

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ИНФОРМАЦИОННО-ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ ЛИЦЕЙ №24 ИМЕНИ ГЕРОЯ
СОВЕТСКОГО СОЮЗА ЧЕРЕЗОВА АРКАДИЯ СТЕПАНОВИЧА»**

СОГЛАСОВАНА
на заседании методического совета
протокол № 01 от 15.09.2023 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУ «ИТ-лицей №24»
_____ О.М. Грудцина
Приказ № 278 п. 2 от 15.09.2023 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ»**

Возраст обучающихся: 10-13 лет
Срок реализации: 1 год

Составители:
Баранова И.П.,
педагог дополнительного образования

Ижевск 2023

Пояснительная записка.

Дополнительная общеобразовательная программа «Интеллектуальные игры» имеет **социально-гуманитарную направленность**.

Интеллектуальные соревнования охватывают широкий тематический спектр и направлены на популяризацию знаний, развитие навыков командной работы и повышение личной мотивации к самообразованию. В результате интеллектуальных тренировок активизируется мыслительная деятельность учащихся, развивается логика и память, концентрация внимания, формируется образное и пространственное мышление, совершенствуются навыки общения, способствующие самовыражению. Все это позволяет повысить уровень развития познавательной активности детей, что является одной из составляющих успешности их дальнейшего обучения в школе.

Игры интересны, динамичны и адаптированы для проведения с командами одного возраста. Задания во многом ориентированы на размышление и командное обсуждение, использование знаний как из школьной программы, так и из других областей. Для некоторых будет важным умение достаточно быстро записать в бланке краткий ответ на задание.

Уровень сложности: базовый

Адресат программы: обучающиеся 10-12 лет

Срок освоения программы: 8 месяцев

Режим занятий: 1 раз в неделю по 2 часа, всего 60 часов.

Форма обучения: очная

Форма организации образовательного процесса: групповая, индивидуальная

Цель программы - раскрытие интеллектуального и творческого потенциала детей через регулярную интеллектуальную тренировку, создание условий для их профессионального самоопределения.

Задачи по достижению поставленной цели:

- совершенствование знаний, умений и навыков, полученных в лицее;
- обучение работе с большими массивами информации, обработке ее в краткие сроки, овладение умением ясно мыслить и строить логические рассуждения;
- совершенствование умений применять известные факты из жизни в новых ситуациях;
- развитие познавательной активности, мотивации к самообразованию, коммуникативно-эмоциональной сферы личности,
- дальнейшее расширение эрудиции и кругозора, повышение общекультурного уровня;
- выработка умения работать коллективно и анализировать причины успехов и неудач.

Планируемые результаты

Личностные:

- совершенствуются коммуникативные навыки при работе в паре,
- коллективе, распределении обязанностей;
- развивается умение сопоставлять факты, анализировать, отклонять версии и разумно рисковать;
- развивается умение применять полученные знания в повседневной жизни;

- развивается уверенность в собственных силах;
- развивается умение принимать результат таким, какой он есть (удачный или неудачный), делать выводы и ставить новые цели.

Образовательные:

- развивается память, в том числе и фотографическая;
- улучшается концентрация внимания;
- формируются творческое и логическое мышление и воображение;
- развиваются слух и наблюдательность;
- развивается навык самостоятельного выбора средств для решения задач.
- Предоставляется возможность научиться совместному интеллектуальному штурму, определению ключевых фактов и перебору версий, принятию командных решений.

Для тренировок подготовлены оптимальные по сложности задания, в каждом туре сбалансированы разные области знания, обеспечены и забавные, радующие вопросы, и хитроумные задачи посложнее, которые приятно разгадать. Для соревнований на высоком уровне подготовлены Игровые презентации, которые иллюстрированы и снабжены медиафрагментами, музыкальными вставками для перерывов. Команды узнают ответы и результаты игры сразу по окончании соревнования.

Форма контроля – интеллектуальные соревнования.

Учебный план программы

Последовательность разделов, тем	Всего	Теория	Практика	Контроль	Формы аттестации
1. Разнообразие игр.	8	1	7		
1.1. Критерии игры. Командообразование	2	1	1		
1.2. Подвижные игры. Народные игры	4	1	3		
1.3. Развлекательные игры. Ролевые игры	4	1	3		
1.4. Настольные игры. Индивидуальные игры	4	1	3		
1.5. Развивающие игры. Интеллектуальные игры	6	1	5		
2. Игры народов России	2		2		
3. Авторская игра	8	2	5	1	Защита проекта
3.1. Авторская игра. Своя игра	4	1	3		
3.2. Принцип игры и правила. Разработка заданий	2	1	1		
3.3. Оформление игры. Создание макетов. Создание игры в PowerPoint.	8	1	7		
3.4. Работа с гиперссылками. Апробирование игры	4	1	3		
3.5. Презентация игры.	4			4	Защита проекта
Итого:	60	12	43	5	

Содержание программы

1. Разнообразие игр.

1.1. Критерии игры. Командообразование.

Теория: Разбор понятий: что такое командообразование? Критерии игры?

Знакомство со структурой игры (цели, правила, роли, игровые действия, употребление предметов, анализрезультатов).

1.2. Подвижные игры. Народные игры

Теория: Знакомство с подвижными играми. Форма и место организации подобных игр.

Практика: Игра «Море волнуется раз...», игра «Повторяй за мной», игра «Крокодил» и т.д. Разучивание слов.

Теория: Знакомство с народными играми. Почему игры называются народными? История возникновения игр. Связь игры с народными праздниками.

Практика: Игра «Золотые ворота», «Гадания» и т.п. Разучивание слов и заповок к народным играм. Игра: «Кто знает больше народных игр».

1.3. Развлекательные игры. Ролевые игры

Теория: Знакомство с развлекательными играми. Форма и место организации подобных игр.

Практика: Игра «Где логика?»

Теория: Знакомство с ролевыми играми. Форма и место организации подобных игр. Распределение ролей и слов.

Практика: Ролевая шуточная игра «Сказка»

1.4. Настольные игры. Индивидуальные игры

Теория: Знакомство с настольными играми. Форма и место организации подобных игр. Правила настольных игр. Особенности индивидуальных игр.

Практика: Игра «Бродилка», игра «Экивоки» и т.п. Играем и оцениваем себя.

1.5. Развивающие игры. Интеллектуальные игры

Теория: Знакомство с разнообразием развивающих игр (ребусы, кроссворды, викторины...). Форма и место организации подобных игр.

Практика: Разгадывание ребусов. Составление кроссворда на тему «Подвижные игры»

Практика: Игра «Что? Где? Когда?»

2. Игры народов России

Башкирская народная игра, Армянская народная игра, Татарская народная игра, Удмуртская народная игра, Русская народная игра

Теория: Знакомство с народными играми.

Практика: Поиск информации о народных играх. Проиграть.

3. Авторская игра

3.1. Авторская игра «Своя игра»

Теория: Познакомится с правилами игры. Посмотреть видеоматериал.

Практика: Игра «Своя игра».

3.2. Принцип игры и правила. Разработка заданий

Теория: Изучить правила различных игр.

Практика: Составить правила для игры.

Теория: Поискать задания, для игры используя интернет ресурсы.

Практика: Разработать задания к игре.

3.3. Оформление игры. Создание макетов. Создание игры

в PowerPoint **Практика:** Создать макет и оформление игры. Подобрать иллюстрации. **Теория:** Технические возможности PowerPoint.

Практика: Работа в программе.

3.4. Работа с гиперссылками. Апробирование игры

Теория: Создание гиперссылок в PowerPoint.

Практика: Работа в программе.

3.5. Презентация игры.

Контроль: защита и презентация игры.

Условия реализации программы.

Материально-технические условия:

1. Подбор материалов для игр;
2. Игровые презентации;
3. Проектор, ноутбук, музыкальная аппаратура.

Учебно-методическое и информационное обеспечение программы:

- 1) Материалы всероссийских интеллектуальных турниров.
- 2) Материалы из архивов Интеллектуального турнира ИграЛось
- 3) Материалы, предоставленные Муравьевым А.М., чемпионом Приволжского округа по интеллектуальным играм

4)

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

По предметным знаниям:

Промежуточная и итоговая аттестация проходят в форме персонального первенства по «Своей игре», которое состоит из серии интеллектуальных боев, предполагающих общее участие, четверть-финал, полуфинал и финал соревнований.

Предлагаемые в программе контрольно-измерительные материалы носят примерный характер.

Промежуточная аттестация

Порядок проведения

Заблаговременно подготовлены бланки для ответов следующего формата:

«Своя игра»
Тема _____
Игрок _____
Ответы:
1.
2.
3.
4.
5.

Общие правила подсчёта результатов

Первый вопрос в теме оценивается в 1 балл, второй – в 2, а пятый – в 5 баллов. В первых пяти темах неверный ответ не влияет на результат, в пяти остальных – начисляется штраф, равный стоимости вопроса.

Показатель	Синий раунд					Красный раунд				
	Тема1	Тема2	Тема3	Тема4	Тема5	Тема6	Тема7	Тема8	Тема9	Тема10
Максимальный результат	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Минимальный результат	0	0	0	0	0	-15	-15	-15	-15	-15
За верный ответ	стоимость вопроса					стоимость вопроса				
За неверный ответ	не вычитаются					вычитается стоимость вопроса				

Дорогие друзья!

Сегодня вы вместе продолжите участие в образовательном первенстве «Своя Игра!». Задания сегодняшнего соревнования будут несколько сложнее, чем в предыдущих играх, но мы уверены, что соревнование для вас будет познавательным и увлекательным.

Давайте сделаем игру одинаково интересной и справедливой для всех! На время проведения игры просим вас отключить и убрать мобильные телефоны, компьютеры, планшеты и т.п. устройства, отказаться от справочных материалов. Запрещается использование сети Интернет при выполнении заданий турнира.

С окончательными итогами игры вы можете ознакомиться на следующем занятии кружка.

Итак, мы начинаем Свою Игру! Желаем всем удачи!

Правила игры

1. Для игры предлагаются 10 тем, каждая из которых состоит из пяти вопросов.
2. Стоимость вопросов в каждой теме составляет 1, 2, 3, 4 и 5 баллов, согласно номеру вопроса в теме.
3. Все вопросы (или ответы) в теме некоторым образом связаны с ее названием или условиями.
4. Если игрок отвечает правильно, он получает столько баллов, сколько стоит вопрос.
5. Игра проводится в два раунда – синий и красный.
6. Первые пять тем (синий раунд) баллы за неверные ответы не вычитаются. Обратите внимание, что в синем раунде часто важно попытаться угадать ответ, пользуясь отсутствием штрафов.
7. В красном раунде баллы за неверные ответы вычитаются в соответствии со стоимостью вопроса.
8. Давать ответы на все вопросы не обязательно, при отсутствии ответа результат команды не изменяется. Таким образом, в красном раунде ответ стоит писать, если вы уверены в его правильности.
9. Ответы сдаются в жюри после того, как прозвучали все пять вопросов одной темы, после чего команды узнают верные ответы на данную тему.
10. Выигрывает набравший большее количество баллов. При равенстве баллов игроки делят соответствующие места.

Ведущий озвучивает каждый вопрос из темы, делая паузы между ними по 15-18 секунд для обдумывания ответа. По окончании каждой темы команды сдают ответы, ведущий озвучивает и демонстрирует при помощи презентации верные ответы. Правильные ответы появляются на экране и сопровождаются при дополнительными комментариями ведущего. Участники также могут при озвучивании ответов помогать ведущему, отвечая вслух, радоваться верным ответам. Ориентировочное время игры 90 минут. После окончания – подведение итогов и анализ результатов (примерно 30 минут).

Тема №1 – Лабиринты

1. Геродот рассказывает, что в ЭТОЙ СТРАНЕ был ещё более древний и огромный лабиринт, чем на Крите. В нем были даже гробницы священных крокодилов.
2. Лабиринтовый аппарат, который есть у некоторых рыб, позволяет им ДЕЛАТЬ ЭТО в атмосфере.
3. Огромная система каньонов на ЭТОЙ ПЛАНЕТЕ называется Лабиринтом Ночи.
4. В ЭТОМ ДРЕВНЕРИМСКОМ ГОРОДЕ археологи раскопали дом с великолепно сохранившейся мозаикой в виде лабиринта.
5. В 1941 году ЭТОТ ЗНАМЕНИТЫЙ ХУДОЖНИК участвовал в постановке балета «Лабиринт» и требовал, чтобы на сцену упал рояль.

Ответы:

	Ответ:	Комментарий
1	Египет	Город греки так и называли – Крокодилополь. Две тысячи мумифицированных священных крокодилов были найдены при раскопках.
2	Дышать	Лабиринтовый орган возле жабр позволяет таким рыбам усваивать атмосферный воздух. Без воды некоторые из них могут прожить несколько дней. А ещё такая способность делает их хорошими аквариумными рыбками – как, например, гурами со слайда.
3	Марс	Каньоны промываются водой в твёрдой породе. На Меркурии и Венере жидкой воды не было, а остальные планеты кроме Марса – газовые гиганты.
4	Помпеи	Дом засыпало вулканическим пеплом, и мозаика на полу прекрасно сохранилась. В центре лабиринта изображены Тесей и Минотавр.
5	Сальвадор Дали	В сюрреалистическом балете эксцентричный Дали решил воплотить собственное представление о мифе про Тесее и Ариадне. Хотя уронить рояль Дали не дали, зрители всё равно ничего не поняли.

Тема №2 – Нити

1. Нить для ИХ чистки называется ещё словом «флосс».
2. Айзек Зингер в середине 19 века добавил в ЭТОТ МЕХАНИЗМ ножной привод и улучшил подачу нити.
3. Некоторые губоногие многоножки тоже могут выделять ЭТУ НИТЬ. Но для охоты не используют.
4. Для создания оренбургских пуховых платков используют шёлковые нити и шерсть ЭТОГО ДОМАШНЕГО ЖИВОТНОГО.
5. Изобретатель-электротехник Александр Лодыгин был первым, кто предложил использовать нити из ЭТОГО МЕТАЛЛА.

Ответы:

	Ответ:	Комментарий
1	Зубы	Зубная щётка не может очистить пространство между зубами, и стоматологи рекомендуют использовать зубную нить хотя бы раз в день. А вот зубочистками стоматологи пользоваться не рекомендуют.
2	Швейная машинка	Швейные машинки компании Singer были очень удобны, и по сей день хранятся и используются во многих семьях в России. Если у вас дома есть старая швейная машинка, сделанная в Подольске – скорее всего, это точная копия «Зингера».
3	Паутина	Паутину сколопендры используют для выстилки своих подземных норок. А охотятся просто – догоняют и хватают добычу.
4	Коза	Оренбургские козы, выведенные в 19 веке, отличаются очень длинным, тонким и мягким пухом. В Оренбурге резко континентальный морозный климат, такой пух греет и коз, и обладателей знаменитых платков.
5	Вольфрам	Многие учёные работали над усовершенствованием электрической лампочки, но именно Лодыгин сделал серию улучшений - закрутил нить в спираль, применил тугоплавкий вольфрам и откачал из колбы воздух. Его идеи определили устройство лампочки на сотню лет, пока не получили распространения современные светодиодные лампочки.

Итоговая аттестация

Правила игры

1. Игра проводится в несколько раундов. Одновременно в раунде принимает участие 4 человека, среди которых определяется победитель. Он выходит в четверть-финал (и тд)
2. Первым отвечает тот игрок из четверки, кто успеет первым нажать кнопку.
3. В каждом раунде предлагаются 5 тем, каждая из которых состоит из пяти вопросов.
4. Стоимость вопросов в каждой теме составляет 10, 20, 30, 40 и 50 баллов
5. Все вопросы (или ответы) в теме некоторым образом связаны с ее названием или условиями.
6. Если игрок отвечает правильно, он получает столько баллов, сколько стоит вопрос. Если он отвечает неправильно, он теряет столько баллов, сколько стоит вопрос. В этом случае возможность ответа переходит к следующему из четверки игроку.
7. Выигрывает набравший большее количество баллов. При равенстве баллов игроки разыгрывают дополнительную тему.

Ориентировочное время игры 120 минут. После окончания – награждение.

Тема : П.П. (автор Боронников)

Вопрос на 10 баллов С этих двух слов начинается призыв, который, обычно заканчивается словом «сильнейший»

Ответ: пусть победит

Вопрос на 20 баллов Первый ОН состоялся 24 июня 1945 года

Ответ: Парад Победы

Вопрос на 30 баллов Согласно официальному аккаунту в Twitter и в Facebook ЕЁ день рождения был совсем недавно — 3 мая. Она печет сладости, сочиняет и поёт песни, и лучше всех устраивает вечеринки.

Ответ: Пинки пай (Зачет: Пинкамина Пай)

Вопрос на 40 баллов Став царицею, старуха из сказки Пушкина «О рыбаке и рыбке» пила заморские вина, и заедала ИМ

Ответ: пряником печатным

Вопрос на 50 баллов Любой из ЕГО углов равен 108 градусам

Ответ: правильный пятиугольник

Тема : Все гласные А (автор Гиззатуллин)

Вопрос на 10 баллов Это и государство в Центральной Америке, и головной убор

Ответ Панама

Вопрос на 20 баллов Это вымышленное королевство является единственным источником вибраниума на Земле

Ответ Ваканда

Вопрос на 30 баллов Этот музыкальный инструмент является неотъемлемой частью образа русского человека в глазах иностранцев

Ответ Балалайка

Вопрос на 40 баллов Хан Соло был должен ЕМУ кучу денег, а убила ЕГО принцесса Лея

Ответ Джабба Хатт

Вопрос на 50 баллов Эта ПУСТЫНЯ в Южной Америке настолько засушлива, что в некоторых ее областях дождя не было более 400 лет

Ответ Атакама

**ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ КАРТА ОЦЕНКИ РАЗВИТИЯ МЕТАПРЕДМЕТНЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧАЮЩИХСЯ
(2021-2022 г.)**

Ф.И.О.	Метапредметные компетенции						
	регулятивные универсальные учебные действия				коммуникативные универсальные учебные действия		
	Умение поставить цель	Умение организовать свою работу	Умение понимать причины успеха/неуспеха	Способность к самостоятельно му поиску и анализу информации	Умение эффективного общения	Умение работать в коллективе, сотрудничать	Умение разрешать конфликты
	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3
	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3
	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3
	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3
	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3

Инструкция: опросник является вариантом экспертной оценки, заполняется педагогом на каждого ребенка по семи шкалам. Необходимо отметить степень выраженности каждого качества, с помощью четырехбалльной оценки, где: 1 – качество отсутствует у ребенка, 2 – выражено слабо и проявляется редко, 3 – выражено сильно и проявляется часто. Нужную цифру обвести в каждой графе

**ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ КАРТА ОЦЕНКИ ЛИЧНОСТНОГО РАЗВИТИЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ
ПОДРОСТКОВОГО ВОЗРАСТА (10 – 12 ЛЕТ)**

Ф.И.О.	Личностные свойства и качества					
	Уверенность в себе	Общительность	Самостоятельность, ответственность	Открытость, доброжелательность	Тревожность	Агрессивность, раздражительность
	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3
	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3
	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3
	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3
	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3
	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3

Инструкция: опросник является вариантом экспертной оценки, заполняется педагогом на каждого ребенка по семи шкалам. Необходимо отметить степень выраженности каждого качества, с помощью четырехбалльной оценки, где: 1 – качество отсутствует у ребенка, 2 – выражено слабо и проявляется редко, 3 – выражено сильно и проявляется часто. Нужную цифру обвести в каждой графе.

Календарный учебный график

Месяц	Октябрь				Ноябрь			Декабрь				отпуск. праздничные дни	Январь				Февраль				Март		Март-апрель	Апрель				Май				ВСЕГО часов по ДООП					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		12	13	14	15	16	17	18	19	20	21		22	23	24	25	26	27	28	29		30				
№ недели																																					
1 год обуч.	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	60						
Вид деятельности	К У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	П А	Праздничные дни											У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	А И	

*-Начало учебных занятий у групп 1 года обучения начинается с даты указанной в приказе по учреждению о начале учебного года.

У - учебные занятия

ПА - промежуточная аттестация (время проведения может быть выбрано в период с 15.12 по 25.01, в зависимости от содержания программы)

АИ - аттестация итоговая (период итоговой аттестации, может быть выбран в период с 15.04 по 15.05)

Р - резервное время

К - комплектование групп

Список литературы.

Для педагога:

Нормативные документы:

- Федеральный Закон Российской Федерации «Об образовании в Российской Федерации» [Текст] от 29.12.2012 г. №273;
- Концепции духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России, методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ, в соответствии с Государственной программой «Патриотическое воспитание граждан РФ на 2016-2020гг. (утверждено постановлением Правительства РФ от 30.12.2015г. № 1493) [Текст]: Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015г. № 09-3242

Литература для педагога:

- 1) Журнал «Вокруг света»
- 2) Материалы телепередачи «Своя игра», «Что? Где? Когда?».

Литература для обучающихся.

- 1) Журнал «Вокруг света»
- 2) Материалы телепередачи «Своя игра», «Что? Где? Когда?».