

**Министерство образования и науки Республики Бурятия  
Селенгинское районное управление образованием**

**МБОУ ДОД СДЮТЭ «Аян»**



*Образовательная программа:*

**Клуб интеллектуальных игр «Эрудит»**

**Автор программы: Бутина Вера Григорьевна,  
учитель истории, обществознания, географии  
высшей категории**

**г. Гусиноозёрск  
2015 – 2016 гг**

Образовательная программа: клуб интеллектуальных игр "Эрудит"

Автор программы: **Бутина В.Г.**

Сроки реализации: 2012 – 2017гг.

Целевые группы: *учащиеся средних общеобразовательных школ*

География программы: *Республика Бурятия, СОШ Селенгинского района, МБОУ города Гусиноозёрска*

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

**Актуальность:**

- *возрастание нервно-психических нагрузок на детей;*
- *дефицит общения, игровой деятельности, индивидуализации современных школьников;*
- *нереализованность потребностей в самоутверждении и позитивных достижениях у большинства подростков.*
- *компьютеризация общества, резкое увеличение количества информации;*

*Новизна и особенность данной программы состоит в обобщении и структурировании работы по развитию интеллектуальных, организаторских и коммуникативных способностей подростков через включение их в интеллектуальную досуговую деятельность не только как пассивных участников, а как активных организаторов всех интеллектуально – познавательных мероприятий через совместную деятельность*

**Цель программы:**

- *Создать интеллектуальные и творческие группы учащихся стремящихся совершенствовать свои знания в различных областях науки и техники, искусства и культуры;*
- *Мотивировать учащихся на высокую учебно-познавательную активность, развивать свой интеллект, приобретать умения и навыки игровой деятельности, способность мыслить творчески;*
- *Выявить и развивать интеллектуальные, коммуникативные и организаторских способности подростков, посредством включения их в интеллектуально – познавательную деятельность для активной социализации в обществе.*

**Задачи клуба:**

- *выявление одаренных детей – «интеллектуалов» с высоким IQ;*
- *реализация ими своих интеллектуальных способностей и усвоение знаний из разных отраслей в кратчайшие сроки;*
- *ликвидация дефицита общения, развитие коммуникативных качеств, умения оппонировать, вести дискуссию;*
- *повышение уровня социальной адаптации, стрессоустойчивости*
- *воспитание активной гражданской позиции, высоких нравственных качеств и духовной культуры*

#### **Воспитательные:**

- *Формировать положительные эмоции, благоприятный психологический климат в процессе досуговой деятельности и межличностного общения*
- *Придать досуговой деятельности развивающий и воспитывающий характер.*
- *Формировать ценностное отношение к интеллекту.*
- *Приобщить подрастающее поколение к истинным культурным ценностям.*

#### **Обучающие:**

- *Обучить подростков разработке и организации интеллектуально – познавательных игр, конкурсов, викторин.*
- *Обучить подростков организовывать и проводить интеллектуально – познавательные игры и конкурсные программы.*
- *Обучить подростков умению анализировать свою деятельность.*
- *Создание условий для самореализации личности на основе индивидуального и дифференцированного подхода, через включение в активную социально-досуговую деятельность.*

#### **Развивающие:**

- *Развить организаторские способности, коммуникативные умения и навыки межличностного и делового общения.*
- *Развить навыки поисково–исследовательской деятельности подростков.*
- *Создать условия для развития творческих и познавательных способностей и индивидуальных наклонностей.*

#### **Здоровьесбережение:**

- *Создать условия для развития гармоничной личности.*
- *Сохранить психическое здоровье детей через работу психологической службы*
- *Приобщить к здоровому образу жизни.*

#### **Основные принципы:**

- *добровольность посещения*
- *разновозрастной состав*
- *демократичность*
- *не обучать, а развивать и просвещать своих участников*
- *элитарность – клуб объединяет «думающих» ребят*
- *принцип свободы действий, мнений, позиций.*
- *принцип приоритета личностно-ориентированного подхода.*
- *принцип равных возможностей.*
- *принцип доверия и открытости.*
- *принцип ориентации на успешную деятельность.*
- *принцип самореализации.*
- *принцип развития субъектной позиции школьника, который реализуется через*

*обогащение опыта организаторской деятельности.*

*Программа «Эрудит» является авторской и реализуется в условиях учреждения дополнительного образования. В основу программы легли взгляды педагогов А.С. Макаренко, Л.С. Выготского, А.Я. Якиманской, Н.Е. Щурковой, Е.В. Бондаревской, а также идеи психологов Г. Алдера, М. Микалко и других.*

#### **Пояснительная записка:**

*Игра* – одно из самых древних занятий людей. Наверное, с появлением на земле человека у него родилась потребность играть. Люди всегда играют с удовольствием. В игре происходит освоение ими новых социальных ролей, самореализация, приобретение нового социального опыта. Игра увлекает и включает человека в новые для него отношения. Как считает известный голландский исследователь игры Йохан Хейзинга, «всякая игра есть прежде всего и в первую голову свободная деятельность. Игра по приказу уже больше не игра». Игра есть «выход из рамок «обыденной» жизни во временную сферу деятельности, имеющей собственную направленность»

*Игра* – неотъемлемый феномен культуры. Поэтому в наши дни становятся особенно актуальными слова Пьера де Кубертена, произнесённые им в начале 20 века: «Нынешнее общество не поднимется из руин, если молодое поколение не будет широко и всесторонне просвещённым. В распространении культуры я вижу гарантию всеобщего прочного прогресса». Современная система образования на грани нового тысячелетия должна обратиться к активному использованию игр в воспитании и обучении подрастающего поколения. Культура игровой деятельности, в т.ч. и интеллектуальная должна стать сегодня предметом пристального интереса педагогов-практиков. Именно клубная форма работы позволяет педагогу последовательно и целенаправленно вести работу с эмоциональной сферой ребёнка, управлять познавательными процессами, интенсивно формировать практические навыки работы с всё возрастающим потоком информации. Одним из наиболее важных психологических условий в развитии интеллектуальной культуры личности школьника является его эмоциональное благополучие, эмоциональный комфорт, сопровождающий процесс познания. От этого зависит самооценка ребёнка, его отношение к осваиваемым видам познавательной деятельности. Эмоциональное благополучие определяется также положительной оценкой окружающих. Для школьников очень важно почувствовать себя взрослыми, им важен приобретаемый статус в мире взрослых, важен социальный опыт, ставящий их, условно говоря, на одну ступеньку с состоявшимися в интеллектуальном отношении людьми. Детям важна также практическая значимость их деятельности. Клуб интеллектуальных игр даёт, поэтому, ценный опыт социальности, помогает про-

цессу самопознания среди участников интеллектуальной игры. Проблема воспитания молодежи актуальна всегда. Каждая эпоха требует активной и целенаправленной работы с подрастающим поколением. Чтобы воспитать всесторонне развитую личность необходимо разнообразить формы и методы работы направленные на развитие целостной личности, способной к интеграции в обществе.

Среди досуговых форм работы со школьниками наш школьный интеллектуальный клуб «*Эрудит*» - признанный и всеми уважаемый лидер. Основная цель деятельности нашего клуба – создание детского коллектива (команды), вовлекающего школьника в интеллектуально-творческий процесс, результат которой будет интересен не только самому ребенку, но и окружающим. Воспитание у школьника потребности и привычки к самоотдаче, общественно-полезной работе, насыщенной духовной жизни, умение сочетать свои интересы с интересами коллектива.

Образовательная программа клуба «*Эрудит*» реализуется в опоре на трёхуровневую педагогическую модель. Уровни определяются в зависимости от возрастных особенностей интеллектуального развития детей:

***1.Младший школьный возраст;***

***2.Средний школьный возраст;***

***3.Старший школьный возраст.***

Деятельность программы дифференцируется в соответствии с выделяемыми уровнями. Клуб даёт возможность оптимизировать познавательно-творческую деятельность ребят, связывает её определённой социально-психологической организацией, позволяет постепенно расширять, углублять, совершенствовать эту деятельность. Клуб помогает повысить самостоятельность обучающихся, даёт возможность обрести существенный рост в духовно-нравственном развитии обучающихся, так как расширяет сферу и опыт коллективной деятельности, укрепляет такое мощное средство педагогического влияния, как коллектив. Учебный процесс максимально обличен в игровую форму, живо и доходчиво организован. Наша игра – это и есть учебный процесс, в результате которой у подростка-старшеклассника формируются знания, умение и опыт, а также развиваются интеллектуальные чувства, которые играют важную роль в социальном, интеллектуальном и эмоциональном становлении личности ребёнка – от младшего до юношеского возраста.

Несмотря на новые возможности, связанные с Интернет, в клубе осуществляется самое ценное для любого подростка - живое непосредственное общение, выбор разнообразных видов игро-

вой и интеллектуальной деятельности. Возможность в особой творческой атмосфере реализовать свои интеллектуальные способности, свободно высказаться, проявить себя знатоком в какой-либо области знаний, услышать что-то интересное, наткнуться на проблему и попробовать её разрешить.

Игра, учение и труд относятся к основным формам деятельности. Игровая, учебная и трудовая сферы деятельности часто совмещаются. Например: играя, мы учимся; обучаясь, мы трудимся; а добившись высокого профессионализма в своём деле, работаем играючи. Любой форме деятельности присуща целенаправленность. Исходя из своих конкретных потребностей, человек осознанно ставит цель, а затем активно стремится к её достижению.

Программа сочетает в себе лекции, беседы, практические и игровые занятия, тренинги, различные формы интеллектуальных игр и тренингов которые пробуждают воображение, творческие силы и высокую мотивацию к учебно-познавательной деятельности.

***«Игра – это процесс моделирования, когда объединяются вместе такие понятия, как общение и познание, необходимые человеку для его развития».***

#### **Организация деятельности клуба:**

- Совет клуба определяет тему игры
- Количество команд, принцип организации игры (возраст, число участников и тд.)
- Выбор технических средств, использование тех. средств
- Подготовка сценария: (литературный текст, подбор конкурсных заданий, определение вида сценария «мозаика» или единая линия и тд.)
- Определяет группу для подготовки конкурсных заданий

Ведущий и его помощники выбирают конкурсные задания, они могут быть индивидуальными и групповыми, выполняются в форме письменных ответов, устных выступлений, творческого задания командам и их группам поддержки

Организаторы игры разрабатывают конкурсы для болельщиков и другие приёмы активизации аудитории

#### **Требования к ведущему:**

***1. Знание правил поведения ведущего на сцене, в зале.***

- 2. Умение работать со зрительской аудиторией.*
- 3. Знание отличительных характеристик и правил проведения основных видов интеллектуально – познавательных мероприятий.*
- 4. Умение работать с микрофоном.*
- 5. Ясная речь, звучный голос*
- 6. Остроумие, находчивость*
- 7. Коммуникабельность, доброжелательность, чувство юмора*
- 8. Чуткое реагирование на интересные выступления, смягчение проигрыша и т.д.*

*В основе образовательной деятельности лежит индивидуальный и личностно - ориентированный подход к обучающимся, учет возрастных, эмоциональных, интеллектуальных, организаторских и коммуникативных способностей.*

*Программа состоит из основных III блоков работы:*

*I блок – «Организация и проведение школьных интеллектуально-познавательных мероприятий».*

*II блок – «Обучение актива и капитанов школьных команд».*

*III блок – «Межсекционная работа с представителями школьных интеллектуальных обществ».*

*Реализация каждого блока программы проходит в 3 этапа:*

*— организационный (сентябрь – октябрь);*

*— основной (ноябрь – март);*

*— итоговый (апрель – май).*

*Содержательные основы программы.*

*1. Учеба актива интеллектуального клуба «Умники» (развитие интеллектуальных и организаторских способностей, овладение коммуникативными умениями и навыками межличностного и делового общения).*

*2. Организация и проведение коллективно творческих дел (КТД): интеллектуальные игры, викторины, конкурсы.*

*3. Сотрудничество с ОУ города, с общественными организациями, библиотеками города, со СМИ.*

*Формы и методы деятельности:*

*самоуправление;  
индивидуально – групповые беседы;  
анкетирование;  
тестирование;  
экскурсии;  
конкурсы;  
игры;  
викторины;  
встречи с интересными людьми;  
беседы;  
дискуссии;  
лекции;  
работа с литературой;  
тренинги;  
ситуационно – ролевые игры*



*В работе интеллектуального клуба могут возникнуть проблемы и спрогнозированы возможные пути их решения:*

<i>Проблемы</i>	<i>Пути их решения</i>
<i>В деятельности коллектива.</i>	<i>Работа над сплочением коллектива посредством разнообразных форм работы.</i>
<i>В подготовке и проведении интеллектуально–познавательных мероприятий.</i>	<i>Работа с различными источниками. Подробный анализ проведенных мероприятий. Моделирование.</i>
<i>В материально-техническом обеспечении.</i>	<i>Поиск материальных спонсоров.</i>

### **Критерии ЗУНов:**

#### **I. Игра – дело серьезное.**

1. Умение классифицировать игры.
2. Знание типов интеллектуальных игр; алгоритм построения простейших игр и конкурсов.
3. Умение отбирать вопросы и задания для интеллектуальных игр, конкурсов, викторин в соответствии с темой и возрастом участников.
4. Умение анализировать мероприятие (общий ход и качество своего участия в общем деле).

#### **II. Что такое интеллект?**

1. Знание определения «интеллект», способов измерения интеллекта.
2. Умение выполнять «игры для ума».

#### **III. Магия интеллекта.**

1. Знание разнообразных видов интеллектуальных игр (позиционные, на бумаге и пр.), умение с ними работать.
2. Умение составлять ребусы, метаграммы, анаграммы и пр., умение работать с ними.

#### **IV. Любое дело на радость людям, иначе зачем!**

1. Знание методики организации и проведения коллективно творческого дела.
2. Умение организовать и провести КТД в группе.

#### **V. Повышение уровня IQ.**

1. Знание категорий тестовых вопросов.
2. Умение выполнять задания из тестов на определение уровня IQ.

#### **VI. Работа с литературой.**

1. Умение отбирать вопросы и задания для интеллектуальных игр, конкурсов, викторин в соответствии с темой и возрастом участников.
2. Умение систематизировать материал к конкретной игре, викторине.

#### **VII. Изготовление реквизита к коллективным делам.**

1. Уметь разрабатывать и изготавливать реквизит к интеллектуально – познавательным играм и конкурсам.

*Интеллектуальная игра – это соревнование между детьми в эрудиции. Это активная форма обучения, которая позволяет проверить знания ребят в той или иной отрасли знаний и даёт новые факты в интересной игровой форме.*

*Членами клуба совместно с куратором разрабатываются проекты положений интеллектуальных мероприятий, подбираются вопросы и задания для игр и конкурсов, составляются сценарии. Также члены клуба являются непосредственными ведущими и организаторами проводимых интеллектуальных мероприятий.*

*Работая в этом блоке, интеллектуальный клуб пытается охватить как можно больше учащихся разных параллелей, разных возрастов, добиваясь этого разработкой новых видов интеллектуально – познавательных игр.*

#### **Ожидаемый результат:**

*С введением профильного обучения в старших классах, проблема выбора учащимися того или иного профиля обучения встанет уже в девятом классе. Поэтому интеллектуальная игра, творческие конкурсы являются важнейшим компонентом воспитания и развития детей. Клуб интеллектуальных игр «Эрудит» также является «полигоном» для социальных проб и испытаний, которые выбираются для самопроверки интересов, способностей и индивидуальных особенностей учащихся. Выбирая методы и формы интеллектуальной деятельности, учащиеся стремятся расширить и углубить свои знания, отработать умения и навыки получения информации в интересующей их области знаний, выявляет и формирует профессиональный интерес. Игра оказывает психолого-педагогическую помощь учащимся в выборе профиля дальнейшего обучения, развивает интеллектуально и нравственно.*

#### **Приложения:**

## **1. Введение. Игра – дело серьезное.**

### ***Теория:***

Классификация игр. Виды игр: командные, массовые, индивидуальные, подвижные, малоподвижные. Типы игр: игры на знакомство, кричалки (шумелки), с предметом, музыкальные, танцевальные, театр-экспромт, интеллектуальные и др.

Как составить игру, конкурсную программу.

Интеллектуальные игры. Типы интеллектуальных игр.

Правила и законы простейших интеллектуальных игр. Алгоритм построения интеллектуальной игры, викторины.

Классификация вопросов и заданий для интеллектуальных игр. Правило составления вопросов.

Анализ проведенной игры.

### ***Практика:***

- Игры: «Пришельцы», «Крокодильчики», «Мафия», «Памятник – снято!», «Люди к людям», «Балда», «Хозяйкин кот», «Ступеньки», «Анаграмма», «Четыре краски», «Театр миниатюр», «Имена», «Слепые», «Три фразы», «Кубраички», «Шарады», «Шароиды», «Заморочки» и др.
- Интеллектуально – познавательные игры, викторины, конкурсы: «5 на 5», «Крестословица, или эрудит», «Сим», «Танграм», «ВИД, или все вопросы на букву «В», «Крестики – нолики», «Кругосветка», «Игра – путешествие», «Брейн-ринг», «Звездный час» и др
- Организация и проведение интеллектуально – познавательных игр на базе ЦДТ среди направлений «САМа» и Т/О:
  - «Лимон в кармане» (сентябрь);
  - «Сто к одному» (октябрь);
  - «Интеллектуальная лихорадка» (апрель).
- Организация и проведение конкурсной программы «Своя игра».
- Организация и проведение тематических Конкурсно – игровых программ.
- Тренинги: «Паровозики», «Стульчики», «Я люблю своего соседа».
- Помощь в организации и проведении интеллектуальных игр и конкурсов: «Брейн – ринг», «Умники и умницы» и т.д.
- Итоговое занятие – конкурсно - игровая программа «Своя игра».
- Экскурсии.
- Выход в библиотеку.

**Формы и методы:** игра, конкурс, викторина, КТД, «мозговой штурм», беседа, наблюдение, анкетирование, игровые ситуации, работа с литературой, тренинги, моделирование, рефлексия, экскурсии, дифференцированная, работа в малых группах, парная и бригадная форма работы.

## **2. Что такое интеллект?**

### ***Теория:***

**Определение интеллекта. Из чего складывается интеллект. Три кита эффективного интеллекта. Измерение интеллекта. Черты высокого интеллекта.**

### ***Практика:***

- Анкетирование.
- Тестирование: «ШТУР».
- Игры для ума (линейные и интуитивные): «Фальшивые лица», «Препарированная вишня», «Ящик идей», «Ломтики и кубики», «Идеи в картинках».
- Итоговое занятие – тестирование «Личностные тесты».

**Формы и методы:** беседа, игра, наблюдение, анкетирование, тестирование, работа с литературой, тренинги, моделирование, рефлексия, экскурсии, индивидуальная работа.

## **3. Магия интеллекта.**

### **Теория:**

Познакомить учащихся и научить работать с разнообразными заданиями, упражнениями и играми на развитие интеллекта, памяти, внимания, творческого мышления.

Позиционные игры. Интеллектуальные игры на бумаге: игры с числами и цифрами, игры с буквами и словами, игры с рисунками, игры с предметами.

Ребусы. Составные части ребусов.

Анаграммы и метаграммы (простые и стихотворные). Принципы построения и составления ребусов, анаграмм и метаграмм, способы их разрешения.

### **Практика:**

• **Задания:** «Произнеси наоборот», «Мнемонические приемы», «Выяви закономерность», «Тренируем внимание», «Правило деятельности», «Корректирующая проба», «Контакт», «Аукцион», «Чертова дюжина» и др.

### • **Игры:**

— **позиционные:** «Сундучки», «Ползунок», «Сим», «Рассада», «Три в ряд», «Гомоку, или пять в ряд», «Рэндзю», «Морской бой и его родственники».

— **игры с буквами и словами:** «Гласные буквы», «Две согласные», «Каркас», «Стержень», «Змейка», «Первая и последняя», «Домики», «Три буквы», «На одну букву», «Балда», «Мудрый балда», «Бука, или буквенный конструктор», «Прилагательные», «Соревнование телефонистов», «Скороговорки» и др.

— **игры с числами и цифрами:** «Пятнадцать», «Четыре знака», «Цифра и величина», «Три вопроса», «Быки и коровы», «Часы и минуты», «Стрелки часов» и др.

— **игры с рисунками:** «Бумажный тигр», «Одним росчерком», «Шесть точек», «Рисунок-загадка», «Слова в рисунках» и др.

— **игры с предметами:** «Игры со спичками», «Танграм», «Гексомино», «Листок» и др.

• **Итоговое занятие:** интеллектуально – познавательная игра «Калейдоскоп головоломок».

**Формы и методы:** беседа, упражнения, игра, конкурс, викторина, наблюдение, анкетирование, работа с литературой, рефлексия, экскурсии, дифференцированная, работа в малых группах, работа в парах сменного состава.

## **4. Любое дело на радость людям, иначе зачем!**

### **Теория:**

**Что такое – КТД? Технология КТД. Принцип «6П»:** поиск, планирование, подготовка, проведение, подведение итогов, последствие. **КТД – радость общения детей и взрослых.**

### **Практика:**

• **Приемы «Мозговой штурм», «Снежный ком», «Разброс мнений», «Разговор по кругу».**

• **Нестандартные формы работы:** «Конверт откровений», «Время на шум», «Квартро», «Вспышка».

• **Подготовка и проведение праздников, игр, конкурсов в объединении по технологии КТД.**

• **Итоговое занятие – КТД «Как на наши именины...».**

**Формы и методы:** КТД, «мозговой штурм», «вспышка», беседа, дискуссия, наблюдение, моделирование, рефлексия, работа в малых группах, парная работа.

## **5. Повышение уровня IQ.**

### **Теория:**

**В этом разделе предполагается познакомить учащихся с различными видами тестов, упражнений, направленных на развитие мышления и интеллектуальных способностей (анализ, синтез, обобщение, сравнение, индукция, дедукция и пр.). Коллективно решается вопрос: «Можно ли измерить интеллект?».**

**Также рассматриваются следующие темы:**

**Категории тестовых вопросов. Тесты вербальные (речевые), числовые (математические), визуально – пространственные. Необходимые навыки для успешного проведения тестирования.**

### **Практика:**

- **Тестирование. Тест Илоны Джерабек.**
- **Тестовые задания и упражнения:** «Вычеркни лишнее», «Перевертыши», «Аналогии», «Асимметрии», «Числовые колеса», «Числовые квадраты», «Бриджит», «Мельница», «Математический фольклор», «Головоломки», «Отражение и вращение», «Гончарный круг», «Монтаж», «Следующий шаг», «Складской учет», «Пространственное видение», «Двойные квадраты», «Пирог», «Матрицы», «Квадраты и треугольники», и др.
- **Упражнения** «Тик – Так», «Попадание в тон», «Крохотные истины».
- **Итоговое занятие – выполнение контрольного IQ теста.**

**Формы и методы:** упражнения, практическая работа, игра, беседа, наблюдение, анкетирование, тестирование, работа с литературой, тренинги, работа в малых группах, парная и бригадная форма работы.

#### Работа ведущего.

##### **Теория:**

Особая роль в любом коллективном творческом мероприятии (деле) принадлежит ведущему. Непринужденное общение с залом – это целое искусство. Для того, чтобы овладеть этим искусством ведущему предстоит изучить:

- а) сценическое движение;
- б) технику речи;
- в) технику работы с микрофоном.
- г) умение импровизировать;
- д) необходимо знание каждого сценария, правил игры, ответов на все вопросы;
- е) правильно подобрать соответствующую одежду, создать свой имидж.

##### **Практика:**

- Беседа: «Ведущий и зал».
- Дискуссия: «Имидж как фактор успешности. Имидж ведущего и характер мероприятия».
- Разучивание скороговорок, чистоговорок.
- Творческие конкурсы: «Покажи», «Скопируй», «Импровизация», «Имидж».
- Упражнения: «Колокол», «Самолет», «Этажи», «Игрушки», «Птичий двор».
- Итоговое занятие – разработка сценария (вопросов и заданий) к игре «Интеллектуальная лихорадка».

**Формы и методы:** игра, конкурс, беседа, дискуссия, наблюдение, моделирование ситуации, работа с литературой, тренинги, индивидуальная форма работы.

#### 8. Изготовление реквизита к коллективным делам.

*Работа по обеспечению реквизита к коллективным делам, играм, конкурсам, викторинам. Научить учащихся эстетично, правильно и красочно оформить и изготовить:*

- объявления;
- пригласительные билеты;
- жетоны, лепты;
- путевые листы;
- названия станций,
- задания к конкурсам (схемы, таблицы, рисунки и пр.).
- **Итоговое занятие – приготовление реквизита к интеллектуальным играм.**

**Формы и методы:** беседа, практическая работа, наблюдение, работа с литературой, работа в малых группах, индивидуальная форма работы.

**Учащиеся должны овладеть следующими:**

##### **Знаниями:**

1. Классификация игр.
2. Типы и формы интеллектуальных игр.
3. Технологию организации КТД.
4. Определение интеллекта.

**Умениями:**

1. Организовать и провести интеллектуально – познавательную игру, викторину, конкурсную программу.
2. Уметь работать в коллективе.
3. Анализировать мероприятие.
4. Составить вопросы в соответствии с их классификацией.
5. Решать разнообразные интеллектуальные тесты, упражнения, головоломки и т. п.
6. Держаться на сцене.
7. Самостоятельно изготавливать реквизит к мероприятиям.

**Навыками:**

1. Составления сценария и работы с ним.
2. Работы ведущего.
3. Работы с ТСО (микрофон, магнитофон).
4. Работы с методической литературой.
5. Работы в малых группах.

В результате обучения воспитанники должны овладеть следующими **компетентностями:**

**Формы, методы и приемы работы:****1. Формы:**

- фронтальная,
- групповая,
- работа в парах,
- работа в малых группах,
- дифференцированно – групповая,
- индивидуальная.

**2. Методы и приемы:**

- словесные (рассказ, беседа),
- наглядные (иллюстрация, демонстрация),
- практические,
- индуктивные и дедуктивные,
- объяснительно – иллюстративные,
- частично поисковые,
- эвристические,
- исследовательские,
- игры, конкурсы, викторины,
- КТД,
- конференция
- лекции,
- тренинги,
- экскурсии,
- дискуссии,
- работа с литературой.

**Дидактический материал:**

- подборка литературы с различными вопросами,
- методические пособия с ребусами, кроссвордами, анаграммами, скэвордами и пр.,
- раздаточный и наглядный материал к играм и конкурсам (карточки с цифрами, лепты и т.д.),
- подборка творческих конкурсов,
- подборка тестов, направленных на развитие интеллекта.

**Техническое оснащение:**

- ТСО (компьютер, видеоаппаратура, телевизор, проектор, магнитофон),
- кабинет для занятий с активом,

- актовый зал для проведения городских игр,
- форма для ведущих.

**Формы подведения итогов по разделам:**

- итоговые занятия;
- мероприятия (городские и внутренние);
- конференция;
- КТД;
- рефлексия мероприятия.

**Календарно – тематический план на 2015 - 2016 учебный год**

№	ВРЕМЯ	Разделы и темы занятий	Кол-во часов
1	СЕНТЯБРЬ	Вводное занятие: « <b>Игра – дело серьезное</b> ». Планирование работы клуба на год Организация команд: регистрация, выбор капитанов	2ч. на одну команду
2	ОКТАБРЬ	<b><u>Подготовка к XXII Международным интеллектуальным играм монголов в городе Улан - Батор – столице Республики Монголия</u></b> <b><u>Тема 1. Что такое интеллект? «Культура и искусство»</u></b> Установочные тренировки младшей лиги «Развивающие игры монголов» - (6-7-8 классы) Установочные тренировки старшей лиги «Развивающие игры монголов - (9-10-11 классы) Игра младшей лиги Игра старшей лиги Рабочие тренировки с командами клуба: младшая лига – 4 команды; старшая лига – 4 команды.	2 ч. на одну команду
3	НОЯБРЬ	<b><u>Участие в XXI Международных интеллектуальных играх монголов в городе Улан – Батор (Монголия)</u></b>	3-4-5-6-7 ноября 2013 г
		<b><u>Тема 2. Магия интеллекта «Всё обо всём»</u></b> Рабочие тренировки с командами клуба: младшая лига – 4 команды; старшая лига – 4 команды. Работа с ведущими игр Изготовление реквизита	2ч. на одну команду
		Встреча с учителями МО для согласования форм и методов проведения предметных игр	2
4	ДЕКАБРЬ	<b>Тема №3: Повышение уровня IQ «Что? Где? Когда?» (образовательные области)</b> Рабочие тренировки с командами клуба: младшая лига – 4 команды; старшая лига – 4 команды.	4ч. на одну лигу
		Рабочие тренировки с победителями интеллектуальных игр; Формирование команды для участия в республиканских играх эрудитов Работа с литературой. Изготовление реквизита	8 часов

5	ЯНВАРЬ	<p><b>Тема №4: «Логические игры и головоломки. Игры народов мира».</b></p> <p><b>Подготовка к Открытому Первенству РБ по интеллектуальным играм «Эрудит - 2015»</b>  Рабочие тренировки с командами победителей : теория, практика, творчество, игры между командами  Работа с литературой.  Изготовление реквизита</p>	18 часов
6	ФЕВРАЛЬ	<p><b>Участие в Открытом Первенстве Республики Бурятия по интеллектуальным играм « Эрудит 2016 »</b></p>	6 -7 – 8 февраля
		<p><b>Тема № 5: «Обряды, традиции, верования разных народов»</b>  Рабочие тренировки с командами клуба  Работа с литературой.  Изготовление реквизита</p>	2 ч. на одну команду
7	МАРТ	<p><b>Тема № 6: «Чудеса природы»</b>  Рабочие тренировки с командами клуба  <b>Работа с литературой.</b>  <b>Изготовление реквизита</b></p> <p><b>Игра «Край родной, Забайкалье!»</b></p>	2ч. на одну ко-манду
8	АПРЕЛЬ	<p><b>Тема № 6: «Великие люди мира – от древности до наших дней»</b>  Рабочие тренировки с командами клуба  Работа с литературой.  Изготовление реквизита к коллективным делам.</p>	2 на одну команду
		<p><b>Игра: «Любое дело на радость людям, иначе зачем! »</b></p>	2 на одну команду
		Встреча с творческой группой учителей для согласования формы и условий проведения игры по экологии	
9	МАЙ	<p><b>Тема №4: «Сказка ложь, да в ней намёк!»</b>  Подготовка к играм  Работа с литературой.  Изготовление реквизита к коллективным делам.  Проблемный анализ работы клуба за год. Награждение.</p>	16
	<b>Итого:</b>		

**ТРЕБОВАНИЯ К ЗНАНИЯМ, УМЕНИЯМ И НАВЫКАМ**



По окончании игрового сезона участники интеллектуального клуба «Эрудит» должны уметь:

- фиксировать форму вопроса (что спрашивают, что нужно ответить);
- фиксировать основную информацию (даты, имена, фамилии, географические, исторические, художественные и т.д. термины, прозвучавшие в вопросе);
- привязать даты и места событий к знаниям команды о конкретной исторической эпохе;
- рассмотреть вопрос в целом, не останавливаясь на последней фразе;
- выдвигать несколько версий ответов на вопрос;
- не стесняться высказывать любую версию, самую невероятную, для обсуждения всей командой.

должны знать:

- виды вопросов: «Игровой вопрос», «Тест-вопрос», «Маскарад (вопрос-загадка)», «Найди пару (соответствие)», «Верись - не верись», «Викторина», «Перевертыш», «Шарады, шароиды, кубраички», «Бескрылки», «Фразы по научному», «Блиц-вопрос»;
- правила и ритуал проведения интеллектуальных игр: «Игра на время», «Кто первый», «Кто последний», «Пакет», «Горка», «Крестики-нолики», «Реалии», «Волейбол», «Игра на выбывание», «Игра со ставками», «Брейн-ринг», «Интеллектуальный поединок», «Своя игра», «Счастливый случай».

Деятельность клуба «Эрудит» направлена на развитие конкретных составляющих интеллекта:

- восприятие (величина, объем, удаленность, скорость, точность),
- внимание (устойчивость, сосредоточенность, избирательность),
- мышление (операции анализа, синтеза, сравнения, конкретизации, классификации),
- логическое мышление (переработка знаний: понятие, суждение, умозаключение),
- память (наглядно-образная, словесно-логическая, эмоциональная).

### **Работа с литературой:**

#### ***Теория:***

*В этом разделе учащимся предстоит научиться систематизировать материал, используемый в подготовке к интеллектуально познавательным играм, викторинам, конкурсам.*

*Отобрать литературу по заданной теме.*

*Уметь составить вопросы из «сплошного» текста.*

#### ***Практика:***

• *Работа с литературой.*

• *Составление вопросов и заданий к играм, викторинам, конкурсам.*

• *Составление банка вопросов и заданий к играм, викторинам, конкурсам.*

• *Выход в библиотеку.*

• *Итоговое занятие – разработка сценария (вопросов и заданий) к игре «Звездный час».*

**Формы и методы:** *работа с литературой, беседа, наблюдение, индивидуальная и групповая форма работы.*

#### ***Справочная литература: ( Интернет)***

1. Баландин Б.Б. 1001 вопросы для очень умных (с подсказкам для остальных). – М.: РИПОК КЛАССИК, 2002.

2. Иванов Н.И. 300 вопросов и ответов по мифологии. – Ярославль, 1997.
3. Камышанова З.А., Камышанов К.А. 300 вопросов и ответов по истории и культуре древнего мира. – Ярославль, 1998.
4. Комарова И.И., Бородычева Е.С. Что, где, когда? Блиц – энциклопедия: Издание второе, исправленное и дополненное. – М., 2002.
5. Кто хочет стать миллионером? / Сост. А. Кочаров. – М., 2001.
6. О, счастливчик / Сост. А. Кочаров. – М., 2000.
7. Проверьте свои знания: Энциклопедия. В 10 т. / Сост. Н.Л. Вадченко. – Д.: Сталкер, 1997.
8. Своя игра: Книга для умных / Авторы И. Тюрикова, С. Пехлецкий, С. Бражников, В. Молчанов, Е. Орлова, Е. Зайцев. – М.: ТЕРРА, 1997.
9. Я познаю мир: Дет. Энцикл. – М.: АСТ, 1995.
10. Алдер Гарри. Техника развития интеллекта, - СПб.: Питер, 2001.
11. Вагапова Д.Х. Риторика в интеллектуальных играх и тренингах. / М., 1999г.
12. Микалко Майкл Тренинг интеллекта, - СПб.: Питер, 2001
13. Мочалов Л.П. Головоломки – М.: Наука, 1980.
14. Рассел К., Картер Ф. Полная карманная энциклопедия IQ тестов. – М.; Изд-во Эксмо, 2004.
15. Рассел К., Картер Ф. Протестируйте свой IQ. – М., 2002.
16. 126 эффективных упражнений по развитию вашей памяти. – М.: Эйфос, 1994. Литература:
17. Будем работать вместе: Программа деятельности детских и подростковых организаций / Авт. – сост. Волхов А.В. – М., 1996.
18. Выбираем свой путь: Программа деятельности детских и подростковых организаций / Авт. – сост. Волхов А.В. – М., 1992.
19. Иванов И.П. Энциклопедия коллективно творческих дел, М.: Педагогика, 1989.
20. Винокурова Н. Магия интеллекта или книга о том, когда дети бывают умнее, быстрее,мышленее взрослых. – М., 1994.
21. Волина В.В. Загадки от А до Я. – С.-Пб., 1997.
23. Волина В.В. Пословицы, поговорки, ребусы. – С.-Пб., 1997.
24. Волина В.В. 1000 игр с буквами и словами. – М.: АСТ-ПРЕСС, 1996.
25. Ворожба В. Почему? / Загадки и игры для детей, М., 1993.
26. Гершензон А. Головоломки профессора Головоломки: Сборник затей, фокусов, занимательных задач / Сост. И. Прусаков. – Ижевск, 1992.
27. Игнатъев Е.И. В царстве смекалки / Под. Ред. М.К. Потапова. – М.: Наука, 1987.
28. Мочалов Л.П. Головоломки – М.: Наука, 1980.
29. Нестеренко Ю.В., Олехин С.Н., Потапов М.К. Лучшие задачи на смекалку. – М., 1999.
30. Никитин Ю. Подумай и ответь. – Смоленск: Русич, 1999.
31. Проверьте свои знания: Энциклопедия. В 10 т. / Сост. Н.Л. Вадченко. – Д.: Сталкер, 1997.
32. 126 эффективных упражнений по развитию вашей памяти. – М.: Эйфос, 1994.
33. Ширяев М. Караван загадок: Ребусы, кроссворды. – Алма-Ата, 1988.
34. Энциклопедия игр и развлечений / Сост. А.В. Агарков. – СПб.: ТОО «Диамант», ООО «Золотой век», 1996.
35. Афанасьев С.П., Коморин С.В. Триста творческих конкурсов – Кострома, 2000.
36. Большакова Э.Н. Сценарии школьных праздников. – СПб., 2001.
37. Борзова Л.П. Игры на уроке истории: Метод. Пособие. – М., 2001.
38. Гурин Ю.В. Море чудес и другие игры на бумаге. – СПб.: ИЧП фирма «Кристалл», 1998.
39. Игры круглый год / Авт.-сост. Н.В. Хаткина, М.А. Хаткина. – М.: ООО «Издательство АСТ»; Донецк: «Сталкер», 2001.
40. Имею право: сборник игр и задач для тебя и твоих друзей / Авт. – сост. М.Р. Мирош-кина, И.И. Фришман. – М., 1999.
41. Игры – обучение, тренинг, досуг... / Под ред. В.В. Петрусинского, М., 1994.
42. Казанский О.А. Игры в самих себя. – М., 1995.
43. Капралова Л.П. Все дело в шляпе: Развлекательная игровая программа. – Ярославль, 1998.

44. Коган М.С. От игры к знаниям: Методические рекомендации в помощь учителю. - Новосибирск: НИПКиПРО, 1996.
45. Космическое путешествие минные заграждения: Интеллектуально – познавательные игры. – Кострома, 1996.
46. Кот в мешке: Викторины, загадки, шутки. – РИО Каменск – Уральской типографии, 1996.
47. Мастерская вожакого. Руководство для начинающих и опытных. / Под ред. Е.А. Левановой. – М., 2003.
48. Мы из КИДа. Из опыта работы Безбородовой О.С. – Волгоград, 2000.
49. Нескучный досуг. Сценарии игровых программ / Под. Ред. Е.И. Ромашковой. – М.: ТЦ Сфера, 2003.
50. Никитин Ю. Это мы не проходили. Школа затейных наук. – Д.: Сталкер, 1997.
51. Нянковский М.А. Неизвестное об известном. Интеллектуальные игры для школьников. – Ярославль: «Академия развития», 1997.
52. Сценарии школьных праздников / авт. Волохова Н.Г. и др. – М., 2000.
53. Торгашов В.Н. В эфире новости: Праздники. Конкурсы. Забавы. Викторины. Путешествия. Советы. Игры. – М., 2000.
54. Федорчук И.А. История. Интеллектуальные игры для школьников. – Ярославль: «Академия развития», 1998.
55. Хоббитские игры (находки, проблемы, идеи), - М., 1993.
56. Хоббиты, добывайки, гномы и прочие: Литературные викторины, кроссворды, лингвистические задания / Сост. Сухин И.Г. – М., 1994.
57. Алдер Гарри. Техника развития интеллекта, - СПб.: Питер, 2001.
58. Винокурова Н. Магия интеллекта или книга о том, когда дети бывают умнее, быстрее, смысленнее взрослых. – М., 1994.
59. Микалко Майкл Тренинг интеллекта, - СПб.: Питер, 2001.
60. Пеллегрини Р. Как повысить свой интеллект / Р. Пеллегрини, М. Политис; Пер. с англ. Н.Ю. Чехонадской. – М., 3003.
61. Мы из КИДа. Из опыта работы Безбородовой О.С. – Волгоград, 2000.

### **Используемая литература**

#### **Для педагога:**

1. Будем работать вместе: Программа деятельности детских и подростковых организаций / Авт. – сост. Волхов А.В. – М., 1996.
2. Буяльский Б.А. Искусство выразительного чтения. – М., 1995.
3. Воспитательный процесс: изучение эффективности. Методические рекомендации / под ред. Е.Н. Степанова. – М.: ТЦ «Сфера», 2001.
4. Выбираем свой путь: Программа деятельности детских и подростковых организаций / Авт. – сост. Волхов А.В. – М., 1992.
5. Голуб И.Б., Розенталь Д.Э. Книга о хорошей речи. – М., 1997.
6. Гузеев В.В. Образовательная технология: от приема до философии. – М.: Сентябрь, 1996.
7. Ершова А.П. Театральные занятия на уроках в школе. – М., 1992.
8. Журнал «Внешкольник» - подборка в ИНТЕРНЕТЕ
9. Журнал «Воспитание школьников», подборка в ИНТЕРНЕТЕ
10. Журнал «Классный руководитель», подборка в ИНТЕРНЕТЕ
11. Журнал «Пед. Совет» и «Последний звонок» / Все о интеллектуальных играх.
12. Зарецкая И.И. Профессиональная культура педагога, - М., 2002.
13. Караковский В.А. Воспитательная система школы: Педагогические идеи и опыт формиро-

вания. – М. 1992.

14. Козлянинова И.П., Чарели Э.М. Тайны нашего голоса. – Екатеринбург, 1992.

15. Лутошкин А.М. Как вести за собой. – М., 1981.

16. Орфоэпический словарь русского языка: Произношение, ударение, грамматические формы / С.Н. Борунова, В.Л. Воронцова, Н.А. Еськова; под ред. Р.И. Аванесова. – М., 1999.

17. От интереса к мастерству. Серия РОСТ, - № 2, 2000.

18. Программа диско клуба. / Сост. Обухова С.Д., - Киров, 1999.

19. Фридман Л.М., Кулагина И.Ю. Психологический справочник учителя, - М., 1991.

20. Энциклопедия психологических тестов в 3 т. – М.: ТЕРРА – Книжный клуб, 2000.

#### **Для воспитанников:**

1. Афанасьев С.П., Коморин С.В. Триста творческих конкурсов – Кострома, 2000.

2. Винокурова Н. Магия интеллекта или книга о том, когда дети бывают умнее, быстрее, смысленнее взрослых. – М., 1994.

3. Григоренко Ю.Н., Кострецова У.Ю. Кипарис: Учебное пособие по организации детского досуга в лагере и школе. – М., 2004.

4. Гурин Ю.В. Море чудес и другие игры на бумаге. – СПб.: ИЧП фирма «Кристалл», 1998.

5. Ершов П.П. Технология актерского искусства. – М., 1992.

6. Игнатъев Е.И. В царстве смекалки /Под. ред. М.К. Потапова. – М.: Наука, 1987.

7. Коган М.С. От игры к знаниям: Методические рекомендации в помощь учителю. – Новосибирск: НИПКиПРО, 1996.

8. Мастерская вожатого. Руководство для начинающих и опытных. / Под ред. Е.А. Левановой. – М., 2003.

9. Микалко Майкл Тренинг интеллекта, - СПб.: Питер, 2001

10. Мы из КИДа. Из опыта работы Безбородовой О.С. – Волгоград, 2000.

11. Проверьте свои знания: Энциклопедия. В 10 т. / Сост. Н.Л. Вадченко. – Д.: Сталкер, 1997.

12. 126 эффективных упражнений по развитию вашей памяти. – М.: Эйфос, 1994.

АТТЕСТАЦИОННЫЙ ЛИСТ<sup>1</sup>

1. Фамилия, имя, отчество Бужина Вера Григорьевна  
2. Год, число и месяц рождения \_\_\_\_\_  
3. Занимаемая должность на момент аттестации и дата назначения на эту должность учитель истории, обществознания

4. Сведения о профессиональном образовании, наличии ученой степени, \_\_\_\_\_  
высшее, БГПУ, 1989г.

(когда и какое учебное заведение окончил, специальность

и квалификация по образованию, ученая степень, ученое звание)

5. Сведения о повышении квалификации за последние 5 лет до прохождения аттестации \_\_\_\_\_

6. Стаж педагогической работы (работы по специальности) 23

7. Общий трудовой стаж 27

8. Краткая оценка деятельности педагогического работника

9. Рекомендации аттестационной комиссии

10. Решение аттестационной комиссии \_\_\_\_\_

уровень квалификации по должности учитель истории, обществознания, \_\_\_\_\_  
обществознания соответствует требованиям,  
указывается должность педагогического работника

предъявляемым к высшей квалификационной категории

11. Количественный состав аттестационной комиссии \_\_\_\_\_

На заседании присутствовало 10 членов аттестационной комиссии

Количество голосов за 10, против \_\_\_\_\_

13. Примечания \_\_\_\_\_

<sup>1</sup> Заполняется при аттестации педагогических работников для установления уровня квалификации требованиям, предъявляемым к первой (высшей) квалификационным категориям.

Председатель  
аттестационной комиссии

(подпись)

*Б.Б.*

*Борисов А.И.*

(расшифровка подписи)

Заместитель председателя  
аттестационной комиссии

(подпись)

*Александр*

*Новоселова*

(расшифровка подписи)

Секретарь  
аттестационной комиссии

(подпись)

*СВ*

*Аристанова Л.В.*

(расшифровка подписи)

Члены  
аттестационной комиссии

(подпись)

*Борисов*

*Борисов Л.В.*

(расшифровка подписи)

(подпись)

*СВ*

*Титкина Л.А.*

(расшифровка подписи)

(подпись)

*АВ*

*Новоуренная*

(расшифровка подписи)

(подпись)

*Е.И.*

*Тудоева Е.С.*

(расшифровка подписи)

(подпись)

*Д.А.*

*Дархаева Т.М.*

(расшифровка подписи)

(подпись)

*А.В.*

*Маганова В.И.*

(расшифровка подписи)

(подпись)

*Б.Б.*

*Бабин В.А.*

(расшифровка подписи)

Дата проведения аттестации и принятия решения аттестационной комиссией

*28.02.2012 г.*

Установлена *внешняя* квалификационная категория сроком на 5 лет Приказ Министерства образования и науки Республики Бурятия от «*07*» *марта* 20*12* года № *446/11* (дата и номер распорядительного акта органа исполнительной власти субъекта РФ, осуществляющего управление в сфере образования (федерального органа исполнительной власти))



С аттестационным листом ознакомлен(а)

*Дуткина В.Т.* *04.06.12*

(подпись педагогического работника, дата)

С решением аттестационной комиссии согласен (не согласен) (согласна, не согласна)

(подпись)

*В.Т.*

*Дуткина В.Т.*

(расшифровка подписи)