

# **МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

Министерство образования и молодёжной политики в Свердловской области

Управление образования Администрации города Нижний Тагил

## **МБОУ СОШ № 66**

### **ПРИНЯТА:**

Решением педагогического совета  
МБОУ СОШ № 66  
Протокол № 2 от 31.08.2023

### **УТВЕРЖДЕНО:**

Директор  
МБОУ СОШ № 66  
Туранова Т.С.  
Приказ № 150/1-ОД от 31.08.2023

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**Курса внеурочной деятельности**

**«Умники и умницы»**

***Приложение № 22 к ООП СОУ МБОУ СОШ № 66***

**г. Нижний Тагил  
2023**

## Раздел 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

### 1.1. Пояснительная записка

Общеразвивающая программа «Умники и умницы»(Далее – «Программа») предназначена для обучающихся 17-18 лет, реализуется педагогом на базе МБОУ СОШ №66.

Игра - одна из самых распространенных форм человеческого бытия. В связи с тем, что в игре присутствует элемент соревнования, она с радостью принимается подавляющим большинством детей разного возраста.

Интеллектуальная игра – индивидуальное или коллективное выполнение заданий, требующих применения продуктивного мышления в условиях

ограниченного времени и соревнования. Интеллектуальные игры объединяют в себе черты как игровой, так и учебной деятельности – они развивают

теоретическое мышление память, интуицию, любознательность.

С другой стороны, сама по себе эта деятельность является не целью, а средством

достижения игрового результата, причем и этот результат быстро теряет ценность сам по себе и цель переакцентируется с результата непосредственно на процесс поиска и принятия решения.

**Нормативная база.** Программа разработана на основе следующих документов:

- Федеральный закон Российской Федерации «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012г. № 273-ФЗ;
- Федеральный проект «Успех каждого ребенка» - Приложение к протоколу заседания проектного комитета по национальному проекту "Образование" от 07 декабря 2018 г. № 3;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09 ноября 2018 N 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 5 мая 2018 г. №298н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- СанПин 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»,

утвержденный постановлением Главного государственного  
санитарного врача РФ от 04 июля 2014г. № 41;

- Письмо Министерства образования и науки РФ от 9 ноября 2018г. № 196 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)».

- Устав МБОУ ДО Баганского Дома детского творчества.

**Направленность.** Программа отнесена к социально-педагогической направленности, так как процесс обучения в клубе направлен на то, чтобы ребята научились успешно выходить из любой жизненной ситуации, используя весь свой творческий потенциал, логику, воображение, интеллект и навыки общения с другими людьми.

**Вид программы:**

Данная модифицированная программа разработана на основе типовых программ:

1. Криволапова Н.А. Внеурочная деятельность. Программа развития познавательных способностей учащихся. 5-8 классы. - М.: Просвещение, 2012.
2. Григорьев Д.В. Интеллектуальный клуб «Что? Где? Когда?»// Программы внеурочной деятельности. Познавательная деятельность. Проблемно – ценностное общение: пособие для учителей общеобразовательных учреждений.- М.: Просвещение, 2011. с.23  
и адаптирована к условиям сельского социума.

**Актуальность** программы обусловлена следующими факторами:

а) Особенностью современной ситуации.

Проблема человеческих способностей вызвала огромный интерес людей во все времена. В наше время ситуация коренным способом изменилась. Жизнь становится все разнообразнее и сложнее. И она требует от человека не шаблонных, привычных действий, а подвижности, гибкости мышления, быстрой ориентации и адаптации к новым условиям, творческого подхода к решению больших и сложных проблем. Если учесть тот факт, что доля умственного труда почти во всех профессиях постоянно растет, а все большая часть исполнительской деятельности перекладывается на машины, то становится очевидным, что интеллектуальные способности человека следует признать самым существенным качеством современного человека и задачу их развития – одной из важнейших задач в воспитании. Обучающиеся находят свой круг общения, в котором основными являются общечеловеческие ценности, а система приоритетов ориентирована на знания и культуру (культуру личности, культуру мышления, культуру общения).

б) Возрастными психологическими особенностями детей.

*17-18 лет:*

Конфликтность, как вызов обществу, упрямство. Мнение сверстников выше мнения взрослых. Неподчинение взрослым, действия «наперекор», критиканство, действия опережают мысли. В этих случаях педагогу необходимо стремиться понять подростков, разобраться в мотивах их поведения, сотрудничать с ними.

Замкнутость, сильная ранимость, вспыльчивость, раздражительность, интерес к себе

– находить у подростка лучшие качества и подчеркивать их.

Появление чрезмерной самостоятельности – учитывать это и предоставлять этим учащимся как можно больше подконтрольной самостоятельности.

в) Особенности микросоциума.

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 ребенка, 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.

Основная заповедь объединения – «Нам не нужны умные, нам нужны сообразительные». Сегодня человек должен строить свою жизнь не на мертвом грузе накопленных и неприменяемых знаний, а на умении применить известное, придумать новое, быстро и правильно ориентироваться в потоке информации, находить место себе и своему интеллекту в непрерывно изменяющейся жизни.

**Новизна.** Настоящая программа является уникальной для образовательного учреждения, в котором она реализуется. Детям впервые предлагается в игровой форме разобрать теоретические основы решения интеллектуальных задач с целью применения приобретенных знаний в других сферах деятельности.

### ***Педагогическая целесообразность образовательной программы.***

Интеллектуальные игры способствуют вовлечению учащихся в многоступенчатый процесс общения и познания, который схематически можно отобразить такой психологической цепочкой: интересно играть и общаться - интересно воспринимать новое через игру - интересно узнавать новое самостоятельно - необходимо поделиться знанным - необходимо применить полученные знания и умения.

Клуб интеллектуальных игр комплексно решает названные проблемы через игру. Учебный процесс максимально обличен в игровую форму, живо и доходчиво организован. Игра – это и есть учебный процесс, в результате которой у детей формируются знания, умение и опыт, а также развиваются интеллектуальные чувства, которые играют важную роль в социальном, интеллектуальном и эмоциональном становлении личности ребёнка.

Важно с наибольшей полнотой раскрыть индивидуальные особенности детей, их творческие устремления.

***Практическая значимость изучаемого предмета*** обуславливается тем, что обучающийся проходит путь от простого увлечения популярной игрой к активному многогранному самообразованию и собственному интеллектуально-игровому творчеству. Воспитание творческого, раскованного, независимого мышления и усвоение принцип научной организации труда облегчает учащимся процесс дальнейшего образования и помогает достичь успехов в любом виде деятельности.

***Уровень программы:*** базовый – предполагает использование и реализацию таких форм организации материала, которые допускают освоение специализированных знаний и языка, гарантированно обеспечивают трансляцию общей и целостной картины в рамках содержательно-тематического направления программы.

***Адресат программы.*** Программа предназначена для детей и подростков 17-18 лет и рассчитана на 1 год. На программу в разновозрастные группы зачисляются все желающие.

#### ***Объем и срок освоения программы***

Программа рассчитана на один год обучения по 34 часа в год.

***Режим проведения занятий:*** Занятия проводятся 1 раза в неделю по 1 час.

***Формы обучения:*** очная.

***Форма проведения занятий:*** аудиторная и внеаудиторная.

***Формы организации образовательного процесса:***

Фронтальная (коллективная, массовая), групповая, индивидуально-групповая (при инклюзивном обучении особых категорий - дети-инвалиды, дети с ОВЗ) и индивидуальная (при выполнении индивидуальных заданий).

Количество обучающихся в группе: 19 чел. Состав группы постоянный.

**Цель программы** -создать условия для развития интеллектуальных способностей обучающихся посредством освоения игровых технологий в рамках интеллектуальных игр.

**Задачи программы:**

*личностные:*

- воспитывать стремление к самообразованию;
- воспитывать у учащихся интерес к интеллектуальным видам деятельности и общения;
- формировать личность с независимым мышлением;
- корректировать межличностные отношения, девиантное поведение;
- воспитывать ответственность за себя и других;
- развивать лидерские качества личности;
- содействовать профессиональной ориентации подростков;

*метапредметные:*

- развивать познавательную активность и способность к самообразованию;
- развивать творческий, культурный, коммуникативный потенциал в процессе участия в совместной игровой деятельности;
- развивать созидательное критическое мышление для сопротивления негативному давлению среды и сверстников;
- обучить овладению навыками коммуникативных межличностных отношений, этикета, толерантного общения;
- обучить правильному поведению в конфликтных ситуациях;

*предметные (образовательные):*

- овладевать основами игровых технологий;
- давать определенную сумму теоретических знаний;
- развивать эрудицию, воображение, фантазию, логику и творческие способности;
- обучить знаниям и навыкам здорового образа жизни;
- обучить правильному распределению своего времени, планированию деятельности;
- формировать практические умения коллективной игровой деятельности;
- формировать умения и навыки организаторской деятельности, самоорганизации.

## 1.2. Учебный план

№ п/п	Названия раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контро ля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Организационное занятие. Создание команды	1	1	-	Наблюдение
2.	История возникновения интеллектуальных игр	1	1	-	Наблюдение
3.	Вопрос-основа игры. Требования к вопросам	3	1	2	Выполнение творческого задания
4.	Основные приемы поиска ответов. Эрудиция-ключ к успеху.	6	1	5	Выполнение творческого задания
5.	Принципы интеллектуальной разминки	2	1	1	Выполнение творческого задания
6.	Как работать с книгой	5	2	3	Выполнение творческого задания
7.	Распределение командных ролей	4	2	2	Выполнение творческого задания
8.	Что? Где? Когда?	2	1	1	Выполнение творческого задания
9.	Основные особенности "Брэйн-ринга"	2	1	1	Выполнение творческого задания
10.	Применение отдельных элементов «мозгового штурма»	4	2	2	Выполнение творческого



					задания
11.	Вопросы к интеллектуальным играм	2	1	1	Выполнение творческого задания
12.	Итоговое занятие	2	1	1	Творческая работа
	<b>Всего</b>	<b>34</b>	<b>15</b>	<b>19</b>	

### 1.3. Содержание программы

#### Тема 1: *Организационное занятие. Создание команды*

##### Теория:

Интеллектуальный клуб «ЧГК». Правила. Планирование работы. Расписание занятий. Основные принципы создания команд для интеллектуальных игр. Распределение ролевой нагрузки в команде. Роль капитана. Роль генератора идей. Роль информационного критика-эрудита. Роль "командного дурака". Совмещение и перемена ролей. Игроки-универсалы. Возможные схемы построения команд с учетом ролевой нагрузки, типа темперамента и пола.

#### Тема 2: *История возникновения интеллектуальных игр*

Теория: Интеллектуальные игры в бывшем СССР. Современные интеллектуальные игры. Общее понятие об интеллектуальном спорте (информационно-спортивных играх). Турниры и чемпионаты по интеллектуальным играм "Что? Где? Когда?", "Брэйн-ринг", "Своя игра". Основные отличия от телевизионных аналогов. Правила проведения информационно-спортивных игр.

#### Тема 3: *Вопрос-основа игры. Требования к вопросам*

Теория: Как работать над вопросом. Вопросы на конкретные знания как исключение. Умение находить необычное в обычном. Требования: интересная информация, лаконичная формулировка, логический путь к ответу, однозначность ответа, источник информации.

Практика: Составить самостоятельно по 3-4 вопроса на свободную тему. Вопросы по спорту, художественной литературе, географии, истории.

Указать четкий источник информации. Вопросы в тройках и командные вопросы. Использование интернета при составлении интеллектуальных заданий. Ссылка на использование материалов из интернета.

#### **Тема 4:***Основные приемы поиска ответов. Эрудиция-ключ к успеху*

Теория: Ключевое слово в вопросе. Как строить логическую цепочку, наиболее часто встречающиеся приемы зашифровки информации. Умение мыслить нестандартно.

Практика: Составить вопросы с ключевыми словами "Животные", "Герои", "Псевдонимы", "Впервые", "Автор", "Сказки". Блиц-игра.

#### **Тема 5:***Принципы интеллектуальной разминки. Турнир «Что? Где? Когда?» (14 часов)*

Теория: Как составлять вопросы для разминки. Принцип разносторонности знаний. Он-она. Эрудит-лото. Веришь-не веришь. Омонимы. Ребусы.

Практика: Интеллектуальная разминка - «Эрудит-лото», «Надуваловка», «Реалии». Работа по карточкам и заранее составленным заданиям. Подготовка к турниру «Что? Где? Когда?».

#### **Тема 6:***Как работать с книгой*

Теория: Основные приемы работы с книгой. Использование структуры книги для составления вопросов.

Практика: Используя справочный аппарат библиотеки (словари, энциклопедии, справочники) и книги "Своя игра", "Интеллектуальные вопросы", "Поле чудес" и другие. Составить вопросы в тройках и командах. Подготовка к районной интеллектуальной игре «Своя игра»

#### **Тема 7:***Распределение командных ролей*

Теория: Функции капитана-генератора идей. Выбор правильного ответа из версий, предложенных игроками команды. Взаимоуважение. Критика и её адекватное восприятие.

Практика: Опыт работы в интеллектуальном марафоне при разных капитанах команд. Выводы.

#### **Тема 8:***Что? Где? Когда?*

Теория: История движения "Что? Где? Когда?"

Объединения и клубы "Что? Где? Когда?" до 1989 года. Создание в 1989 году МАК (Международной ассоциации Клубов "Что? Где? Когда?") Основные принципы работы МАК. Главные мероприятия МАК. Методика составления вопросов. Блиц-вопросы.

Практика: Составление вопросов. Конкурсы на лучший вопрос и на лучшего знатока.

Подготовка к районной интеллектуальной игре.

### **Тема 9: Основные особенности "Брэйн-ринга"**

Теория: Отличия «Брэйн-ринга» от других интеллектуальных игр. Правила игры.

Требования к вопросам в «Брэйн-ринге». Функции капитана.

Практика: Отработка взаимодействия в игре. Игровое занятие. Подготовка к районной игре «Брэйн-ринг». Клубный день в школе.

### **Тема 10: Применение отдельных элементов "мозгового штурма"**

Теория: Принципы "мозгового штурма", применимые к командным интеллектуальным играм. Этапы работы над вопросом. Индукция (генерирование идей). Игровая практика и роль генерирования идей в работе над вопросом. Психологическое "растормаживание" индукторов в команде. Анализ идей и версий ("информационная критика"). Игровая практика и функциональное применение метода в работе над вопросом. Роль эрудитов («критиков») в команде. Дедукция (синтез информации). Функция капитана-диспетчера в работе над вопросом. Игровая практика и "игра в пас" (логическое развитие поданной идеи). Раскрытие логики вопроса и многоступенчатые (многоходовые) комбинации. Выбор версии из нескольких возможных. Роль логики и интуиции в процессе выбора версии. Психологический отбор интуитивов. Хронологические рамки работы над вопросом, хронология этапов обсуждения в зависимости от конкретной игровой ситуации.

Практика: Игровая практика (вопросы готовят руководитель и члены объединения).

### **Тема 11: Вопросы к интеллектуальным играм**

Теория: Понятие о корректности вопроса. Требования к корректному вопросу. Вопросы разных уровней сложности. Разные типы информационно-развлекательных игр.

Развлекательные шоу-программы класса "Поле чудес".

Практика: Создание простейших вопросов (на элементарные знания) Логические вопросы. Двух- и трехходовые вопросы. Вопросы на догадку. "Неберущиеся" вопросы. Создание банка вопросов для игр. Создание стандартного (оптимального) вопроса. Практическое применение правильности оформления вопроса.

## **Тема 12:***Итоговое занятие*

Теория: Подведение итогов года. Награждение лучших игроков интеллектуального объединения.

#### 1.4. Планируемые результаты

Реализация программы обеспечивает приобретение следующих знаний, умений и навыков:

##### *Личностные:*

- знать этические нормы поведения;
- иметь способность работать в коллективе и подчиняться общим правилам;
- иметь представления о коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками в творческой и других видах деятельности, умения и работать в команде.

##### *Метапредметные:*

- самостоятельно выполнять задания, предложенные педагогом;
- адекватно оценивать правильность или ошибочность выполнения поставленной задачи и объективность собственных возможностей в ее решении;
- трудолюбие и самодисциплина;
- активное, творческое отношение к выполняемому делу, самостоятельность и инициативность;
- нетрадиционное, образное мышление, творческий диапазон и желание импровизировать;
- уметь применять полученные знания на практике.

##### *Предметные:*

- знать нетрадиционные формы интеллектуальных игр;
- знать основные правила работы в команде;
- знать алгоритм поиска ответов;
- самостоятельно составлять вопросы и задания;
- проводить анализ и самоанализ игры;
- анализировать, контролировать и оценивать возможности свои и команды;
- готовить и проводить общешкольные интеллектуальные игры среди классов.

## **2.1. Условия реализации программы**

Помещение для занятий соответствует санитарно-эпидемиологическим нормативам СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей. Помещения для занятий по программе должны быть светлыми и располагать возможностью работать группой за общим столом и подгруппами или индивидуально за компьютерными столами.

Оборудование, средства обучения, необходимое для проведения занятий:

- Компьютер, экран, проектор, интерактивная доска;
- Доска, мел или маркеры.
- Принтер, сканер;
- Доступ в Интернет;
- Цветная и белая бумага для печати (формат А4);
- Ватман (формат А2, А1);
- Фломастеры, ручки, карандаши, краски, кисти, ластик, клей, ножницы;
- Тетради и блокноты, ручки.

### ***Форма аттестации***

В качестве контрольных мероприятий используются следующие формы аттестации: наблюдение, контрольные занятия, творческое задание, тренинги, опрос, отзывы родителей и детей.

Формами подведения итогов реализации программы является финальная игра среди команд клубов по месту жительства.

### ***Формы подведения итогов реализации программы:***

С целью оценки достижений обучающихся используются следующие формы: Тренинги – как метод активного обучения, направленный на развитие знаний, умений и навыков и социальных установок.

Контрольные задания – выполнение обучающимся заданных педагогом элементов или связок с предъявлением владения необходимых знаний и навыков.

Диагностическая игра – игровая форма диагностики знаний и умений обучающегося.

Педагогическое наблюдение за деятельностью обучающихся проводится педагогом регулярно, с целью фиксации темпов развития обучающихся.

Итоговые знания и умения проверяются следующими способами:

игра в тройках, взаимодействие в команде, районные интеллектуальные игры "Что? Где? Когда?" и игры внутри объединения, "Интеллект-10" (на личное первенство), игра в команде, проведение школьных клубных дней, районные интеллектуальные игры.

### ***Формы фиксации результатов:***

- ведение журнала учёта работы объединения, грамоты и т.д.
- фото и видеозапись;
- отзывы.

### ***Критерии оценки результативности освоения программы***

Оценка результатов занятий школьников в интеллектуальном клубе «Умники и умницы» осуществляется с помощью следующих критериев:

- умение работать в коллективе над решением предложенной интеллектуальной задачей;
- знание начальных теоретических основ решения интеллектуальных задач;
- устойчивый интерес к игровой интеллектуально-творческой деятельности.

### ***Оценочные материалы***

#### ***Ожидаемые результаты и способы определения их результативности***

К прогнозируемым результатам программы "Интеллектуальный клуб "Умники и умницы" относятся следующие знания и умения:

К концу обучения дети знают:

- правила игр;

- методику создания игр, вопросов и заданий;

Умеют:

- работать со справочной литературой;

- играть в команде;

- самостоятельно составлять вопросы и задания.

**Требования к уровню подготовки выпускников, обучающихся по данной программе:** выпускник Интеллектуального объединения «Умники и умницы» - человек, умеющий быстро и грамотно оценивать любую жизненную ситуацию, находить нужную информацию, готовый развиваться в современном мире самостоятельно.

***Процедуры промежуточной и итоговой аттестации учащихся***

Год обучения	Периодичность оценивания	Форма/метод оценивания	Диагностический инструментальный
1	1. Предварительный контроль (1-я неделя октября)	Наблюдение за деятельностью учащихся	Блиц-игра в группе
	2. Текущий контроль (конец января)	Практическая работа	Игра внутри объединения
	3. Итоговый контроль (май)	Практическая работа	Интеллект-10 (наличное первенство)



## **Методическое обеспечение**

Занятия по программе проводятся в вечернее время в соответствии с расписанием с использованием индивидуально-групповой и групповой форм организации образовательного процесса.

**Методы обучения:** словесный,наглядный практический,объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, игровой, дискуссионный и проектный.

Программой предусмотрены следующие основные **методы:** беседа, мозговой штурм, работа в тройках, работа в шестерках, обсуждения.

### **Методы воспитания:**

убеждение,поощрение,упражнение,стимулирование,мотивация.

Содержание курса раскрывается в разнообразных **формах:**

Специфика работы требует особой формы занятий, как можно более отличающихся от традиционного учебного процесса. Минимум назидательности, никакого принудительного навязывания знаний и умений. Теоретическая информация должна вводиться в игровой процесс, иллюстрироваться соответственно игровыми примерами из богатейшей практики интеллектуальных игр и закрепляться на тренировочных занятиях, построенных соответствующим образом. Разумеется, это не исключает полностью традиционных методов подачи и усвоения знаний.

Стандартное занятие состоит из трех этапов. Первый - круговая тренировка с применением разминочных игр. Второй - разбор и игровое подтверждение теоретических положений, запланированных на данное занятие. Третий - тренировка в режиме реального времени по правилам одной из интеллектуальных игр.

Следует отметить, что традиционно основной игровой и организационной единицей объединения является команда, состоящая из 6 человек. Учебно-тренировочный процесс строится на совмещении форм занятий с разным по численности контингентом. Для теоретических занятий и общих тренировок нужны большие группы - три и более команд; для практических занятий, где руководителю объединения необходимо отслеживать психологические реакции, ролевое участие и игровой вклад членов команды, работа идетодной командой; на индивидуальном уровне (от одного до трех человек) требуется работа по подготовке капитанов команд, психологическому и игровому тренингу игроков основных специализаций, а также вопросников и стажеров-организаторов игр.

Практика показывает, что необходима и такая форма работы, как совместная игра всех команд и игроков из других объединений в режиме сетевого взаимодействия. Весьма полезны игры и встречи команд

объединения с командами разного уровня подготовки, в том числе и взрослыми.

## 2.2. Список литературы

### *а) Нормативные правовые акты*

1. Конституция Российской Федерации. — М.: Приор, 2004. — 32 с.
2. Конвенция о правах ребенка. [Электронный ресурс]. — URL: [http://shdhsh.muzkult.ru/img/upload/2221/documents/Konvenciya\\_o\\_pravaKh\\_rebenka\\_.pdf](http://shdhsh.muzkult.ru/img/upload/2221/documents/Konvenciya_o_pravaKh_rebenka_.pdf)
3. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 от 29 мая 2015 года. 8 июня 2015 г. Российская газета-Федеральный выпуск №6693 (122). [Электронный ресурс]. — URL: <https://rg.ru/2015/06/08/vospitanie-dok.html>
4. Стратегия развития воспитания в Свердловской области до 2025 года от 07 декабря 2017 года. [Электронный ресурс]. — URL: <http://docs.cntd.ru/document/446498752>
5. Концепция развития дополнительного образования детей от 04 сентября 2014 года № 1726-р [Электронный ресурс]. — URL: <http://static.government.ru/media/files/ipA1NW42XOA.pdf>
6. Федеральный закон от 24 июля 1998 года № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (в ред. Федерального закона от 23.07.2008 N 160-ФЗ).
7. Федеральный закон Российской Федерации № 273-ФЗ от 29 декабря 2012 года «Об образовании в Российской Федерации»: (федер.закон: принят Гос.Думой 21 дек.2012 г.) // Российская газета, 31 декабря 2012.
8. Распоряжение Правительства РФ от 29.11.2014 N 2403-р «Об утверждении Основ государственной молодежной политики РФ на период до 2025 года» [Электронный ресурс]. — URL: <https://fadm.gov.ru/activity/scope/3>.
9. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2010 г. № 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию»
10. Основные требования законодательства РФ в сфере образования в части реализации дополнительных общеобразовательных программ [Электронный ресурс].— URL: [http://www.krasobrnadzor.ru/assets/files/control/4.%20Dop\\_obsheobr.rtf](http://www.krasobrnadzor.ru/assets/files/control/4.%20Dop_obsheobr.rtf)
11. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 29 августа 2013 года № 1008 «Об

утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (вступает в силу 22 дек. 2013г) // Российская газета, 11 декабря 2013 года.

12. Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы. СанПиН 2.4.4.3172-14. - Москва 2014. Утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации 4 июля 2014 г. № 41. [Электронный ресурс]. — URL: <http://files.stroyinf.ru/data2/1/4293768/4293768442.htm>
13. Устав МБУ ДО «ЦВР «Социум». —2016.

***б) Литература, использованная при составлении программы***

1. Безопасный Интернет детям: Методическое пособие. Вып. 3 / сост. Ю.Ю. Дерягина, Ю.А. Богатырева, О.А. Набеева, Д.Е. Щипанова. – Екатеринбург: АМБ, 2016. – 40 с.
2. Грецов А.Г. Тренинги развития с подростками: Творчество, общение, самопознание. – СПб: Питер, 2009. [Электронный ресурс]. — URL: <http://www.klex.ru/ggc>
3. Детско-молодежные разновозрастные общественные объединения идеология этапы развития управление/ сост. Л.А.Крапивина. – Екатеринбург: Дизайн-Принт, 2014. – 380с.
4. Кедрина Т.Я., Гелазония П.И. Большая книга игр и развлечений для детей и родителей. –М.: Педагогика-Пресс, 1992. – 224 с.
5. Копилка коллективных творческих дел. [Электронный ресурс]. — URL: <https://megapredmet.ru/1-77693.html>
6. Куприянов Б. В. Организация и методика проведения игр с подростками. –М.,2001.
7. Мониторинг социально-педагогической деятельности в объединениях по месту жительства МО «Город Екатеринбург»: Методическое пособие. –Екатеринбург: АМБ, МБУ «Центр социально-психологической помощи детям и молодежи «Форпост», 2014. – 56 с.
8. Организация работы «клубов общения» для детей и подростков: Методическое пособие /Ю.Ю. Дерягина и др. –Екатеринбург: Издат. дом «Филантроп», 2007. –76 с.
9. Сайт для учителей «Мультиуроки» Проект социальной направленности "Навстречу друг другу" [Электронный ресурс]. — URL: <https://multiurok.ru/files/proiekt-sotsial-noi-napravliennosti-navstriechu-dr.html>

**в) Литература, рекомендованная для обучающихся**

1. Большая энциклопедия Кирилла и Мефодия [Электронный ресурс] / 2 электрон, опт. диска (СОКОМ): зв. цв. – 5-е изд. — Электрон, текст дан. – М.: Большая Российская энциклопедия, 2003.[Электронный ресурс]. — URL:<http://webtous.ru/obuchenie/enciklopediya-kirilla-i-mefodiya.html>
2. Сайт для студентов и школьников «МегаПредмет» [Электронный ресурс]. –URL: <https://megapredmet.ru>
3. Карнеги Д. Как завоевать друзей и оказывать влияние на людей. М., 1997.
4. Лукашенко М. Тайм-менеджмент для школьника. Как Федя Забывакин учился временем управлять: Альпина Паблишер, 2015. [Электронный ресурс]. –URL: <https://www.libfox.ru/640580-marianna-lukashenko-taym-menedzhment-dlya-shkolnika-kak-fedya-zabyvak-in-uchilsya-vremenem-upravlyat.html>

**г) Ресурсы Интернет, информационно-справочные и поисковые системы**

1. Информационный портал Реализация Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.273-фз.рф>
2. Единый национальный портал дополнительного образования детей. – URL: <http://dop.edu.ru/home/53>
3. Дополнительное образование. Социальная сеть работников образования. –URL: <https://nsportal.ru/shkola/dopolnitelnoe-obrazovanie>
4. Учительский портал – Международное сообщество учителей. –URL: <https://www.uchportal.ru>
5. Российская библиотечная ассоциация. – URL: [http:// www.rba.ru](http://www.rba.ru)
6. Российская государственная библиотека. – URL: [http:// www.rsl.ru](http://www.rsl.ru)
7. Научная электронная библиотека. – URL:<https://elibrary.ru/defaultx.asp>
8. Библиотека электронных книг. – URL: <https://libbook.net>
9. Библиотека Максима Мошкова. – URL: <http://lib.ru>

**д) Методический навигатор** [Электронный ресурс]. – URL:<https://екатеринбург.рф/жителям/здоровье/профилактика/зависимост-и/навигатор>

*Интерактивные технологии*

1. Инновационные решения
2. Использование комикс-технологий в профилактической деятельности
3. Профилактический проект «Своя игра»

4. Методическое пособие для специалистов «Игра как инструмент для работы и отдыха»
5. Интерактивные занятия для профилактики экстремального поведения несовершеннолетних
6. Алгоритм создания квеста
7. Квест как форма работы с детьми группы риска

*Технологии развития волонтерского движения*

8. Развитие добровольчества: миссия педагога
9. Действуй здесь и сейчас
10. Верный шаг

*Методические пособия и рекомендации*

11. Тематический урок для школьников по основам ЗОЖ
12. Концепция проведения брейн-ринга для школьников
13. Концепция организации и работы энерго-точек.
14. Концепция проведения брейн-ринга для студентов

**Диагностики изучения мотивационной сферы учащихся.**

**Диагностика «Градусник».**

Перед процедурой диагностирования проводится беседа с обучающимися о градуснике и его предназначении. Ребятам рассказывается, что при высокой температуре (38°, 39°, 40°) человеку плохо, тревожно. При нормальной температуре (36,6°) у человека нет тревоги, у него всё хорошо, всё получается, он здоров. Температура бывает и 35°. При такой температуре человек испытывает слабость, усталость, отсутствие интересов и желания что-либо делать. После объяснения обучающимся предлагается пофантазировать и написать ту температуру, которая у них условно появляется при посещении объединения (в начале обучения, через месяц, после первого полугодия, в конце учебного года).

Эта диагностика позволяет определить степень тревожности обучающихся первого года обучения, которая связана с учебной деятельностью.

**Диагностическая методика «Анкетирование».**

ФИО \_\_\_\_\_

**Обучающимся предлагается ответить на вопросы.**

- 1) Тебе нравится в твоём объединении?  
А – не очень  
Б – нравится  
В – не нравится.
- 2) Ты всегда с радостью идёшь на занятие или тебе часто хочется остаться дома?  
А – чаще хочется остаться дома  
Б – бывает по-разному  
В – иду с радостью.
- 3) Если бы твой педагог сказал, что завтра на занятие идти не обязательно, желающим можно остаться дома, ты пошёл бы или остался бы дома?  
А – не знаю  
Б – остался бы дома  
В – пошёл бы на занятие
- 4) Тебе нравится, когда у тебя отменяется занятие?  
А – не нравится  
Б – бывает по-разному  
В – нравится
- 5) Ты часто рассказываешь о жизни твоего объединения своим родителям?  
А – часто  
Б – редко  
В – не рассказываю
- 6) Ты хотел бы, чтобы у тебя был другой педагог?  
А – точно не знаю  
Б – хотел бы  
В – не хотел бы
- 7) У тебя много друзей в твоём объединении?  
А – мало  
Б – много

В – нет друзей

**«Уровень воспитанности детей»**

№п/п	Ф.И.О	Соблюдение норм поведения			Взаимоотношения		Я - концепция			
		На занятиях	В семье	На мероприятиях	Со сверстниками	Со взрослыми	Умение аргументировать	самокритичность	Уверенность в себе	Лидерские качества

**Результаты диагностического контроля**

№п/п	Ф.И.О. учащегося	Первичный контроль				Промежуточный контроль				Итоговый контроль			
		Уровень интереса	мотивации и творческих способностей	Уровень воспитанности	Отношение к труду	Уровень интереса	мотивации и творческих способностей	Уровень воспитанности	Отношение к труду	Уровень интереса	мотивации и творческих способностей	Уровень воспитанности	Отношение к труду

1-3 баллов; 4-7 баллов, 8-10 баллов

### **Анкета для анализа игры.**

1. Как справился со своей ролью в команде?
2. Какие ошибки в тактике были допущены?
3. Были ли организационные недочёты (нарушения «железных правил» игры)?
4. Какие приёмы обсуждения вопросов применялись в игре?
5. Как нужно играть, чтобы зарабатывать больше баллов?
6. Оцени деятельность капитана.
7. Поставь дальнейшие задачи на следующую игру.

Задание для капитана:

1. качественно оценить деятельность каждого игрока (вклад каждого участника команды);
2. оценить общую деятельность команды;
3. проанализировать приёмы обсуждения вопросов; тактику игры;
4. поставить перспективные цели и задачи.