

муниципальное образовательное учреждение дополнительного образования
«Центр дополнительного образования детей Дзержинского района»
(МОУ ДО «Центр дополнительного образования детей
Дзержинского района»)

СОГЛАСОВАНО
Методический совет
от «30» апреля 2026 г.
Протокол № 6

УТВЕРЖДЕНА
Директор М.В. Мирошникова
Приказ № 01-07/472 от 28.05.2026 г.
Принята на заседании Педагогического совета
Протокол № 3 от «28» мая 2026 г.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

«Интеллектуальные игры» (72 часа)

Направленность программы – социально-гуманитарная

Срок реализации программы: 1 год
Возраст обучающихся: 10-12 лет

Автор-составитель программы:
Гусева Виктория Сергеевна,
педагог дополнительного образования

Ярославль, 2026 г

Оглавление

I.	Пояснительная записка	3
II.	Учебный план и календарный учебный график	6
III.	Содержание программы	9
IV.	Воспитательный модуль	15
V.	Предполагаемые результаты	17
VI.	Обеспечение программы	18
VII.	Контрольно-измерительные материалы	20
VIII.	Список информационных источников	24

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Интеллектуальные игры занимают особое место в системе дополнительного образования, так как они не только расширяют кругозор и углубляют знания, но и формируют важнейшие метапредметные компетенции: умение работать в команде, принимать решения в условиях ограниченного времени, аргументированно отстаивать свою точку зрения и критически мыслить.

Современное общество требует от подрастающего поколения не столько владения большим объемом информации, сколько умения с ней работать: находить нестандартные связи, быстро анализировать и генерировать гипотезы. Интеллектуальные игры, такие как «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Своя игра», а также различные форматы квизов и логических турниров, являются эффективной педагогической технологией, позволяющей в игровой форме развивать эти навыки.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Интеллектуальные игры» (далее – программа) способствует формированию у обучающихся устойчивого интереса к познавательной деятельности, развивают память, внимание, логическое мышление и навыки коммуникации. Коллективный характер интеллектуальных игр воспитывает чувство ответственности перед командой, учит конструктивному взаимодействию и взаимовыручке.

Актуальность программы обусловлена высокой востребованностью среди обучающихся и родителей форматов интеллектуального досуга, возможностью самореализации детей через соревновательную деятельность, а также необходимостью создания условий для развития гибких навыков в системе дополнительного образования.

Направленность программы – социально-гуманитарная.

Отличительные особенности программы:

- Программа синтезирует элементы разных интеллектуальных игр: спортивное «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Своя игра», логические и ассоциативные квизы, что позволяет сформировать у обучающихся универсальные навыки игры.
- Содержание программы выстроено по принципу «от простого к сложному»: от изучения форматов и правил до участия в соревнованиях и самостоятельного составления вопросов.
- В программе предусмотрена система наставничества: старшие участники группы привлекаются к помощи младшим в процессе подготовки к турнирам, что развивает лидерские качества.
- Программа учитывает возрастные особенности детей 10–12 лет: сохраняется игровая форма занятий, но при этом увеличивается доля аналитической работы и соревновательной практики.

Программа разработана в соответствии со следующими **нормативно-правовыми документами:**

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29.12.2012 года (ред. от 31.07.2020);
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 года № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утв. распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р);
- Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи».

Программа реализуется в МОУ ДО «Центр дополнительного образования детей Дзержинского района», Центр дополнительного образования «Ярославич».

Цель программы: создать условия для развития интеллектуальных способностей, коммуникативных навыков и познавательной активности обучающихся через освоение форматов интеллектуальных игр.

Задачи:

Обучающие:

- Познакомить обучающихся с основными форматами интеллектуальных игр и их правилами.
- Обучить навыкам эффективного поиска информации, анализа и структурирования знаний.
- Сформировать навыки командной работы: распределение ролей, выработка общей версии, корректная аргументация.
- Научить основам составления вопросов для интеллектуальных игр.

Воспитательные:

- Формировать культуру интеллектуального соперничества: уважение к сопернику, умение достойно принимать поражение и радоваться победе.
- Воспитывать чувство ответственности перед командой, дисциплину и взаимовыручку.
- Развивать навыки конструктивного общения и сотрудничества в коллективе.

Развивающие:

- Развивать логическое и критическое мышление, память, внимание, скорость реакции.
- Расширять общий кругозор обучающихся через погружение в разные области знаний (история, литература, география, наука, искусство).
- Развивать умение принимать решения в условиях дефицита времени и неполной информации.
- Формировать устойчивую мотивацию к познавательной деятельности.

Условия реализации программы

Программа предназначена для детей в возрасте **10–12 лет**.

Комплектование групп происходит на основе действующего Устава учреждения и других нормативных документов.

Наполняемость одной группы – **8–12 человек**. Оптимальное количество для командной работы — четное число, позволяющее разделиться на мини-команды внутри группы.

Режим организации занятий

Программа рассчитана на 1 год обучения.

Объём учебной нагрузки составляет 72 часа, продолжительность каждого занятия 2 академических часа (по 45 минут) с перерывом 10 минут. Занятия проходят 1 раз в неделю.

Форма занятий: очная, групповая.

Формы организации и проведения занятий

Обучение по программе предполагает использование следующих форм:

- групповые занятия с элементами тренинга;

- командные турниры и игровые практикумы;
- работа в микрогруппах (командах);
- дискуссии и «мозговые штурмы»;
- индивидуальные консультации (по необходимости);
- анализ и разбор сыгранных турниров;
- творческие задания (составление вопросов).

По типу занятия могут быть:

- обучающее (изучение правил, форматов);
- тренировочное (отработка навыков игры);
- игровое (проведение турниров);
- аналитическое (разбор вопросов, работа над ошибками);
- комбинированное.

II. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН И КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Учебно-тематический план:

№ п/п	Наименование тематического блока (раздела), темы занятия	Общее кол-во часов	В том числе	
			Теория	Практика
Модуль 1. Вводный модуль				
1.1	Вводное занятие. Знакомство, командообразование.	2	1	1
1.2	Правила работы в команде. Роли: капитан, генератор идей, критик, эрудит.	2	1	1
Модуль 2. История интеллектуальных игр и игровая культура				
2.1	От древности до наших дней: первые интеллектуальные состязания.	2	1	1
2.2	История телевизионных интеллектуальных игр.	2	1	1
2.3	Образ интеллектуальной игры в литературе и кино.	2	1	1
2.4	Эволюция настольных интеллектуальных игр: шахматы, го, нарды, шашки. Их культурное значение.	2	1	1
2.5	Легендарные знатоки и команды.	2	1	1
Модуль 3. Интеллектуальные игры: многообразие форматов				
3.1	«Брейн-ринг»: правила, особенности, скоростное мышление.	2	1	1
3.2	Тренировочные бои «Брейн- ринг».	2	0.5	1.5
3.3	«Своя игра»: структура, ставки, аукцион, «кот в мешке». Стратегии выбора тем.	2	1	1
3.4	Турнир «Своя игра» на общие знания.	2	0.5	1.5
3.5	Квиз: виды и особенности. Фото-, аудио-, видео- вопросы.	2	1	1

3.6	Тематический квиз «Вокруг света» (география, культура, традиции).	2	0.5	1.5
3.7	«Что? Где? Когда?» в мини-формате. Сокращённые версии игры.	2	1	1
3.8	«Верю — не верю»: игра на интуицию и логику.	2	0.5	1.5
3.9	«Слабое звено»: работа в команде и индивидуальная ответственность.	2	1	1
3.10	«Пентагон»: ассоциативные цепочки, поиск общего.	2	1	1
3.11	Мультимедийный квиз «В мире науки и искусства».	2	0.5	1.5
3.12	Разбор сыгранных форматов. Сравнение стратегий в разных играх.	2	1	1

Модуль 4. Логика, эрудиция и нестандартное мышление

4.1	Логические задачи и головоломки. Типы логических построений.	2	1	1
4.2	Ассоциативное мышление. Работа с метафорами и культурными кодами.	2	1	1
4.3	Турнир по решению логических задач и головоломок (командный).	2	1	1
4.4	Как расширять кругозор: работа с фактами, датами, именами. Эрудит-игра.	2	1	1

Модуль 5. Создание вопросов и игровых форматов

5.1	Структура хорошего вопроса: факт, логика, красота, честность.	2	1	1
5.2	Практикум: составление простых вопросов на известные темы.	2	0.5	1.5
5.3	Как избегать ошибок: некорректные вопросы, спорные формулировки.	2	1	1
5.4	Создание мини-квиза по заданной тематике.	2	0.5	1.5

Модуль 6. Настольные интеллектуальные игры

6.1	Классические настольные игры: шахматы, шашки, нарды. Правила, стратегии, тактики.	2	1	1
6.2	Европейские стратегические игры: колонизаторы, каркассон.	2	1	1
6.3	Словесные и ассоциативные игры: «Эрудит», «Диксит», «Имаджинариум».	2	1	1
6.4	Дедуктивные и логические игры: «Similo: История», «Loonasy», «Уно».	2	1	1
6.5	Командные настольные игры: «Скажи иначе», «Бункер», «Активити».	2	1	1
6.6	Турнир по настольным играм.	2	0.5	1.5
Модуль 7. Итоговый модуль				
7.1	Подготовка к итоговому турниру. Повторение форматов.	2	1	1
7.2	Итоговый турнир «Интеллектуальное многоборье»: несколько форматов.	2	1	1
7.3	Итоговое занятие.	2	1	1
	ИТОГО	72	32	40

Календарный учебный график:

Год обучения	Дата начала освоения программы	Дата окончания освоения программы	Число учебных занятий в неделю	Продолжительность учебных занятий	Количество часов в год
1	1 сентября	31 мая	1	2	72

III. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Модуль 1. Вводный модуль

1.1. Вводное занятие. Знакомство, командообразование.

Теория: ознакомление обучающихся с целями и задачами программы, формами работы. Правила поведения на занятиях, техника безопасности.

Практика: игры на знакомство («Снежный ком», «Интервью», «Моё увлечение»). Командообразующие упражнения («Постройся по алфавиту», «Паутинка»). Создание командного уголка или «дома для наград». Диагностика начального уровня эрудиции (мини-викторина).

1.2. Правила работы в команде. Роли: капитан, генератор идей, критик, эрудит.

Теория: принципы командной работы: взаимоуважение, умение слушать, аргументация. Функциональные роли в интеллектуальной команде: капитан (организация обсуждения, принятие решения), генератор идей (выдвижение версий), критик (анализ, поиск слабых мест), эрудит (фактологическая база). Понятие «командная версия».

Практика: распределение ролей внутри мини-команд. Тренировочное обсуждение простых вопросов с отработкой ролей. Игровая разминка «Мозговой штурм» на тему «Что такое интеллект?». Рефлексия: анализ эффективности работы в команде.

Модуль 2. История интеллектуальных игр и игровая культура

2.1. От древности до наших дней: первые интеллектуальные состязания.

Теория: интеллектуальные состязания в Древней Греции (симпозиумы, софисты, олимпиады мудрецов). Древний Китай: экзамены на государственную службу как форма интеллектуального соревнования. Средневековые университетские диспуты. Роль интеллектуальных состязаний в развитии культуры.

Практика: работа с иллюстративным материалом, картой мира. Групповая работа: создание временной ленты «Эволюция интеллектуальных игр». Ролевая игра «Диспут средневековых мудрецов» (по упрощённой схеме).

2.2. История телевизионных интеллектуальных игр.

Теория: Возникновение «Что? Где? Когда?» (1975 год): от студенческой забавы до национального феномена. Эволюция правил, символы игры (волчок, хрустальная сова, секунданты). История «Брейн-ринга» (1989) и «Своей игры» (1994). Международные аналоги игр.

Практика: просмотр фрагментов телепередач разных лет. Сравнительный анализ форматов (заполнение таблицы). Обсуждение: «Чем отличаются игры прошлого и настоящего?».

2.3. Образ интеллектуальной игры в литературе и кино.

Теория: как интеллектуальные состязания показаны в художественной культуре. Игры разума в литературе: «Алиса в Стране чудес» (загадки Шляпника), «Имя розы» У. Эко (диспуты и загадки), Шерлок Холмс (дедукция как игра). Интеллектуальные игры в кино: «Игры разума», «Красавчик» (сцены квизов), «Что? Где? Когда?» в художественных фильмах. Почему зрителям интересно смотреть, как думают другие?

Практика: просмотр коротких фрагментов из фильмов/мультфильмов (2–3 минуты). Анализ: «Как режиссёр показывает процесс мышления?». Выполнение творческих заданий.

2.4. Эволюция настольных интеллектуальных игр: шахматы, го, нарды, шашки.

Их культурное значение.

Теория: история возникновения и распространения шахмат, го, нард, шашек. Символическое значение игр в разных культурах. Шахматы как модель общества и военного дела. Го как отражение восточной философии.

Практика: работа с презентацией. Мини-викторина «Знатоки настольных игр». Демонстрация игровых наборов. Пробные партии (ознакомление с базовыми правилами). Обсуждение: «Чему нас учат эти игры?».

2.5. Легендарные знатоки и команды. Игровая культура.

Теория: знаменитые игроки: А. Друзь, М. Поташев, Ф. Двинятин, А. Вассерман, Б. Бурда и др. История элитарного клуба «Что? Где? Когда?». Известные команды и их стиль игры. Неписанные правила интеллектуальных игр: уважение к сопернику, честность, умение проигрывать. Кодекс чести знатока.

Практика: просмотр видеофрагментов с участием легендарных знатоков. Работа в группах: создание «досье» на одного из знатоков (презентация). Дискуссия на тему «Что значит играть честно?». Разбор спорных ситуаций из реальных турниров.

Модуль 3. Интеллектуальные игры: многообразие форматов

3.1. «Брейн-ринг»: правила, особенности, скоростное мышление.

Теория: правила игры «Брейн-ринг»: команды, кнопка, время на ответ, система начисления очков. Отличие от «Что? Где? Когда?». Особенности скоростного мышления: быстрота реакции, умение слушать вопрос, готовность дать ответ без длительного обсуждения.

Практика: тренировка реакции (упражнения на внимание и скорость). Отработка правил в учебном режиме. Разбор простых вопросов для «Брейн-ринга».

3.2. Тренировочные бои «Брейн-ринг».

Теория: повторение правил. Стратегии поведения в скоростной игре.

Практика: проведение 5–6 тренировочных боев между командами внутри группы. Чередование ролей (капитан, «пальцевой» — тот, кто нажимает на кнопку). Анализ после каждого боя: почему был дан правильный/неправильный ответ, кто предложил версию.

3.3. «Своя игра»: структура, ставки, аукцион, «кот в мешке». Стратегии выбора тем.

Теория: формат «Своя игра»: табло с темами и стоимостью вопросов, право хода, ставки, аукцион, «кот в мешке». Стратегии выбора тем и ставок: безопасная игра/риск. Понятие «ва-банк».

Практика: отработка правил в мини-игре. Тренировка выбора стратегий на примере простых тем. Обсуждение: «Когда риск оправдан?».

3.4. Турнир «Своя игра» на общие знания.

Теория: напоминание правил перед турниром.

Практика: Проведение полноценного турнира «Своя игра» с участием всех команд (или в формате индивидуального первенства). Фиксация результатов. Обсуждение стратегий после игры.

3.5. Квиз: виды и особенности. Фото-, аудио-, видео-вопросы.

Теория: понятие «квиз». Отличие квиза от других форматов: вопросы с вариантами ответов или открытые вопросы, интерактивность, мультимедийность. Виды квизов: тематические, мультимедийные (фото-, аудио-, видео-вопросы), корпоративные.

Практика: разбор примеров разных типов вопросов. Создание простого фото-вопроса (групповая работа). Пробное прохождение мини-квиза.

3.6. Тематический квиз «Вокруг света» (география, культура, традиции).

Теория: краткий инструктаж по правилам квиза.

Практика: проведение тематического квиза на тему географии, культуры и традиций разных стран. Вопросы с использованием фотографий, аудио-фрагментов (музыка, речь), видео-отрывков. Работа в командах. Подведение итогов.

3.7. «Что? Где? Когда?» в мини-формате. Сокращённые версии игры.

Теория: особенности мини-формата «Что? Где? Когда?»: сокращённое время обсуждения (30–45 секунд), упрощённая система подсчёта очков.

Практика: проведение серии мини-турниров (по 5–7 вопросов). Чередование ролей капитана. Быстрый разбор ответов после каждого вопроса.

3.8. «Верю — не верю»: игра на интуицию и логику.

Теория: правила игры «Верю — не верю»: ведущий зачитывает утверждение, команды определяют, правдиво оно или нет. Развитие критического мышления, умения анализировать информацию.

Практика: проведение игры с вопросами из разных областей знаний (история, наука, культура). Обсуждение: «Как мы определили, где правда, а где ложь?».

3.9. «Слабое звено»: работа в команде и индивидуальная ответственность.

Теория: правила игры «Слабое звено»: общий банк, раунды, голосование, финальная игра. Индивидуальная ответственность перед командой.

Практика: проведение адаптированной версии игры. Анализ: «Почему игроки голосовали так, а не иначе?», «Что важнее: знание или доверие команды?».

3.10. «Пентагон»: ассоциативные цепочки, поиск общего.

Теория: правила игры «Пентагон» (или «Пять подсказок»): ведущий даёт пять подсказок, команды должны угадать загаданное понятие. Чем раньше угадано — тем больше баллов.

Практика: проведение игры с подсказками разной сложности. Тренировка ассоциативного мышления. Создание командами своих «Пентагонов» для соперников.

3.11. Мультимедийный квиз «В мире науки и искусства».

Теория: краткий инструктаж.

Практика: проведение квиза с использованием фотографий, аудио- и видео-фрагментов на тему науки, искусства, культуры. Работа в командах. Подведение итогов.

3.12. Разбор сыгранных форматов. Сравнение стратегий в разных играх.

Теория: обобщение опыта игры в разные форматы.

Практика: круглый стол: сравнение стратегий, которые работали в «Брейн-ринге», «Своей игре», квизах, «Что? Где? Когда?». Каждая команда презентует свои выводы. Составление памятки «Секреты успешной игры».

Модуль 4. Логика, эрудиция и нестандартное мышление (4 часа)

4.1. Логические задачи и головоломки. Типы логических построений.

Теория: что такое логика? Основные типы логических задач: задачи на последовательности, на исключение, на переливание, на взвешивание, на соответствие. Алгоритмы решения.

Практика: решение логических задач в парах и группах. Разбор решений. Составление простых логических задач.

4.2. Ассоциативное мышление. Работа с метафорами и культурными кодами.

Теория: понятие ассоциации. Роль ассоциативного мышления в интеллектуальных играх. Культурные коды: что скрывается за привычными образами (например, «яблоко» — миф о Парисе, Ньютон, Стив Джобс).

Практика: упражнения на ассоциации: «Цепочка ассоциаций», «Что общего?». Разбор вопросов, построенных на ассоциациях и метафорах.

4.3. Турнир по решению логических задач и головоломок (командный).

Теория: напоминание правил командного соревнования.

Практика: проведение турнира, где команды решают логические задачи на время. Различные типы задач (текстовые, графические, числовые). Подведение итогов. Разбор наиболее сложных задач.

4.4. Как расширять кругозор: работа с фактами, датами, именами. Эрудит-игра.

Теория: приёмы запоминания информации: мнемотехника, ассоциативные карты, структурирование. Источники знаний: книги, энциклопедии, образовательные каналы, подкасты.

Практика: эрудит-игра (быстрая викторина) на общие знания. Создание индивидуальных «эрудиционных карт» (фиксация тем, которые хочется изучить). Обсуждение плана самообразования.

Модуль 5. Создание вопросов и игровых форматов

5.1. Структура хорошего вопроса: факт, логика, красота, честность.

Теория: критерии качественного вопроса: фактологическая точность, логическая стройность, эстетическая ценность («красивый» вопрос), честность (отсутствие ловушек и некорректных формулировок). Разбор удачных и неудачных вопросов.

Практика: анализ 5–6 вопросов из разных игр по заданным критериям. Групповая работа: оценка вопросов по шкале «хороший — плохой» с обоснованием.

5.2. Практикум: составление простых вопросов на известные темы.

Теория: алгоритм составления вопроса: выбор темы, поиск интересного факта, построение логической цепочки, формулировка.

Практика: составление каждым обучающимся (или в парах) 2–3 вопросов на известные темы (мультфильмы, книги, школьные предметы). Запись на карточках. Взаимопроверка вопросов.

5.3. Как избегать ошибок: некорректные вопросы, спорные формулировки.

Теория: типичные ошибки при составлении вопросов: несколько возможных ответов, двусмысленность, избыточность информации, отсылка к узкоспециальным знаниям.

Практика: редактирование «плохих» вопросов. Групповая работа: исправление некорректных формулировок. Обсуждение: «Почему этот вопрос нечестный?».

5.4. Создание мини-квиза по заданной тематике.

Теория: структура квиза: количество вопросов, типы вопросов, оформление.

Практика: работа в командах: создание мини-квиза (5–7 вопросов) по выбранной тематике. Подготовка мультимедийных материалов (фото, аудио). Проведение квиза для другой команды. Взаимное оценивание.

Модуль 6. Настольные интеллектуальные игры

6.1. Классические настольные игры: шахматы, шашки, нарды. Правила, стратегии, тактики.

Теория: краткая история игр. Базовые правила шахмат, шашек, нард. Основные стратегии: центр, развитие фигур, защита. Понятие тактики и стратегии.

Практика: разбор базовых правил. Парные турниры (по 2–3 партии). Разбор характерных ошибок. Обсуждение: «Чем отличается стратегия от тактики?».

6.2. Европейские стратегические игры: колонизаторы, каркассон.

Теория: понятие «евроигра». Принципы игр «Колонизаторы» и «Каркассон»: ресурсы, построение, взаимодействие с соперниками, случайность и планирование.

Практика: обучение правилам (на примере упрощённых версий). Пробная партия в каждой игре. Групповое обсуждение стратегий: какие решения привели к успеху.

6.3. Словесные и ассоциативные игры: «Эрудит», «Диксит», «Имаджинариум».

Теория: правила игр. Развитие речи, словарного запаса, ассоциативного мышления, воображения.

Практика: игровой практикум (поочерёдно или по выбору групп). Обсуждение лучших ходов, интересных ассоциаций, неожиданных слов.

6.4. Дедуктивные и логические игры: «Similo: История», «Loopasu», «Уно».

Теория: Правила игр. Дедукция: умение делать выводы на основе неполной информации. Психологические аспекты игры на дедукцию: наблюдательность, умение убеждать.

Практика: Проведение партий в каждую игру (или выбор одной для глубокого погружения). Анализ игровых ситуаций: «На основании чего вы сделали вывод?».

6.5. Командные настольные игры: «Скажи иначе», «Бункер», «Активити».

Теория: Правила игры. Командное взаимодействие: скорость мышления, вербальная коммуникация, умение объяснять слова разными способами.

Практика: Проведение командного турнира в формате «Скажи иначе». Обсуждение эффективности взаимодействия в команде: кто лучше объяснял, кто быстрее угадывал.

6.6. Турнир по настольным играм.

Теория: организационные моменты: жеребьёвка, регламент, система начисления очков.

Практика: проведение турнира по 2–3 выбранным настольным играм (шахматы, «Скажи иначе», «Диксит»). Определение победителей. Награждение. Рефлексия: какие игры понравились больше всего, какие навыки развили.

Модуль 7. Итоговый модуль

7.1. Подготовка к итоговому турниру. Повторение форматов.

Теория: повторение правил всех изученных форматов. Напоминание о командных ролях и стратегиях.

Практика: тренировочные раунды по разным форматам. Консультации по вопросам, вызвавшим затруднения. Психологическая подготовка: настрой на игру, поддержка команды.

7.2. Итоговый турнир «Интеллектуальное многоборье».

Теория: организационный инструктаж.

Практика: проведение итогового турнира, включающего 3–4 формата (например, «Что? Где? Когда?» в мини-формате, «Своя игра», квиз, «Брейн-ринг»). Командное первенство. Фиксация результатов. Награждение победителей и участников.

7.3. Итоговое занятие.

Теория: подведение итогов программы. Обсуждение достижений и трудностей.

Практика: рефлексия в формате «Свободный микрофон» или круглого стола. Заполнение итоговой анкеты. Презентация лучших вопросов, составленных в ходе программы. Итоговая диагностика обучающихся.

IV. ВОСПИТАТЕЛЬНЫЙ МОДУЛЬ

Дополнительное образование сегодня – это необходимое звено в воспитании многогранной личности, органично и естественно сочетающее в себе процессы обучения ребенка конкретной прикладной деятельности и разностороннего воспитания. Организации дополнительного образования обладают существенным воспитательным потенциалом и благоприятными условиями для поддержки творческих устремлений детей в самопознании, самоопределении, самореализации и самоутверждении.

Общей целью воспитания в МОУ ДО «Центр дополнительного образования детей Дзержинского района» является приобщение обучающихся к российским традиционным духовно-нравственным ценностям, правилам и нормам поведения в российском обществе, а также создание условий для гармоничного вхождения обучающихся в социальную и профессиональную среды.

Достижению поставленной общей цели воспитания будут служить следующие задачи:

- формировать у обучающихся духовно-нравственные, гражданско-правовые ценности, чувство причастности и уважительного отношения к историко-культурному и природному наследию России и малой родины;
- формировать у обучающихся внутреннюю позицию личности по отношению к окружающей социальной действительности;
- формировать мотивацию к профессиональному самоопределению обучающихся, приобщению к социально-значимой деятельности для осмысленного выбора профессии.

Воспитательная работа в творческом объединении «Интеллектуальные игры» осуществляется по нескольким направлениям деятельности (духовно-нравственное, гражданско-патриотическое, экологическое), позволяющим охватить и развить все аспекты личности обучающихся. Воспитательная деятельность, органично вплетенная в процесс обучения, позволяет суммировать полученные знания, умения, навыки и ориентировать личность ребенка на творческое саморазвитие и нравственное самосовершенствование.

Система общих воспитательных дел и мероприятий включает в себя:

- массовые мероприятия учебного характера (к ним относятся итоговые, отчетные, открытые занятия, участие в конкурсах и т.д.);
- массовые мероприятия воспитательно-развивающего характера (тематические праздники, календарные праздники, юбилейные мероприятия и др.);
- социальные акции и проекты;
- экскурсии и выходы в театры и музеи
- профориентационные мероприятия (дни открытых дверей, встречи с выпускниками).

Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Название мероприятия	Дата проведения	Место проведения
1	Инструктажи о правилах поведения и технике безопасности	сентябрь, январь	МОУ ДО «Центр дополнительного образования детей Дзержинского района»

2	Участие в массовых мероприятиях разного уровня	согласно графику	МОУ ДО «Центр дополнительного образования детей Дзержинского района»
3	Участие в создании поздравлений к праздникам (День учителя, День матери, Новый год, 23 февраля, 8 марта, 9 мая и т.д.)	согласно календарю	МОУ ДО «Центр дополнительного образования детей Дзержинского района»
4	Участие в общих воспитательных мероприятиях Центра: социальная акция «Нарисуй МИР!», образовательная игра по безопасности жизнедеятельности «QR-код твоей безопасности», Новогодние театрализованные представления, субботник по благоустройству территории вокруг учреждения, социальная акция-флешмоб «Здесь прописано сердце моё»	В соответствии с планом работы	МОУ ДО «Центр дополнительного образования детей Дзержинского района», другие организации и ведомства
5	Проведение в творческом объединении воспитательных мероприятий (День матери, 8 марта, 23 февраля, Новогодние мероприятия и т.д.)	согласно календарю	МОУ ДО «Центр дополнительного образования детей Дзержинского района»
6	Организация открытых занятий обучающихся	май	МОУ ДО «Центр дополнительного образования детей Дзержинского района»

V. ПРЕДПОЛАГАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

По окончании обучения обучающиеся **должны знать:**

- правила основных форматов интеллектуальных игр;
- принципы командной работы и распределения ролей в игре;
- основные источники информации для расширения кругозора;
- структуру хорошего вопроса для интеллектуальной игры.

По окончании обучения обучающиеся **должны уметь:**

- работать в команде: слушать версии других, аргументировать свою, принимать общее решение;
- находить логические и ассоциативные связи в вопросах;
- применять различные стратегии поиска ответа в зависимости от формата игры;
- грамотно использовать время, отведенное на обсуждение вопроса;
- участвовать в турнирах по интеллектуальным играм на уровне объединения и учреждения;
- составлять простые вопросы для интеллектуальных игр.

Результаты воспитания:

- сформированы навыки уважительного отношения к соперникам и партнерам по команде;
- развита способность к конструктивному взаимодействию в коллективе;
- сформирована внутренняя дисциплина и ответственность за общий результат.

Результаты развития:

- повышен уровень познавательной активности и интереса к самообразованию;
- развиты логическое мышление, память и внимание;
- расширен общий культурный и эрудиционный кругозор;
- сформирована устойчивая мотивация к участию в интеллектуальных соревнованиях.

VI. ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Методическое обеспечение

Реализация дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Интеллектуальные игры» осуществляется в форме занятия, сочетающего теоретическое знакомство с правилами, форматами и стратегиями, а также практическое освоение навыков командной игры, логического мышления и составления вопросов.

Предусмотренные методы обучения: словесные (рассказ, беседа, инструктаж), наглядные (демонстрация видеофрагментов игр, презентации), игровые (проведение турниров, тренировочных игр, ролевые игры), практические (решение логических задач, составление вопросов, создание квизов), проблемно-поисковые (разбор сложных вопросов, «мозговые штурмы»).

Приёмы обучения: инструктаж, рассказ, беседа, дискуссия, игра и игровые приёмы, практические упражнения по отработке навыков поиска ответа, логического анализа и командного взаимодействия.

Для снятия утомляемости во время занятий используются здоровьесберегающие технологии: гимнастика для глаз, физкультурные паузы, упражнения для снятия физического напряжения, смена видов деятельности.

В процессе реализации программы используются образовательные технологии личностно-ориентированного обучения, группового взаимодействия, игрового обучения, информационно-коммуникационные технологии, проектной деятельности.

В течение учебного года обучающиеся могут принимать участие в различных тематических мероприятиях (Новогодний турнир, турнир ко Дню защитника Отечества, 8 марта, Дню Победы и др.), внутришкольных и муниципальных соревнованиях по интеллектуальным играм, встречах с приглашёнными знатоками. Такие формы проведения занятий позволяют качественнее реализовывать воспитательные задачи: способствуют воспитанию уважительного отношения к соперникам и партнёрам по команде, формируют культуру интеллектуального соперничества, развивают навыки конструктивного общения и сотрудничества в коллективе.

Дидактические материалы: распечатанные памятки с правилами игр, карточки с логическими задачами, сборники вопросов для тренировок, бланки для турниров, мультимедийные презентации, видеофрагменты игр, базы вопросов.

Материально-техническое обеспечение

Помещение: учебный кабинет, оформленный в соответствии с профилем проводимых занятий и оборудованный в соответствии с санитарно-гигиеническими нормами.

Оборудование и технические средства:

- Компьютер/ноутбук, проектор, экран, акустическая система.
- Принтер для печати раздаточных материалов.
- Секундомер/таймер.

Игровой инвентарь и расходные материалы:

- Карточки для вопросов, бланки для ответов, флипчарт или ватманы, маркеры.
- Канцелярские принадлежности (ручки, карандаши, ластик) по количеству обучающихся, белые листы формата А4.

- Настольные игры: шахматы, шашки, нарды, «Колонизаторы», «Каркассон», «Эрудит», «Диксит», «Имаджинариум», «Similo: История», «Loopasy», «Уно», «Скажи иначе», «Бункер», «Активити»,

Электронные ресурсы: онлайн-базы вопросов, платформы для создания квизов, видеохостинги с записями игр.

VII. КОНТРОЛЬНО-ИЗМЕРИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Критерии	Показатели	Баллы	Форма отслеживания
Уровень овладения знаниями правил и форматов	- минимальный уровень (ребёнок овладел менее ½ объёма программного материала, путает правила разных форматов, не может объяснить структуру игры, пользуется помощью педагога)	1	Наблюдение, опрос, анализ участия в турнирах
	- средний уровень (ребёнок испытывает затруднения в применении правил, знает основные форматы, но допускает неточности)	2	
	- максимальный уровень (ребёнок полностью владеет правилами всех изученных форматов, может объяснить их другим)	3	
Уровень сформированности навыков командной работы	- минимальный уровень (ребёнок не прислушивается к мнению других, не участвует в обсуждении, не принимает общую версию)	1	Наблюдение, анализ игровой деятельности, опрос
	- средний уровень (ребёнок участвует в обсуждении, но не всегда может аргументировать свою точку зрения, иногда не следует командному решению)	2	
	- максимальный уровень (ребёнок активно участвует в обсуждении, аргументирует свои версии, уважает мнение товарищей, следует командному решению)	3	
Уровень развития логического и ассоциативного мышления	- минимальный уровень (ребёнок испытывает трудности при решении логических задач, не улавливает ассоциативные связи в вопросах)	1	Наблюдение, решение логических задач, анализ ответов в турнирах

	- средний уровень (ребёнок решает простые логические задачи, находит ассоциации при помощи наводящих вопросов) - максимальный уровень (ребёнок успешно решает логические задачи разного типа, самостоятельно находит ассоциативные связи в вопросах)	2 3	
Уровень сформированности умения составлять вопросы	- минимальный уровень (ребёнок не может самостоятельно составить вопрос, формулировки некорректны) - средний уровень (ребёнок составляет простые вопросы, но допускает неточности в формулировках) - максимальный уровень (ребёнок составляет корректные, логически выстроенные вопросы, может определить их качество)	1 2 3	Анализ авторских вопросов, защита мини-квиза
Уровень развития эрудиции и кругозора	- минимальный уровень (ребёнок показывает низкие результаты в викторинах, ограниченный кругозор) - средний уровень (ребёнок показывает средние результаты, ориентируется в некоторых темах) - максимальный уровень (ребёнок показывает высокие результаты, широкий кругозор, проявляет интерес к самообразованию)	1 2 3	Викторины, турниры, наблюдение
Уровень проявления личностных качеств: умение достойно принимать поражение, уважение к соперникам, дисциплина	- минимальный уровень (ребёнок не соблюдает игровую дисциплину, проявляет негативные эмоции при проигрыше, не уважает соперников) - средний уровень (ребёнок в	1	Наблюдение, анализ поведения в турнирах

	основном соблюдает правила, но иногда испытывает трудности с принятием поражения)	2	
	- максимальный уровень (ребёнок соблюдает игровую дисциплину, уважительно относится к соперникам, достойно принимает победы и поражения)	3	

Критерии оценки результативности участия в итоговом турнире

Критерий	Максимальный балл
Правильность ответов (количество набранных очков)	5
Соблюдение правил игры	3
Эффективность командного взаимодействия	3
Умение аргументировать версии	3
Умение распределять время обсуждения	2
Итого	16

Уровни освоения программы по итогам аттестации

Уровень	Процент освоения	Характеристика
Высокий	80–100%	Обучающийся полностью освоил программный материал, активно участвует в турнирах, демонстрирует высокие результаты, самостоятельно составляет качественные вопросы, проявляет лидерские качества в команде
Средний	50–79%	Обучающийся освоил основные темы программы, участвует в турнирах, но допускает отдельные ошибки, нуждается в поддержке при решении сложных задач
Низкий	менее 50%	Обучающийся испытывает значительные трудности при освоении программы, требуется дополнительная работа по отдельным темам

Перечень диагностических материалов

Вид контроля	Сроки	Форма	Диагностический материал
Входящий	Сентябрь	Опрос, мини-викторина	Анкета «Мои интересы и знания», викторина «Что я знаю об интеллектуальных играх?»
Промежуточный	Декабрь	Анализ участия в турнирах, выполнение практических заданий	Протоколы турниров, карточки с логическими задачами, авторские вопросы
Итоговый	Май	Итоговый турнир, защита авторских вопросов	Протокол итогового турнира «Интеллектуальное многоборье», презентация мини-квизов

VIII. СПИСОК ИНФОРМАЦИОННЫХ ИСТОЧНИКОВ

Нормативно-правовые документы

1. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утв. распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 года № 678-р. с изменениями от 01.07.2025 года №1745-р [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://static.government.ru/media/files/3flgkklAJ2ENBbCFVEkA3cTOsiypicBo.pdf>
2. Концепция персонифицированного дополнительного образования детей в Ярославской области, утв. постановлением Правительства области от 17.07.2018 года № 527-п. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.gcro.ru/pfdo-doc> (официальный сайт МОУ «ГЦРО») с изменениями от 24.10.2024 № 1081-п
3. Письмо Министерства просвещения РФ от 29 сентября 2023 года №АБ-3935/06 «О методических рекомендациях (с методическими рекомендациями по формированию обновления содержания, методов и технологий обучения в системе дополнительного образования детей» [Электронный ресурс] – Режим доступа: https://rmc.dm-centre.ru/wp-content/uploads/2025/04/ab-3935_06-29.09.2023-metodreki-po-obnovleniyu-soderzhaniya-dop_1.pdf
4. План основных мероприятий, проводимых в рамках Десятилетия детства, на период до 2027 года. Утверждён распоряжением правительства РФ от 23.01.2021 №122-р (в редакции Распоряжения Правительства РФ от 12.05.2025 №1547-р) [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://static.government.ru/media/files/3WkqE4GAwQXaIGxpAipFLmqCYZ361Kj0.pdf>
5. Положение о персонифицированном дополнительном образовании детей в городе Ярославле, утв. постановлением мэрии города Ярославля от 11.04.2019 года № 428. [Электронный ресурс] – Режим доступа: https://yarlad.edu.yar.ru/dokumenti/polozh_pers_dop_obr.pdf.
6. Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 года N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/405245425/> (информационно-правовой портал «Гарант»)
7. Разработка и реализация раздела о воспитании в составе ДОП: методические рекомендации ФГБНУ «Институт изучения детства, семьи и воспитания» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://knmc.centerstart.ru/sites/knmc.centerstart.ru/files/vmk/Методрекомендации%20Института%20воспитания.pdf>
8. Санитарные правила СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (утв. постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. № 28) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/74993644/>
9. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2030 года (17.12.2024г.) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://dou26kirov.gosuslugi.ru/netcat_files/8/53/proekt_Strategii_razvitiya_vospitaniya_v_RF_do_2030_goda.pdf
10. Федеральный закон от 29.12.2012 года № 273-ФЗ (ред. от 23.05.2025г.) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.01.2024) –

[Электронный ресурс]. – Режим доступа:
https://ncsa.ru/upload/pages/abitur/bak/Fed_zak_N_273.pdf

Для педагогов дополнительного образования:

1. Войтенко Т.П. Игра как метод обучения и личностного развития. Методическое пособие для педагогов начальной и средней школы. – Калуга: издательство «Адель», 2007–32с.
2. Выготский, Л.С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка: Вопросы психологии –М: Просвещение, 2014. – 541 с.
3. Ермолаева, М. Г. Игра в образовательном процессе: Методическое пособие. – 3-е изд., доп. – СПб.: СПб АППО, 2018. – 112 с.
4. Кларин М.В. Дидактический потенциал игры в современном обучении. Журнал «Дидактика в современных социокультурных условиях. Учебное пособие», 2015, 158- 173 с
5. Куприянов Б.В., Рожков М.И., Фришман И.И. Организация и методика проведения игр с подростками: Взрослые игры для детей. - М.: ВЛАДОС, 2017.
6. Самоукина Н.В. Игры, в которые играют...: Психол. практикум - Дубна: Феникс+, 2017 - 128 с.;
7. Сорокина И. Р., Хорева С. А., Галкина П. Н. Игра как один из методов досуговой деятельности в системе дополнительного образования, М: Молодой ученый. — 2015. — №13. —709-713 с.
8. Шевченко, О. И. Педагогические технологии в образовательном процессе. Образование и воспитание. — 2019. — № 5, 51-53 с
9. Эльконин Д.Б. Психология игры. – М.: Книга по Требованию, 2013. – 228 с.

Для родителей и детей

1. Интернет-ресурс: База вопросов «Что? Где? Когда? (все турниры с 2003 г.) [Электронный ресурс]. – Режим доступа:<http://db.chgk.info/random/types6/326613016>.
2. Интернет-ресурс: 1001 викторина / портал викторин по разным категориям знаний [Электронный ресурс]. – Режим доступа:http://1001viktorina.ru/cat/p1821_stolitsyi_mira.
3. Осорина М. В. Секретный мир детей в пространстве мира взрослых. 6-е изд.- Питер. Мастера психологии, 2017, -304 с.
4. Топ настольных игр по мотивам Литературных произведений/ [Электронный ресурс]. – Режим доступа:<https://www.eduneo.ru/top-nastolnyx-igr-po-m>.