

Муниципальное казенное образовательное учреждение  
дополнительного образования детей  
Дом детского творчества

«Рекомендовано»  
Методическим советом  
МКОУДОД ДДТ

Протокол № 13  
«28» августа 2020г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
СОЦИАЛЬНО - ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ  
«Интеллектуальная игра»**

Форма обучения: очная  
Возраст обучающихся: 10 – 18 лет  
Срок реализации: – 3 год  
Разработчик (и) программы:  
Анкина Ирина Германовна,  
педагог дополнительного образования

п.г.т. Гари  
2020

## ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ ТВОРЧЕСКОГО ОБЪЕДИНЕНИЯ

### “Интеллектуальная игра”

<b>Название программы</b>	Дополнительная общеразвивающая программа «Интеллектуальная игра»
<b>Автор программы</b>	Педагог дополнительного образования Анкина И.Г.
<b>Цель, основные задачи программы</b>	<p><b>Цель:</b> создание условий для успешной социальной адаптации обучающихся через формирование познавательной активности, расширение общего кругозора и развитие интеллекта в игровой деятельности.</p> <p><b>Задачи:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Научить мобилизовать свои знания в процессе игр (умение анализировать, сопоставлять, размышлять);</li><li>- Развивать самостоятельность суждений, уверенность в своих знаниях, позитивное восприятие;</li></ul> <p>Способствовать формированию личностных качеств: самостоятельности, самоконтролю, самооценке;</p>
<b>Направленность</b>	Социально – педагогическая
<b>Возраст детей, на которых рассчитана программа</b>	с 10 до 18 лет
<b>Срок реализации программы</b>	Программа среднесрочная. Рассчитана на 3 года обучения
<b>Место реализации программы</b>	р.п. Гари МКОУДОД ДДТ

Содержание	
Введение .....	4
I. Пояснительная записка.....	5
1. Актуальность, педагогическая целесообразность, новизна и отличительные особенности программы .....	5
2. Цели и задачи программы.....	7
3. Организационно-педагогические основы обучения .....	8
3.1. Формы и методы обучения.....	8
3.2. Возрастные особенности обучающихся .....	10
3.3. Режим занятий .....	13
3.4. Прогнозируемые результаты и формы контроля.....	13
II. Учебно-тематический план и содержание программы .....	15
III. Условия реализации программы .....	24
3.1. Материально-техническое обеспечение.....	24
IV. Список литературы .....	26
Приложение. Рекомендации по проведению интеллектуальных игр.....	27

## **ВВЕДЕНИЕ.**

«Я очень рекомендую, чтобы человек упражнялся в играх, содействующих совершенствованию, не ради игры, а потому, что они служат совершенствованию в искусстве размышления и изобретения».

Лейбниц.

Игра! Сколько значений, оттенков смысла имеет это слово. С какими разными интонациями мы произносим его. То бросаем кому-нибудь высокомерно — пренебрежительное: «Все играете, как дети малые», то глубокомысленно цитируем Пушкинское: «Что наша жизнь? Игра...».

Философский словарь определяет игру, как «непродуктивную деятельность, которая осуществляется не ради практических целей, а служит для развлечения и забавы, доставляя радость сама по себе». Далее словарь указывает на то, что игра имеет обучающее и развивающее значение, выступает, как средство психологической подготовки к реальным жизненным ситуациям.

Игры помогают, по утверждению К.Д. Ушинского, не только проявить способности и склонности, но и совершенствовать их. Толковая игра в руках хорошего организатора превращается в действенное орудие воспитания и обучения, требует значительного умственного напряжения от её участников, приносит им в то же время большое удовлетворение. Из обучающихся, обладающих организаторскими способностями, в играх незаметно вырастают общепризнанные лидеры, будущие педагоги.

В последнее десятилетие в нашей культуре сформировалось вполне самостоятельное явление, получившее название «Интеллектуальные игры». Войдя в нашу жизнь, они несут большой познавательный эффект.

### **I. Пояснительная записка**

#### **1.1. Актуальность, педагогическая целесообразность, новизна и отличительные особенности программы**

Программа «Интеллектуальная игра » адаптирована под авторскую образовательную программу «Игровая мастерская» Юрия Рувимовича Майстровского из Самарского государственного муниципального Центра детского и юношеского творчества.

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Интеллектуальная игра» (далее – программа) имеет **социально-педагогическую направленность.**

В целом программа:

- способствует вовлечению в интеллектуальную деятельность большего числа обучающихся;
- занимается популяризацией наук через исследовательскую и игровую деятельность.

**Актуальность:** на данный момент в нашем обществе образовался вакуум молодежного досуга, сводящийся ныне либо к дискотечным и компьютерным развлечениям, либо к не всегда оправданной чрезмерной серьезности забот о будущем. Молодёжь, лишённая старых идеалов и не приобретающая новых, зачастую трудно ориентируется в мире моральных, материальных, интеллектуальных и духовных ценностей. Данная программа с тезисом о том, что знания никогда не бывают лишними, надо лишь научить эффективно ими пользоваться, отвечает как запросам обучающихся, так и их родителей, что делает ее весьма актуальной, объединяя ценности поколений. Главная актуальность программы в том, что, в процессе игр происходит активная социализации подростков и предпрофильная ориентация.

**Социализация обучающихся** 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 развитые чувства (эмпатия, интуиция, сопереживание, соучастие и т.д.).\_\_

**Педагогическая целесообразность** программы в создании и укреплении межпредметных, междисциплинарных связей (историей, обществознанием, правовой культурой, МХК) которых так не достает системе образования для формирования у обучающихся единой картины мира.

**Новизна** данной программы заключена в том, что отдельно отобран материал, который непосредственно касается обучающихся подростковой возрастной группы. Это

позволит обучающимся, применять полученные правовые знания в жизни, иметь представления о правовой ответственности за свои проступки и возможно преступления.

**Отличительная особенность программы** позволяет учитывать интересы, склонности и способности каждого ребенка, создает условия для обучения школьников в соответствии с их желаниями освоить ту или иную профессию в будущем. Работая с документами, ребята учатся грамотно располагать данные, оперировать полученными знаниями на практике. Материал курса программы тесно связан с учебными предметами.

В последнее время меняется отношение к игре, приходит понимание того, что игра имеет обучающие и развивающие значение, выступает как средство психологической подготовки к реальным жизненным ситуациям.

Игра – это процесс моделирования, когда объединяются вместе такие понятия, как общение и познание, необходимые человеку для его развития. Играя, обучающийся овладевает важными социальными навыками. Роли и правила «детского общества» или «подросткового общества» позволяют узнать о правилах, принятых в обществе взрослых. Интеллектуально-познавательные игры на сегодняшний день одна из самых популярных форм работы с обучающимися.

Интеллект – общая познавательная способность, определяющая готовность человека к усвоению и использованию знаний и опыта, а также к разумному поведению в проблемных ситуациях.

Современное образование имеет целью не только подготовку личности к участию в жизни общества, но и подготовку личности к активному воздействию на это общество с целью его совершенствования, что предъявляет повышенные требования не только к знаниям, но и к личностным качествам самой личности.

## **2. Цели и задачи программы**

**Цель программы:** создание условий для успешной социальной адаптации обучающихся через формирование познавательной активности, расширение общего кругозора и развитие интеллекта в игровой деятельности.

### **Задачи программы:**

#### **Обучающие:**

- Научить обучающихся правилам игр;
- Научить правилам работы в команде;
- Научить мобилизовать свои знания в процессе игр (умение анализировать, сопоставлять, размышлять);
- Сформировать правовую компетентность.

**Развивающие:**

- Развивать самостоятельность суждений, уверенность в своих знаниях, позитивное восприятие;
- Развивать интеллектуальный потенциал обучающегося;
- Развивать умение рассуждать и логически мыслить.

**Воспитательные:**

- Способствовать формированию личностных качеств: самостоятельности, самоконтролю, самооценке;
- Воспитывать морально - нравственные качества: честность, порядочность, трудолюбие, целеустремленность, умение доводить начатое до конца;
- Воспитывать патриотическое чувство, любовь к большой и малой Родине;
- Стимулировать интерес участников игр к дальнейшему самообразованию и самосовершенствованию;
- Воспитание правосознания подростков.

**3. Организационно-педагогические основы обучения****3.1. Формы и методы обучения****Формы работы.**

- Конкурсы
- Интеллектуальные игры
- Заочная экскурсия
- Тематические занятия
- Интернет- презентации
- Тематические задания по подгруппам

**Методы работы.****Теоретические:**

- беседа;
- рассказ;
- знакомство с научно - популярной литературой;
- экскурсии.

**Практические:**

- игры;
- интеллектуальные задания (кроссворды, анаграммы, анаграммы, чайнворды);
- речевые разминки;
- упражнение на развитие психических процессов (внимания, памяти,

мышления);

- упражнения на развитие логики;
- соревнования между командами;
- самостоятельное составление интеллектуальных игр и презентаций к ним.

#### **Диагностические:**

- конкурсы;
- наблюдения;
- анкеты;
- тесты;
- викторины.

#### **Педагогические принципы работы:**

- доступность обучения;
- опора на интересы ребенка;
- прочность знаний, умений, навыков;
- использование на занятиях наглядности, технических средств;
- учет возрастных способностей;
- сочетание репродуктивного и эвристического начала в обучении.

### **3.2 Возрастные особенности обучающихся**

Подбирая то или иное содержание познавательной деятельности на занятиях в творческом объединении, учитываются психологические особенности этого возраста.

В данном возрасте развитие познавательных процессов обучающихся достигает такого уровня, что они оказываются готовыми к выполнению всех видов умственной работы. В подростковом возрасте активно идет процесс познавательного развития. Подростки уже могут мыслить логически, заниматься теоретическими рассуждениями и самоанализом. Отмечается стремление к уточнению и пополнению энциклопедических знаний. Они относительно свободно рассуждают на нравственные, политические и другие темы. Становится приоритетным смысловое запоминание.

Этот возраст отличается повышенной интеллектуальной активностью, которая стимулируется не только естественной возрастной любознательностью, но и желанием развить, продемонстрировать окружающим свои способности, получить оценку с их стороны. Сфера познавательных интересов детей выходит за пределы школы и приобретает формы познавательной самостоятельности - стремления к поиску и приобретения знаний, к формированию полезных умений и навыков. Обучающиеся выбирают занятия и книги, соответствующие их интересам, способные дать



интеллектуальное удовлетворение. Стремление к самообразованию – характерная особенность подросткового возраста.

***Основные показатели проявления познавательного интереса обучающихся:***

1. активность обучающихся;
2. выведение причинных связей и закономерностей самими обучающимися;
3. самостоятельность выводов и обобщений;
4. вопросы обучающихся;
5. участие в обмене информацией;
6. участие по собственному побуждению в анализе, исправлениях и дополнениях ответов товарищей;

Все игры доступны по изложению и составлению, красочно оформлены с помощью ИКТ, имеют элементы занимательности, содержат сведения и факты, выходящие за рамки школьных программ.

Чтобы быть привлекательными и интересными для обучающихся, игры должны отвечать следующим требованиям:

- **во-первых**, они должны быть достаточно разнообразны, для того, чтобы вызывать интерес («О, счастливичик», «Что? Где? Когда?», «Звездный час», «Брейн - ринг», «Своя игра», «Пентагон», Триаглон», конкурсы, викторины)
- **во-вторых**, должны учитываться желание обучающихся померяться силами, для этого в занятия постоянно должны включаться элементы состязательности, как между командами, так и в индивидуальные состязания;
- **в-третьих**, игры должны оформляться наглядностью, яркой и красочной: плакатами с названиями, музыкой, «черным ящиком», грамотами и т. д

### **3.3 Режим занятий**

**Возраст детей:** работа по программе проходит для обучающихся: 10-18 лет.

**Сроки реализации программы:** 3 года.

**Режим проведения занятий:** занятия проводятся:

- 1 год обучения – 1 раз в неделю 2 часа, нагрузка 72 часа в год
- 2 год обучения- два раза в неделю по 2 часа, нагрузка 144 часа в год.
- 3 год обучения- два раза в неделю по 2 часа, нагрузка 144 часа в год.

**Формы организации занятий:**

Групповые и индивидуально-групповые

Группа состоит из обучающихся участников из разных классов одной школы. На занятиях могут приглашаться педагоги-предметники для подготовки команд по темам (Географ, литератор, историк )

Занятия в группах комплексные, т.е. включающие в себя интеллектуальные игры, развивающие упражнения, работу с занимательной и научно – популярной литературой.

### **3.4 Прогнозируемые результаты и формы контроля**

В результате изучения курса, обучающийся должен знать основные игровые понятия, этапы развития интеллекта, принципы организации интеллектуальных конкурсов; понимать вопросы разных игр; уметь использовать знания и умения в игре, применять способы командной игры, составлять игры и проводить их с другими детьми, проводить с пользой досуг, пользоваться различными информационными источниками, владеть культурой речи и общения.

По окончании работы программы на каждом этапе и после каждого года обучения можно просмотреть и проанализировать через:

1. рейтинг успешного выступления команд на играх в параллелях;
2. стабильность состава команд (игровая деятельность команды одного состава в течение нескольких сезонов игр);
3. развитие познавательного интереса каждого обучающегося;
4. повышение успеваемости в школе;
5. развитие устойчивого социального интеллекта у детей школьного возраста.

В результате прохождения программного материала,

***имеет представление'***

1. о разнообразии интеллектуальных игр;
2. о правилах интеллектуальных игр;
3. о видах вопросов и способах их отгадывания;

***знает:***

4. способы игры в команде;
5. разрешение конфликтов в команде;

***умеет:***

6. слышать и слушать (вопросы, мнения других и т.п);
7. быстро находить информацию и обрабатывать её;

***владеет:***

8. навыками быстрой игры;
9. обладать большим кругозором знаний.

**Способы определения результативности программы:**

- тестовые задания для самостоятельного выполнения;
- тестирование соотношения склонностей и способностей обучающихся в соответствии с изучаемым направлением;

- диагностика развития отдельных качеств личности (на протяжении всего периода реализации программы);

**Формой подведения итогов реализации образовательной программы** являются результаты участия в муниципальных и областных конкурсах, открытые и итоговые занятия, тестирование, анкетирование, оформление Портфолио.

*Оценка эффективности реализации программы проводится на основе анализа следующих данных:*

- мастерство (уровень знаний, умений и навыков обучающихся на каждом году обучения с учетом дифференцированного подхода к обучению);

- уровень творческих достижений (результаты участия обучающихся в муниципальных и областных конкурсах ).

### **Диагностика**

В течение учебного года неоднократно проводится контроль ЗУНов обучающихся, используемых в обучении:

- входная диагностика, контроль используется с целью выявления уровня ЗУНов обучающихся только пришедших на занятия;

- промежуточная диагностика проводится в середине года и используется с целью выявления ЗУНов у обучающихся за истекший период;

- итоговая диагностика проводится в конце года с целью выявления уровня ЗУНов детей после изучения программы в течение всего года. Делаются соответствующие выводы.

Текущий контроль осуществляется на каждом занятии при выполнении практической работы с целью проверки усвояемости данного материала и обладания практическими навыками.

## II. Учебно-тематический план первого года обучения.

№	Тема занятия	Кол - во часов	Теория	Практика	Форма аттестации и контроля
1	Введение.	2	1	1	<i>Входной</i> Анкетирование
2	Интеллект	16	4	12	<i>Текущий</i> Устный опрос
3	Я гражданин XXI века	16	6	10	<i>Текущий</i> Наблюдение Творческие задания
4	Источник здоровья	20	5	15	<i>Промежуточный</i> Анализ успехов каждого обучающегося Анкетирование
5	Государственные праздники	18	8	10	<i>Текущий</i> Наблюдение Творческие задания
6	Итоговые занятия	4	1	3	<i>Итоговый</i> Анализ успехов каждого обучающегося
	Всего :	72	25	47	

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ ПЕРВОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

### **1. Вводные занятия (2 ч.)**

#### *Теоретическая часть*

Информация об образовательной программе объединения. Планы работы на учебный год.  
Вводный инструктаж по технике безопасности.

#### *Практическая часть*

- Знакомство с группой.
- Организационные вопросы.

### **2. Интеллект (16 ч.)**

#### *Теоретическая часть*

Понятие концентрации внимания.  
Знакомство с правилами командных интеллектуальных игр.

#### *Практическая часть*

Игры: «Контакт», «Пойми меня», создание проблемных ситуаций. Логические задачи.  
Задачи-детективы и задачи-истории.  
Упражнения «Гонка за лидером», «Интеллектуальный покер», «Ты – мне, я – тебе».  
Интеллектуально-разминочные задания на общительность обучающихся и креативность мышления: «Контакт», «Аукцион», «Персонажи».

### **3. Я гражданин XXI века (16 ч.)**

#### *Теоретическая часть*

Профилактическая беседа «Твое право»  
Профилактическая беседа «Главная книга страны»  
Беседа «Мои документы»

#### *Практическая часть*

Правовая игра «Административная ответственность за правонарушения на дороге»  
Правовая игра «На приеме у госпожи Конвенции»  
Интеллектуальная игра «Комендантский час»  
Круглый стол «Уголовная ответственность»  
Викторина «Права в семье»

### **4. Источник здоровья (20 ч.)**

#### *Теоретическая часть*

Профилактические беседы:  
- Борьба за здоровый образ жизни  
- Как отучить себя от вредных привычек  
«Личная гигиена»

*Практическая часть*

Интеллектуальная игра «Три главных буквы –ЗОЖ» -Умей сказать «Нет»

Конференция «О наркотиках с разных сторон»

Конкурс газет: «Есть выбор - жизнь без наркотиков».

Занятие -соревнование «Культура здорового образа жизни»

Праздник «Я здоровье берегу – сам себе я помогу»

**5. Государственные праздники (18 ч.)**

*Теоретическая часть*

Беседа: Какие бывают государственные праздники

Круглый стол «Слово Родина»

Беседа «Народы нашей страны»

Беседа «Великий день- 9 мая»

*Практическая часть*

Мероприятие ко дню народного единства «В единстве наша сила»

Мероприятие ко дню Конституции «Конституцию страны все ребята знать должны»

Мероприятие к Дню победы «Восславим седину»

Интеллектуальная игра «Мы героями гордимся»

Интеллектуальная игра «Родина моя»

**6.Итоговые занятия (4 ч.)**

*Теоретическая часть*

Подведение итогов за год. Успехи достижения

*Практическая часть*

Совместная интеллектуальная игра с родителями «Давайте вместе строить будущее»

## II. Учебно-тематический план второго года обучения.

№	Тема занятия	Кол - во часов	Теория	Практика	Форма аттестации и контроля
1	Введение.	2	1	1	<i>Входной</i> Анкетирование
2	Интеллект	32	10	22	<i>Текущий</i> Устный опрос
3	Я гражданин XXI века	36	8	28	<i>Промежуточный</i> Анализ успехов каждого обучающегося Анкетирование
4	Источник здоровья	36	8	28	<i>Текущий</i> Наблюдение Творческие задания
5	Государственные праздники	30	6	24	<i>Текущий</i> Наблюдение Творческие задания
6	Итоговые занятия	6	2	4	<i>Итоговый</i> Анализ успехов каждого обучающегося
	Всего :	144	35	109	

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ ВТОРОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

### **1. Вводные занятия (2 ч.)**

#### *Теоретическая часть*

Информация об образовательной программе объединения. Планы работы на учебный год.  
Вводный инструктаж по технике безопасности.

#### *Практическая часть*

- Знакомство с группой.
- Организационные вопросы.

### **2. Интеллект (32 ч.)**

#### *Теоретическая часть*

Беседа «Что такое интеллект»

«Эрудиция»

Тренируем память и внимание

Кто такие дети индиго?

А вундеркинд ты?

#### *Практическая часть*

Интеллектуальная игра для старшеклассников «Что? Где? Когда?» Интеллектуально-творческий конкурс «Юные знатоки Урала»

Турнир по некоторым пройденным интеллектуальным играм: командная «Своя игра» или «Тройка»

### **3. Я гражданин XXI века (36 ч.)**

#### *Теоретическая часть*

Право ребенка на участие в управлении образовательным учреждением

Органы власти, в чьи обязанности входит защита прав ребенка

Что такое конфликт и почему он возникает?

«За что ставят на учет в полицию?»

#### *Практическая часть*

Интеллектуальная игра «Права детей – забота государства»

Интеллектуальная игра «Мои первые документы»

Интеллектуальная игра «Избирательное право»

Интеллектуальная игра Зачем нужны правила?

Интеллектуальная игра Правила, которые нас окружают.

Интеллектуальная игра Правила дома, в школе.

Игры-беседы:



Право на образование.

Знакомство с внутренним распорядком школы.

Школьная символика.

Правила поведения в школе, дома, в общественных местах

#### **4.Источник здоровья (36 ч.)**

*Теоретическая часть*

Профилактические беседы:

- Алкоголь-ошибка

- Что мы знаем о курении

Презентация «Злой волшебник Алкоголь»

Жизнь на грани

*Практическая часть*

Наркотик-тренинг безопасного поведения

КВН « Будьте здоровы!»

Викторина «Азбука здоровья»

День здоровья «Путешествие в мир природы».

Интеллектуальная игра «Учится быть здоровым телом и душой»

Игры- презентации: «Здоровье в природе»

«Кушай овощи и фрукты»

«Мыльные пузырьки»

«Семьей в здоровье»

«Солнце, воздух и вода»

«Мы вместе победим зло»

«Вредина микроб»

Мероприятие «Я ты он она –здоровая страна»

#### **5. Государственные праздники (30 ч.)**

*Теоретическая часть*

Беседа: Какие бывают государственные праздники

Беседа ;Мы помним порох той войны

Беседа: Дружба между национальностями

Круглый стол «По страницам Конституции»

Викторина «По памятным датам»

*Практическая часть*

Интеллектуальная игра ко дню народного единства «Единая страна»

Интеллектуальная игра ко дню Конституции «Главная книга страны»

Интеллектуальная игра к Дню победы «Восславим седину»

Интеллектуальная игра «Войны священные страницы»

Интеллектуальная игра «Победный май! Живем и помним»

Игры презентации:

День воинской славы России

Международный день родного языка

Международный женский день

День смеха

День космонавтики

## **6.Итоговые занятия (6 ч.)**

*Теоретическая часть*

Подведение итогов за год. Успехи достижения

*Практическая часть*

Совместная интеллектуальная игра с бабушками «С бабушкой рядышком по сказочной тропинке»

## II. Учебно-тематический план третьего года обучения.

№	Тема занятия	Кол - во часов	Теория	Практика	Форма аттестации и контроля
1	Введение.	2	1	1	<i>Входной</i> Анкетирование
2	Интеллект	32	10	22	<i>Текущий</i> Устный опрос
3	Я гражданин XXI века	36	8	28	<i>Промежуточный</i> Анализ успехов каждого обучающегося Анкетирование
4	Источник здоровья	36	8	28	<i>Текущий</i> Наблюдение Творческие задания
5	Государственные праздники	30	6	24	<i>Текущий</i> Наблюдение Творческие задания
6	Итоговые занятия	6	2	4	<i>Итоговый</i> Анализ успехов каждого обучающегося
	Всего :	144	35	109	

### 1. Вводные занятия (2 ч.)

#### *Теоретическая часть*

Информация об образовательной программе объединения. Планы работы на учебный год.

Вводный инструктаж по технике безопасности.

#### *Практическая часть*

- Знакомство с группой.
- Организационные вопросы.

### 2. Интеллект (32 ч.)

#### *Теоретическая часть*

Беседы: «Виды интеллекта»

«Умен ли я»

Способности врожденные и приобретенные

Тест на интеллектуальное развитие

#### *Практическая часть*

Интеллектуальная игра для старшеклассников «Своя игра»

Интеллектуально-творческий конкурс «Интеллект +»

Турнир по некоторым пройденным интеллектуальным играм

Игра «Супер ум»

Игра «Мыслительный гений»

### **3.Я гражданин XXI века (36 ч.)**

*Теоретическая часть*

Закон и ответственность. Что делать, если ты попал в милицию?

Как научить быть ответственным за свои поступки.

*Практическая часть*

Интеллектуальная игра «Семейное право»

Интеллектуальная игра «Виды административного наказания»

Интеллектуальная игра «Наказание и преступление»

Интеллектуальная игра «Закон и порядок»

Интеллектуальная игра «За последней чертой»

Интеллектуальная игра «Комендантский час»

### **4.Источник здоровья (36 ч.)**

*Теоретическая часть*

Профилактические беседы:

- Синий змей на этиловом спирте

- Передается ли курение по наследству

-Спайс и его последствия

- Неформальные группировки

Презентация «Дремучий змей»

*Практическая часть*

Интеллектуальная игра «Вампиры 21 века»

Интеллектуальная игра «Вредная конфетка»

Интеллектуальная игра «Мои друзья или с кем дружить»

Интеллектуальная игра «Что делать вечером»

Интеллектуальная игра «Смотрю. Делаю выводы. Поступаю наоборот»

Интеллектуальная игра «Колесо истории»

### **5. Государственные праздники (30 ч.)**

*Теоретическая часть*

Беседа: Праздничные даты в календаре

Беседа: Животных тоже война опалила

Беседа: нам 41-й не забыть, нам 45-й славить

*Практическая часть*

Интеллектуальная игра ко дню народного единства «Давайте дружить»

Интеллектуальная игра ко дню Конституции «Эту книгу знают дети»

Интеллектуальная игра к Дню победы «Праздник со слезами на глазах»

Интеллектуальная игра «Давным давно была война»

Интеллектуальная игра «Герои войны на экране»

## **6.Итоговые занятия (6 ч.)**

*Теоретическая часть*

Подведение итогов за год. Успехи достижения

*Практическая часть*

Совместная интеллектуальная игра «Вспомнить все!»

### **III. Условия реализации программы**

#### ***Материально-техническое оснащение***

- оборудованное помещение для занятий (учебный класс);
- микрофоны, звукоустановка (музыкальный центр, диски, аудиокассеты для записи музыкальных фонограмм);
- компьютер с соответствующими программами;
- игровое поле и волчок;
- оборудование для брейн-ринга.

#### ***Кадровое обеспечение***

- квалифицированный педагог с профессиональным образованием.

#### IV. Список литературы

1. Алексеев В. А. Расширяем кругозор детей. – Ярославль: Академия развития, 2003.
2. Алексеев Е., Белкин В., Курмашева Н., Поташев М., Тюрикова И. Что? Где? Когда? Ваш путь к успеху. – М.: Рольф, 2000.
3. Анашина Н. Ю. Энциклопедия интеллектуальных игр. – М.: Академия Развития, 2006.
4. Левин Б.Е. Что? Где? Когда? для чайников.– Днепропетровск: Сталкер, 1999.
5. Лернер М. Минута на размышление, или Загадки телеигры «Что? Где? Когда?» – М.: Искусство, 1992.
6. Развитие личности молодого человека средствами интеллектуальных и творческих игр/Редактор Жарков Г.В. – Владимир, 2000.
7. Проверьте свои знания. Энциклопедия в 10-ти томах. – Днепропетровск: Сталкер, 1996.

#### Интернет ресурсы

[www.tvigra.ru](http://www.tvigra.ru) - официальный сайт телекомпании «Игра». Содержит наиболее полные сведения о жизни телевизионного клуба, имеется чат. К сожалению, функционирует не регулярно.

<http://www.vi.ru/> - возможность поиграть в «Свою игру», «Устами младенца» и «Сто к одному».

[www.chgk.msk.ru](http://www.chgk.msk.ru) – официальный сайт Московского клуба знатоков. Информация о турнирах, игроках, вопросы и многое другое.

<http://kulichki-win.rambler.ru/znatoki/klub/znat.html> - «Знатоки на Куличках» - самый большой банк вопросов в Интернете. Информационные сообщения отличаются крайней степенью субъективности.

<http://www.users.kharkiv.com/ot-vinta/> - Центр интеллектуального творчества

## МЕТОДИКА ДЛЯ ИЗУЧЕНИЯ СОЦИАЛИЗИРОВАННОСТИ ЛИЧНОСТИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ

Методика М.И. Рожкова предназначена для выявления уровня социальной адаптированности, активности, автономности и нравственной воспитанности. Основопологающим методом исследования является тестирование.

**Цель:** выявить уровень социальной адаптированности, активности, автономности и нравственной воспитанности обучающихся.

**Ход проведения.** Обучающимся предлагается прочитать (прослушать) 20 суждений и оценить степень своего согласия с их содержанием по следующей шкале:

- 4 — всегда;
- 3 — почти всегда;
- 2 — иногда;
- 1 — очень редко;
- 0 — никогда.

1. Стараюсь слушаться во всем своих учителей и родителей.
2. Считаю, что всегда надо чем-то отличаться от других.
3. За что бы я ни взялся — добиваюсь успеха.
4. Я умею прощать людей.
5. Я стремлюсь поступать так же, как и все мои товарищи.
6. Мне хочется быть впереди других в любом деле.
7. Я становлюсь упрямым, когда уверен, что я прав.
8. Считаю, что делать людям добро — это главное в жизни.
9. Стараюсь поступать так, чтобы меня хвалили окружающие.
10. Общаясь с товарищами, отстаиваю свое мнение.
11. Если я что-то задумал, то обязательно сделаю.
12. Мне нравится помогать другим.
13. Мне хочется, чтобы со мной все дружили.
14. Если мне не нравятся люди, то я не буду с ними общаться.
15. Стремлюсь всегда побеждать и выигрывать.
16. Переживаю неприятности других, как свои.
17. Стремлюсь не ссориться с товарищами.
18. Стараюсь доказать свою правоту, даже если с моим мнением не согласны окружающие.
19. Если я берусь за дело, то обязательно доведу его до конца.
20. Стараюсь защищать тех, кого обижают.

Чтобы быстрее и легче проводить обработку результатов, необходимо изготовить для каждого учащегося бланк, в котором против номера суждения ставится оценка.

1	5	9	13	17
2	6	10	14	18
3	7	11	15	19
4	8	12	16	20

**Обработка полученных данных.** Среднюю оценку социальной адаптированности обучающихся получают при сложении всех оценок первой строчки и делении этой суммы на пять. Оценка автономности высчитывается на основе аналогичных операций со второй строчкой. Оценка социальной активности — с третьей строчкой. Оценка приверженности детей гуманистическим нормам жизнедеятельности (нравственности) — с четвертой строчкой. Если получаемый коэффициент больше трех, то можно констатировать высокую степень социализированности ребенка; если же он больше двух, но меньше трех, то это свидетельствует о средней степени развития социальных качеств. Если коэффициент окажется меньше двух баллов, то можно предположить, что отдельный учащийся (или группа учеников) имеет низкий уровень социальной адаптированности.



**Анкета «Определение уровня воспитанности»**

**Цель:** выявить уровень воспитанности.

**Задачи:** - определить состояние уровня воспитанности;  
 - оценить и выявить тенденции в развитии воспитательного процесса;  
 - наметить управленческие решения и составить программу регулирования и коррекции уровня воспитанности .

**Методы исследования:** анкетирование.

**Оценка проводится по трехбалльной системе:**

3 – да

2 – не совсем

1 – нет

По каждому качеству (критерию) выводится одна среднеарифметическая оценка.

В результате каждый ученик имеет 7 оценок.

№	Качество личности	3	2	1
1.	<b>Любознательность:</b> - мне интересно учиться; - я всегда выполняю дом. задания; - я стремлюсь получать хорошие отметки; - я люблю читать; - мне интересно находить ответы на непонятные вопросы.			
2.	<b>Прилежание (отношение к учебе):</b> - я стараюсь в учебе; - я внимателен; - я самостоятелен; - я помогаю другим, и сам обогащаюсь за помощью; - я занимаюсь регулярно, без пропусков.			
3.	<b>Трудолюбие:</b> - без труда не вынешь и рыбку из пруда; - бережливость к результатам труда человека; - самообслуживание; - я делаю все аккуратно и красиво; - я выполняю правила работы.			
4.	<b>Я и природа (отношение к природе):</b> - я берегу землю; - я берегу растения; - я берегу животных; - я берегу природу.			
5.	<b>Я и школа:</b> - я выполняю правила для учащихся; - я выполняю правила внутришкольной жизни; - я участвую в делах класса и школы;			

	- я добр по отношению к другим людям.			
<b>6.</b>	<b>Прекрасное в моей жизни:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- я аккуратен и опрятен;</li> <li>- я соблюдаю культуру поведения;</li> <li>- ценю красоту в своих делах;</li> <li>- я вижу прекрасное в жизни.</li> </ul>			
<b>7.</b>	<b>Я (отношение к себе):</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- я самоуправляю собой, своим поведением;</li> <li>- соблюдаю санитарно – гигиенические правила ухода за собой;</li> <li>- забочусь о здоровье;</li> <li>- умею правильно распределять время учебы и отдыха;</li> <li>- у меня нет вредных привычек.</li> </ul>			

## РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ПРОВЕДЕНИЮ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР

Краткая характеристика интеллектуальных игр

### «Что? Где? Когда?»

Вопросы для игры формулируются таким образом, чтобы ответ можно было вывести логически из исходной информации. В команде играет 6 человек. На размышление дается 1 минута. По истечении 50 секунд времени, даётся команда 10 секунд для формулировки и фиксации ответа. В игре может одновременно принимать участие ограниченное объёмом помещения количество команд.

### «Брейн-ринг»

Вопросы для игры формулируются таким образом, чтобы ответ можно было вывести логически из исходной информации (как правило, вопросы легче чем на «Что? Где? Когда?»). В игре принимают участие 2 команды по 6 человек. Для определения права первого ответа используется электронная система. На размышление дается 1 минута. Если ответ готов команда нажимает на кнопку. В случае неверного ответа команде противника даётся 20 секунд. Если обе команды дали неверные ответы, то следующий вопрос оценивается в два балла. Игра ведётся по олимпийской системе.

### «Эрудит-лото»

Игра строится по принципу теста (вопрос и 4 варианта ответа). Вопросы, как правило, очень сложные. Командам раздаются бланки для ответов. Вопросов обычно бывает 10. Игра используется как развлекательная в перерывах между турами «Что? Где? Когда?».

### «Бескрылки»

На бланках командам раздаются вопросы в стихотворной форме, ответить на которые нужно всем известной фразой. Фраза должна чётко вписываться в стихотворный фрагмент (в рифму, в размер, в ритм). Время может быть ограничено в зависимости от сложности вопросов.

### «Травести»

Вопросы для игры представляют собой отрывки из литературных произведений, в которых имена, названия заменяются другими из других произведений. Задача: правильно определить замены. Отрывки зачитываются два раза, без интервала во времени. Бланки с

ответами сдаются через минуту после прочтения последнего фрагмента текста.

### **«Пентагон»**

Обычно игра ведётся на 15 вопросах. В каждом вопросе даётся 5 подсказок. Первая подсказка - самая расплывчатая, другие более точные. За правильный ответ после первой подсказки даётся - 10 очков, после второй - 5, третьей - 3, четвёртой - 2, пятой - 1, причём после пятой подсказки очко даётся только команде, первой сдавшей правильный ответ. Интервал между прочтением подсказок - 15 секунд.

### **«Тригон»**

Идентичная с «Пентагоном» игра только подсказок - 3.

### **«Своя игра»**

Вопросы играют на определенную тему и располагаются по уровню сложности от 10 очков до 50. В раунде принимают участие 3 человека. Игра ведётся на трёх или пяти темах. За правильный ответ очки суммируются, за неправильный вычитаются. Игрок может ответить на один вопрос только один раз. В финальном раунде игроки делают ставки, не называя их другим, затем звучит сложный вопрос, на который даётся минута на размышление. После ответа ставка суммируется или вычитается. Игрок с отрицательным балансом к финальному раунду не допускается.

### **«Ночной дозор»**

Игра проводится с наступлением темноты на улице, поэтому игрокам необходимы фонарики, чтобы найти коды различного уровня сложности. Коды первого уровня располагаются в труднодоступных местах. Легкие коды написаны на видном месте. Чтобы не спутать код с посторонней информацией, он содержит буквосочетание «НД» и цифры. В команде играют 10-15 человек.

Действия команд и подсказки с местом расположения кода координируются штабом, куда необходимо сдавать найденные коды. В подсказке содержится в завуалированной форме место расположения кода. Если команда нашла чужой код, то он ей не засчитывается. Все коды необходимо сдать как можно быстрее. Время при подведении итогов учитывается.

### **Что? Где? Когда?**

Несомненно, что именно эта игра, являющаяся в то же время, наиболее сложной и интересной из всех игр превратила в отечественной практике интеллектуальные игры в

самостоятельный вид творческой деятельности и направление в воспитании и развитии школьников и молодежи.

В традиционном телевизионном варианте игры единственная команда соревнуется с командой телезрителей и/или ведущим. В практике клубов интеллектуальных игр ЧГК проводится, обычно, в тех случаях, когда соревнуются большое количество команд (более 10). Они отвечают на вопросы письменно.

Основные правила игры:

1. В игре принимают участие команды (традиционное количество участников – шесть).
2. Для ответа на вопрос команде (командам) предоставляется ограниченное количество времени (от 30 с до 1 минуты). В случае, если на вопрос отвечает несколько команд, им дается равное время.
3. Команды могут отвечать письменно или устно. В случае устного ответа его правильность оценивает ведущий. Письменные ответы оценивает компетентное жюри, сравнивая варианты команд, с ответами автора вопроса.
4. Обычно правильным ответом считается тот, в котором содержится “ключевое” слово.
5. В случае, если в ответе команды содержится более, чем одна версия – он не засчитывается.
6. Все команды отвечают на заранее оговоренное количество вопросов (в одном туре целесообразно использовать от 12 до 18 вопросов, количество туров зависит от количества и возраста команд, а так же от уровня подготовки команд).
7. Победителем считается команда, ответившая на большее количество вопросов. В случае равного количества правильных ответов обычно применяется рейтинг (показатель сложности вопросов, определяемый как разность между общим количеством команд и количеством команд, правильно ответивших на вопросы) или сумма мест, полученных командой в отдельных турах. (Чем меньше сумма мест, тем выше итоговое место). Возможно применение и других способов определения победителей, но нужно помнить о том, что чем проще правила, тем меньше конфликтов.