издательство: Мн: Современное слово , 1997. - 128 с.

Список литературы для родителей

1. Дьяченко О.М. Воображение дошкольника. – М: Знание, 1986.
2. Практическая психология в тестах, или как научиться понимать себя и других/ сост. Р. Римская, С. Римский. – М.: АСТ-ПРЕСС Книга, 2003