

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение  
средняя общеобразовательная школа №5 г. Тайшета

Рекомендована  
Педагогическим  
советом

протокол №\_2\_  
«\_30\_» \_\_\_\_08\_\_\_\_ 2023 г.

Утверждена  
приказом по МКОУ СОШ № 5 г. Тайшета  
«\_31\_» \_\_\_\_08\_\_\_\_ 2023 г.  
№ \_\_\_\_\_ 583 \_\_\_\_\_



**Дополнительная общеразвивающая программа**

**«Элита»**

**Адресат программы:** 16-17 лет

**Срок реализации:** 1 год

**Направленность:** социально-гуманитарная

**Уровень:** ознакомительный

**Разработчик программы:** Рупатко А.В., учитель  
технологии

Тайшет, 2023 год

## Содержание программы

Пояснительная записка.....	3
Содержание программы.....	6
Планируемые результаты.....	7
Учебный план.....	8
Календарный учебный график.....	10
Оценочные материалы.....	12
Методические материалы.....	19
Условия реализации программы.....	28
Список литературы.....	29
Приложение 1. Календарный учебно-тематический план.....	30

### **Пояснительная записка.**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа разработана на основе следующих документов:

- Федеральным законом от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (в редакции от 02.07.2021 N 351-ФЗ);
- Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 августа 2013 года № 1008 г. Москва «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеразвивающим программам»;
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 30 сентября 2020г. № 533 «О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения от 9 ноября 2018г. № 196»;
- Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 года № 284 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Конвенцией развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 года № 1726-р);
- Письмом Министерства просвещения России от 7 мая 2020г. № ВБ-976/04 «Рекомендации по реализации внеурочной деятельности, программ воспитания и социализации и дополнительных общеобразовательных программ с применением дистанционных образовательных технологий»;
- Приказом Министерства образования Иркутской области от 30 октября 2018г. № 123-мпр «Ведомственная целевая программа Иркутской области «Развитие системы дополнительного образования детей» на 2019-2024 годы»;
- Распоряжением Правительства Иркутской области от 4 июля 2019 г. № 460-рп «О внедрении целевой модели развития региональной системы дополнительного образования детей в Иркутской области»;
- Методические рекомендации по разработке и оформлению дополнительных общеразвивающих программ в организациях, осуществляющих образовательную деятельность в Иркутской области;
- Распоряжением Правительства Иркутской области от 10 июня 2020г №532-рп «О целевой модели развития региональной системы дополнительного образования детей и системе персонализированного финансирования дополнительного образования детей в Иркутской области»;
- Образовательной программой дополнительного образования на 2021-2022 учебный год, утвержденный приказом № 478/увп от 30.08.2021г.

**Направленность программы:** естественнонаучная направленность.

**Значимость (актуальность) данной программы.** Данная программа является актуальной, так как обеспечивает развитие интеллектуальных умений у учащихся, необходимых для дальнейшей самореализации и формирования личности учащегося. Данная программа предусматривает и проведение специально построенной системы

заданий, которые помогут учащимся преодолеть неустойчивость внимания, произвольность процесса зрительного и слухового запоминания и ведут к развитию мыслительной деятельности и самостоятельности в работе.

Принципы обучения:

- Принцип развивающего обучения.
- Принцип учета возрастных и индивидуальных особенностей ребенка.
- Принцип доступности.
- Деятельностный принцип.

**Педагогическая целесообразность программы.** Данная дополнительная общеразвивающая программа способствует интеллектуальному, творческому, эмоциональному развитию учащихся. При реализации содержания программы учитываются возрастные и индивидуальные возможности учащихся, создаются условия для успешности каждого ученика.

**Отличительная особенность программы.** Отличительной особенностью программы «Элита» является развитие познавательных способностей через задания не учебного характера, поэтому серьезная работа принимает форму игровой деятельности. Ведь именно игра помогает учащимся легко и быстро усваивать учебный материал, оказывая благотворное влияние на развитие и личностно-мотивационную сферу. Но в то же время систематическое выполнение данных заданий готовят учащихся к участию в интеллектуальных марафонах и конкурсах. Все задания условно можно разбить на несколько направлений:

- задания на развитие внимания;
- задания на развитие памяти;
- задания на развитие пространственного восприятия, зрительно-моторной координации, умения копировать образец;
- задания на развитие мышления;
- задания на развитие речи, обогащение словарного запаса.

Данная классификация является условной, поскольку все познавательные процессы представляют собой единую систему и, следовательно, развиваются в комплексе. Одним заданием развивается и внимание, и память, и мышление.

**Адресат программы учащихся:** данная программа составлена для учащихся 16-17 лет без предъявления требований к знаниям. Основным направлением программы является комплексный подход к получению учащимися знаний, навыков и умений в процессе занятий в творческом объединении и развитие творческого потенциала, формирование творческих способностей, профессионального самоопределения.

Принцип комплектования – прием в объединение всех желающих учащихся без специального отбора с регистрацией в АИС «Навигатор дополнительного образования детей». При освоении программы возможно формирование разновозрастных групп.

**Срок освоения программы:** 1 год обучения, 34 недели.

**Форма обучения:** очная (с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий).

**Режим занятий:** занятия проводятся 2 раза в неделю, продолжительность занятия 45 мин., количество часов и занятий в неделю соответствует СанПиН.

**Цель** раскрыть творческий интеллектуальный потенциал учащихся; саморазвитие и самореализация учащихся через овладения разнообразным социальным опытом, включение их в систему общественных отношений, формирование и развитие творческих способностей учащихся.

**Задачи:**

Образовательные:

- сформировать и развить различные виды памяти, внимания, воображения, а также логического мышления;

- сформировать и развить умений и навыков.

Развивающие:

- создать условия для развития мышления в ходе усвоения таких приемов мыслительной деятельности, как умение анализировать, сравнивать, синтезировать, выделять главное, доказывать и опровергать, делать умозаключения;
- способствовать развитию пространственного восприятия и сенсорно-моторной координации.

Воспитательные:

- воспитать межличностные отношения.

*На обучение принимаются учащиеся, достигшие 16 лет и не старше 17 лет по заявлению родителей (законных представителей) несовершеннолетних учащихся.*

Реализация дополнительной общеразвивающей программы «Элита» осуществляется через учебно-воспитательный процесс на основе педагогически обоснованного выбора планов, форм, методов и средств обучения и воспитания.

Обучение по дополнительной общеразвивающей программе «Элита» ведется на русском языке.

Оператор дополнительной общеразвивающей программы оставляет за собой право вносить коррективы в дополнительную общеразвивающую программу и реализовывать ее в каникулярное время.

## **Объем, содержание программы.**

**Объем программы:** общее количество часов – 34 часа.

### **Содержание программы.**

#### **Раздел 1. Вводное занятие. 2ч.**

Планирование работы. Расписание занятий. Распределение ролевой нагрузки в команде. Роль капитана. Роль генератора идей. Роль информационного критика-эрудита. Совмещение и перемена ролей. Игроки- универсалы. Возможные схемы построения команд с учетом ролевой нагрузки, типа темперамента и пола.

#### **Раздел 2. Игры на развитие различных характеристик интеллекта. 12 ч.**

Текущий контроль №1. Всех видов памяти, внимания, быстроты реакции, логического и ассоциативного мышления. Предполагается разнообразие и частая смена форм упражнений: «Кто быстрее?», «Сходство-различие» и др.

#### **Раздел 3. Игры на углубление и расширение информации. 12 ч.**

С опорой на уже имеющиеся знания, углубление учебного материала по различным учебным дисциплинам (география, история, литература, биология и др.).

Практика: Темы игры: Растения; Животные; Птицы; Горы, Моря; Литературные герои.

#### **Раздел 4. Что? Где? Когда? 10 ч.**

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 интеллектуальной игре.

#### **Раздел 5. Основные особенности игры «Одиссея разума». 12 ч.**

Отличия «Одиссеи разума» от других интеллектуальных игр. Правила игры. Требования к вопросам в «Одиссея разума». Функции капитана.

Практика: Отработка взаимодействия в игре. Игровое занятие. Подготовка к городской игре «Одиссея разума».

#### **Раздел 6. Применение отдельных элементов "мозгового штурма". 10 ч.**

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 интуистов. Хронологические рамки работы над вопросом, хронология этапов обсуждения в зависимости от конкретной игровой ситуации.

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

#### **Раздел 7. Анализ проведенных игр. 8 ч.**

Оценка игры команд. Персональный разбор. Анализ вопросов.

Практика: закрепление положительного опыта и устранение недостатков.

#### **Раздел 8. Итоговое занятие, промежуточная аттестация. 2 ч.**

Итоговое занятие. Игры

### **Планируемые результаты.**

После изучения курса программы учащиеся должны знать:

1. что такое абстрактное мышление;
2. что такое логика и как работать над развитием логического мышления;
3. что такое мышление и как его развивать;
4. как развивать память и внимание;
5. что такое эрудиция.

уметь:

1. воспринимать и осмысливать полученную информацию, владеть способами обработки данной информации;
2. ясно и последовательно излагать свои мысли, аргументировано доказывать свою точку зрения;
3. владеть своим вниманием;
4. сознательно управлять своей памятью и регулировать ее проявления, владеть рациональными приемами запоминания;
5. самостоятельно мыслить и творчески работать;
6. владеть нормами нравственных и межличностных отношений.

## Учебный план

### Программа без учебных модулей

№ п/п	Название разделов, тем	Количество часов			Текущий контроль, форма промежуточной аттестации
		всего	теория	практика	
<b>1.</b>	<b>Раздел 1. Вводное занятие. Текущий контроль №1</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>-</b>	
1.1.	Введение. Виды игр.	1	1	-	
1.2.	Распределение ролевой нагрузки в команде, функции.	1	1	-	
<b>2.</b>	<b>Раздел 2. Игры на развитие различных характеристик интеллекта</b>	<b>12</b>	<b>2</b>	<b>10</b>	
2.1.	Текущий контроль №1	1	1	-	Опрос
2.2.	Определение уровня интеллекта. IQ тест Айзенка.	1	1	-	
2.3.	Развитие внимания	1	-	1	
2.4.	Развитие памяти	1	-	1	
2.5.	Развитие мышления	1	-	1	
2.6.	Кто быстрее?	1	-	1	
2.7.	Сходство различие	1	-	1	
2.8.	Игра: Числа	1	-	1	
2.9.	Таблицы Шульте.	1	-	1	
2.10.	Брейн-ринг	1	-	1	
2.11.	Эрудит – лото	1	-	1	
2.12.	Своя игра	1	-	1	
<b>3.</b>	<b>Раздел 3. Игры на углубление и расширение информации</b>	<b>12</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	
3.1.	Тема игры «Растения»	2	1	1	
3.2.	Тема игры «Животные»	2	1	1	
3.3.	Тема игры «Птицы»	2	1	1	
3.4.	Тема игры «Горы»	2	1	1	
3.5.	Тема игры «Моря»	2	1	1	
3.6.	Тема игры «Литературные герои»	2	1	1	
<b>4.</b>	<b>Раздел 4. Что? Где? Когда?</b>	<b>10</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	
4.1.	История движения «Что? Где? Когда»	1	1	-	
4.2.	Объединения и клубы до 1989 года	1	1	-	
4.3.	Создание Международной ассоциации клубов (МАК)	1	1	-	
4.4.	Основные принципы работы МАК	1	1	-	
4.5.	Методика составления вопросов	1	1	-	
4.6.	Блиц-вопросы. Текущий контроль №2.	1	-	1	Опрос



4.7.	Составление вопросов	1	-	1	
4.8.	Конкурс на лучший вопрос и на лучшего знатока	1	-	1	
4.9.	Подготовка к интеллектуальной игре	2	-	2	
5.	<b>Раздел 5. Основные особенности игры «Одиссея разума»</b>	<b>12</b>	<b>2</b>	<b>10</b>	
5.1.	Отличия «Одиссея разума» от других интеллектуальных игр	1	1	-	
5.2.	Методика составления вопросов	1	1	-	
5.3.	Отработка взаимодействия в игре	2	-	2	
5.4.	Игра	2	-	2	
5.5.	Методика составления вопросов	1	-	1	
5.6.	Отработка взаимодействия в игре	2	-	2	
5.7.	Игра	3	-	3	
6.	<b>Раздел 6. Применение отдельных элементов «мозгового штурма»</b>	<b>10</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	
6.1.	Принципы «мозгового штурма»	1	1	-	
6.2.	Индукция	1	1	-	
6.3.	Роль генерирования идей в работе над вопросами.	1	-	1	
6.4.	Психологическое «растормаживание» индукторов в команде	1	1	-	
6.5.	Анализ идей и версий	1	-	1	
6.6.	Функциональное применение метода в работе над вопросом.	1	-	1	
6.7.	Роль эрудитов в команде	1	1	-	
6.8.	Дедукция	1	1	-	
6.9.	«Игра в пас»	1	-	1	
6.10.	Игровая практика	1	-	1	
7.	<b>Раздел 7. Анализ проведенных игр</b>	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	
7.1.	Оценка игры команд.	2	1	1	
7.2.	Персональный разбор	2	1	1	
7.3.	Анализ вопросов	2	1	1	
7.4.	Закрепление положительного опыта и устранения недостатков	2	1	1	
8.	<b>Раздел 8. Итоговое занятие, промежуточная аттестация</b>	<b>2</b>	<b>-</b>	<b>2</b>	
8.1.	Игра (промежуточная аттестация)	2	-	2	Игра
	<b>Итого</b>	<b>68</b>	<b>26</b>	<b>42</b>	

### Календарный учебный график

Календарный учебный график дополнительного образования МКОУ СОШ № 5 г. Тайшета определяет чередование учебной деятельности и плановых перерывов при получении дополнительного образования для отдыха и иных социальных целей по календарным периодам 2021-2022 учебного года

1. Дата начала учебного года: 6 сентября 2021 г.
2. Дата окончания учебного года: 16 мая 2022 г.
3. Продолжительность учебного года: 34 недели
4. Продолжительность учебных занятий:

Учебный период	Дата		Продолжительность (количество учебных недель)
	Начало учебного периода	Окончания учебного периода	
I полугодие	06.09.2021г.	26.12.2021г.	16 недель
II полугодие	10.01.2022г.	16.05.2022г.	18 недель

5. Сроки и продолжительность каникул:

Учебный период	Дата		Продолжительность (количество учебных недель)
	Начало каникул	Окончания каникул	
Зимние	27.12.2021г.	09.01.2022г.	14 дней

### Программа без учебных модулей

Раздел/месяц	сентябрь	октябрь	ноябрь	декабрь	январь	февраль	март	апрель	май	Форма текущего контроля, форма промежуточной аттестации
Раздел 1. Вводное занятие.	2ч									
Раздел 2. Игры на развитие различных характеристик интеллекта	6ч	6ч								Опрос
Раздел 3. Игры на углубление и расширение информации		2ч	8ч	2ч						
Раздел 4. Что? Где? Когда?				6ч	4ч					Опрос
Раздел 5. Основные особенности "Одиссеи разума"					4ч	8ч				
Раздел 6.							8ч	2ч		

Применение отдельных элементов "мозгового штурма"										
Раздел 7. Анализ проведенных игр								6ч	2ч	
Раздел 8. Итоговое занятие, промежуточная аттестация									2ч	Игры
<b>Всего</b>	<b>8ч</b>	<b>8ч</b>	<b>8ч</b>	<b>8ч</b>	<b>8ч</b>	<b>8ч</b>	<b>8ч</b>	<b>8ч</b>	<b>4ч</b>	

**Оценочные материалы**  
**для определения степени достижения планируемых результатов по**  
**дополнительной общеразвивающей программе**  
**«Элита»**

Оценочные материалы необходимы для установления соответствующего уровня освоения программного материала и определения степени достижения, планируемых результатов дополнительной общеразвивающей программы по результатам текущего контроля и промежуточной аттестации. Оценка результатов текущего контроля образовательной деятельности учащихся проводится дважды в год (в сентябре, декабре) в форме опроса.

Установление уровня освоения дополнительной общеразвивающей программы «Элита» (степени достижения планируемых результатов) проводится в мае учебного года и является промежуточной аттестацией учащихся. Проводится в форме игры.

Текущий контроль и промежуточная аттестация позволяют отслеживать результаты освоения учащимися программного материала, выявлять проблемы и корректировать содержание программы.

Освоение учебной программы оценивается по следующей системе:

**9 баллов (высокий уровень) ставится при правильном выполнении 80- 100%**

100% - учащийся, верно, формирует ответы на вопросы, владеет понятийным аппаратом, понимает практическую задачу, четко выполняет ее.

90% - учащийся владеет понятийным аппаратом, понимает суть вопросов, четко формулирует ответ, понимает практическую задачу, точно выполняет ее.

80% - учащийся владеет необходимым понятием, но не может точно сформулировать ответ, понимает практическую задачу, технологично выполняет ее.

**6 баллов (средний уровень) ставится при правильном выполнении на 50-70%**

70% - учащийся может дать ответы на большинство из предложенных вопросов, но не четко их формулирует, выполняет практические задания.

60% - учащийся дает односложные, не сформулированные ответы на 2-3 предложенных вопросов, выполняет все практические задания.

50% - учащийся дает верные ответы на половину предложенных вопросов, выполняет большую часть всех практических заданий.

**3 балла (ниже среднего уровня) ставится при правильном выполнении на 30 – 40 %**

40% - учащийся отвечает на половину предложенных вопросов, но дает односложные, не ясные формулировки, выполняет половину практических заданий.

30% - учащийся отвечает с трудом на предложенные вопросы, выполняет половину практических заданий

**1 балл (не освоение программы) ставится при выполнении на 10- 20% заданий-**

20% - учащийся дает верный односложный ответ на 2-3 вопроса, из предложенных заданий.

10% - учащийся, верно, отвечает лишь на 1 вопрос, с трудом выполняет 1-2 практических задания.

## Вопросы для проведения текущего контроля № 1 образовательного уровня учащихся

Форма проведения: опрос

**Вопрос 1.** Геймер – фанат компьютерных игр. Играть – значит, геймиться, квакать – играть в Quake. А как на языке геймера будет играть в хорошо Вам известную игру DOOM

- А) Выдумывать;
- Б) Думать;
- В) Думкать.

**Вопрос 2.** В конце 1997 года состоялся необычный чемпионат. Его участницы соревновались в уничтожении себе подобных. Победительница, родом из России, показала великолепный результат – 9600 из 10000, т. е. 96%. Американские конкурентки отстали примерно на 2%. Жертвы этого безжалостного истребления не вызывают никакого сочувствия, поскольку нередко отравляют жизнь многим из нас. Назовите их.

- А) бактерии;
- Б) грибы;
- В) вирусы.

**Вопрос 3.** Любой программист знает что такое «Debugging» – процесс удаления ошибок из программы. А появилось это понятие на свет в тот день, когда в Гарвардском университете перестал работать компьютер «Марк 1». Назовите причину остановки компьютера.

- А) Вирусы
- Б) Насекомые (Bugs).

**Вопрос 4.** По шведской системе цветоведения фиолетовый цвет обозначается R50B. Объясните смысл этого обозначения.

- А) 50% RED и 50% BLUE;
- Б) Просто классная абривиатура;
- В) 50% RedBlue и 50% Beige

**Вопрос 5.** В 70 годах в США была создана компьютерная программа для моделирования морских сражений. Как правило, в таких симулированных битвах она побеждала реальных флотоводцев. Когда же люди присмотрелись к машинной тактике, они увидели странную вещь: после окончания «боя», перед тем, как вступить в новый, компьютер, начинал стрелять по одному-двум из своих кораблей и топил их. Зачем он это делал?

- А) Это был компьютерный глюк;
- Б) Эскадра не может двигаться быстрее, чем самый медленный её корабль. Расстреливая свои самые повреждённые корабли, он приобретал преимущество в скорости;
- В) в конце боя должно было остаться определённое количество кораблей,

**Вопрос 6.** Леонардо Фибоначчи (Леонардо Пизанский) – крупный итальянский математик, автор "Книги об абаке" (1202 г.), которая несколько веков оставалась основным хранилищем сведений по арифметике и алгебре. В ней он указывает, что существуют 3 способа вычислений: один – с помощью абака, второй – с помощью цифр. Назовите третий, если он самый известный, и Вы им тоже не раз пользовались.

- А) С помощью пальцев;
- Б) с помощью счётных палочек;
- В) с помощью калькулятора.

**Вопрос 7.** Работая в текстовом редакторе, забыли нажать некую клавишу и вместо желаемого получили 6-0. А что хотели получить?

- А) Число;

Б) Исправить ошибку;

В) Смайлик.

**Вопрос 8.** На заре кибернетики в Америке появилась весьма забавная игрушка: ящик с кнопкой для включения. При нажатии на кнопку из ящика доносилось недовольное ворчание, затем крышка откидывалась. Из ящика появлялась механическая рука. Что она делала?

А) Грозила пальцем;

Б) Нажимала на кнопку (выключала игрушку);

В) показывала кулак.

**Вопрос 9.** Впервые это появилось в середине 80-х годов. Изначально предполагалось, что основных элементов, как и в предшественнике, будет двенадцать. Но технические сложности вынудили создателя пойти на упрощения, сократив число основных элементов до семи. Это и определило название этого. Назовите это.

А) Тетрис;

Б) Пейджер;

В) Тамагочи.

**Вопрос 10.** Одна из весьма высококвалифицированных и довольно высокооплачиваемых категорий научных работников носит в США странное жаргонное название "профессиональные идиоты". Чем же занимаются эти люди на своей работе?

А) Тестируют программы для компьютеров;

Б) Придумывают различные розыгрыши;

В) Занимаются ерундой на рабочем месте.

Ответы:

1. Думать.

2. Компьютерные вирусы

3. Насекомые (Bugs).

4. 50% красного и 50% синего (RED 50% BLUE).

5. Эскадра не может двигаться быстрее, чем самый медленный её корабль. Расстреливая свои самые повреждённые корабли, он приобретал преимущество в скорости.

6. С помощью пальцев.

7. Смайлик.

8. Нажимала на кнопку (выключала игрушку).

9. Тетрис.

10. естируют программы для компьютеров.

## Вопросы для проведения текущего контроля № 2 образовательного уровня учащихся.

Форма проведения: опрос

**Вопрос 1.** Одним из создателей теории элит является

- 1) Г. Маска
- 2) К. Каутский
- 3) Г. Куббель
- 4) Д. Дидро

**Вопрос 2.** Верны ли следующие суждения об элитах?

А. Слово «элита» английского происхождения, означающее в буквальном переводе «ячейка», «корпорация».

Б. В широком смысле под словом «элита» понимаются лучшие представители общества.

- 1) верно только А
- 2) верно только Б
- 3) верны оба суждения
- 4) оба суждения неверны

**Вопрос 3.** Термин «контрэлита» ввёл в научный оборот

- 1) В. Парето
- 2) В. Ленин
- 3) Б. Чичерин
- 4) К. Поппер

**Вопрос 4.** При определённых обстоятельствах соединение экономической и политической власти ведет к \_\_\_\_\_ правлению

- 1) коммунистическому
- 2) охлократическому
- 3) демократическому
- 4) олигархическому

**Вопрос 5.** Афоризм «История — кладбище элит» принадлежит

- 1) Платону
- 2) Б. Спинозе
- 3) Фоме Аквинскому
- 4) В. Парето

**Вопрос 6.** Оппозиционная по отношению к правящим слоям социальная группа, которая стремится получить власть, называется

- 1) элитой
- 2) маргиналами
- 3) контрэлитой
- 4) мизантропами

**Вопрос 7.** Стиль лидерства, при котором лидер не прислушивается к мнению группы, навязывая свое мнение, называется

- 1) тоталитарным
- 2) демократическим
- 3) авторитарным
- 4) либеральным

**Вопрос 8.** Стиль лидерства, при котором лидер ориентируется на мнение группы, а часть полномочий делегирует другим членам группы, называется

- 1) демократическим
- 2) авторитарным
- 3) харизматическим
- 4) либеральным

**Вопрос 9.** Лидера, одаренного особыми, специфическими качествами и способного оказывать эффективное влияние на других, называют

- 1) гениальным
- 2) синергетическим
- 3) харизматическим
- 4) реакционным

**Вопрос 10.** Термин «харизматическое лидерство» характерен для типологии лидерства, предложенной

- 1) Ф. Энгельсом
- 2) Н. Макиавелли
- 3) К. Каутским
- 4) М. Вебером



**Оценочный лист  
для анализа игры по программе  
«Элита»**

**в рамках промежуточной аттестации**

Ответы учащихся оцениваются по 9-балльной системе.

**9 баллов** – учащийся владеет умениями и навыками в полной мере – **высокий уровень.**

**6 баллов** - учащийся владеет умениями и навыками достаточно, но допускает ошибки - **средний уровень.**

**3 балла** – учащийся владеет умениями и навыками на минимальном допустимом уровне – **ниже среднего уровня.**

**1 балл** - учащийся не владеет умениями и навыками - **не освоение программы.**

учебная группа № \_\_\_\_\_

№ п/п	Ф.И. обучающегося	грамотность	организованность	творческий подход	корректность	общее кол-во баллов	%	итоговая оценка
– владеет умениями и навыками в полной мере - <b>9б</b> владеет достаточно, допускает ошибки – <b>6б</b> – владеет на минимально допустимом уровне - <b>3б</b> - не владеет умениями и навыками согласно стандартным требованиям – <b>1б</b>								
1.								
2.								
3.								

**Оценочный лист  
для анализа ответов учащихся  
«Элита»  
в рамках текущего контроля**

Форма: опрос

№ п/п	Ф.И.О.	Вопросы										Общее количество баллов
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.												
2.												
3.												
		Общее количество баллов										
		% от выполненных заданий										

**Протокол результатов  
промежуточной аттестации учащихся  
20\_\_ - 20\_\_ учебный год**

Название объединения \_\_\_\_\_

Фамилия, имя, отчество педагога \_\_\_\_\_

Дата проведения \_\_\_\_\_

Форма оценки результатов: уровень (высокий, средний, низкий)

**Результаты промежуточной аттестации**

№ п/п	Фамилия и имя учащегося	итоговый балл/уровень	Динамика достижения планируемых результатов
		Игра	
1.			
2.			

Всего аттестовано \_\_\_\_\_ учащихся.

Из них по результатам аттестации:

**высокий уровень** \_\_\_\_\_ чел.

**средний уровень** \_\_\_\_\_ чел.

**низкий уровень** \_\_\_\_\_ чел.

**не освоили программу** \_\_\_\_\_ чел.

Успешно освоили программу \_\_\_ чел.

Подпись педагога \_\_\_\_\_

Оценка динамики достижения учащихся:

+	Положительная динамика достижения планируемых результатов
-	Отрицательная динамика достижения планируемых результатов
0	Отсутствие динамики достижений планируемых результатов

Количество баллов, набранных учащимися и уровень освоения программного материала фиксируются в соответствующей графе журнала учета рабочего времени, педагога дополнительного образования: по результатам текущего контроля в журнал выставляется зачет/незачет; по результатам промежуточной аттестации выставляется соответствующий балл и уровень.

## Методические материалы.

### Упражнения на развитие объёма внимания.

#### «Найди числа»

Оборудование: секундомер, указка, цифровые таблицы с числами (количество цифр меняется по мере увеличения объёма внимания от занятия к занятию).

Инструкция: «Сейчас я буду показывать таблицы с числами. Нужно как можно быстрее находить числа в порядке возрастания (убывания), начиная с единицы. Ты должен показывать их указкой и называть вслух». (Приложение 1,2)

#### «Пуговица»

Играют два человека. Перед детьми располагаются два одинаковых набора пуговиц, ни одна пуговица не повторяется. У каждого игрока есть игровое поле – квадрат разделённый на клетки. Начинаящий выставляет на своём поле 3 пуговицы, второй игрок должен посмотреть и запомнить, где какая пуговица лежит. После этого первый игрок закрывает листом бумаги своё игровое поле, а второй должен расположить пуговицы на своём игровом поле.

Чем больше в игре используется клеток и пуговиц, тем сложнее становится игра.

### **Задания по формированию объёма внимания на словесном материале.**

Оборудование: карточки со следующим содержанием:

#### Задание 1

Наборы слов, содержащие от 3 до 9 согласных букв, например:

ДПВ	ШГС
РКБЛ	КТЦМ
ЖКПРЧ	ДЗНТК
КПТНСД	ШРВТБЧ

#### Задание 2

Знакомые слова родного языка, содержащие от 4 до 16 букв, например:

СТОЛ, ЧАШКА, МАШИНА, КОНФЕТА, КАРАНДАШ, ТЕЛЕВИЗОР, МАГНИТОФОН, КОНСТРУКТОР, ВЕЛОСИПЕДИСТ.

#### Задание 3

Предложения. Содержащие от 5 до 16 букв, например:

Я БЕГУ	ЧТО ТЫ
ДАЙ МНЕ	Я ПЛЫВУ
ДЫМ ИДЕТ	ЛЕНЬ МНЕ
ДВОР ЧИСТ	ОДИН ВОИН
ЧТО ДЕЛАТЬ	ПТИЦА ПОЁТ
УЧЕНЬЕ – СВЕТ	ДЕЛУ – ВРЕМЯ

Карточки каждого задания показываются в порядке возрастания количества букв. Задача ребёнка – запомнить и воспроизвести предъявляемые буквы, слово или словосочетания.

### **Задания на развитие распределения внимания.**

1. Чтение небольшого предложения. Ребёнку предлагается чтение небольшого предложения. Чтение сопровождается негромким постукиванием карандашом по столу. Ребёнок должен запомнить текст и сосчитать количество ударов.

2. Вычёркивание букв. Ребёнку предлагают вычеркнуть в тексте 1 или 2 буквы и в то же время ставят детскую пластинку с какой-либо сказкой. Потом проверяют, сколько букв ребёнок пропустил при зачёркивании, и просят рассказать, что он услышал и понял из сказки.

3. Распределение цифр в определённом порядке. В левой таблице расположен 25 цифр от 1 до 40. Нужно переписать их в порядке возрастания в пустую таблицу справа, начиная её заполнение с верхнего левого квадрата.

4. «Найди слова».

Оборудование: карточки с буквами, среди которых нужно отыскать спрятавшиеся слова.

### **Задания на развитие переключения внимания.**

1. «Каждой руке – своё дело».

Левой рукой медленно перелистывать в течение одной минуты книгу с иллюстрациями (запоминая их), а правой чертить геометрические фигуры или решать несложные примеры.

2. «Красно-чёрные таблицы».

Оборудование: таблицы с чёрными и красными цифрами в различных расположениях.

Занятие включает три этапа:

1 этап – рассмотреть таблицу и найти по порядку все числа чёрного цвета от 1 до 12;

2 этап – рассмотреть таблицу и найти все числа красного цвета в обратном порядке;

3 этап – необходимо поочередно искать числа чёрного цвета в прямом порядке, а красного – в обратном.

После того как у ребёнка будут удовлетворительные результаты по поиску предложенного выше количества цифр, их число можно увеличить до 16, затем до 24, затем до 40 и т.д.

3. Коррекционные задания с чередованием правил вычёркивания букв.

4. «Ищи безостановочно».

Задача – в течение 10-15 секунд увидеть вокруг себя как можно больше предметов одного и того же цвета (или одного размера, формы, материала и т.п.). По сигналу учителя один ребёнок начинает перечисление, другие его дополняют.

ЯФОУФСНКОТПХЬАБЦРИГЪМЩЮСАЭЕМЯЧЛОБИРЪГНМОРЕ  
ЖРЛПРАКГДЗП МЫЛОАКМНПРСТУРФШУБАТВВГДИЖСЯИУ  
МАМАЦПЧУЪЩМОЖБРПТЯЭЦБУРАНСГЛКЮГБЕИОПАЛКАФ  
СПТУЧАОСМТЛАОУЖЫЪЕЛАВТОБУСИОХПСДЯЗВЖВВЕСНА

### **Упражнения на развитие памяти.**

#### **Упражнение «Логически не связанный текст»**

Для запоминания 20 - слов дается 40 секунд, после чего следует записать то, что запомнили. Ответ считается правильным, если верно указывается и порядковый номер, и само слово. Умножив число правильных ответов на 5, получим эффективность запоминания в процентах

1) украинец	2) экономика	3) каша	4) татуировка	5) нейрон	6) любовь	7) ножницы
8) совесть	9) глина	10) словарь	11) масло	12) бумага	13) сладости	14) логика
15) социализм	16) глагол	17) прорыв	18) пустыня	19) свеча	20) вишня	

#### **Упражнение « Числа».**

За 40 секунд нужно запомнить 20 чисел и их порядковые номера.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
43	57	12	33	81	72	15	44	96	7	37	38	86	56	47	6	78	61	83	73

Эффективность запоминания вычисляется так же, как и в предыдущем упражнении.

#### **Упражнение «Логически связанный текст».**

Дается задание запомнить 10 основных положений, выделенных в следующем тексте. Нужно прочесть упражнение и через минуту воспроизвести содержание основных

положений в заданном порядке. Умножьте число правильных ответов на 10 и получите процент эффективности запоминания.

Текст: Мы берем на хранение чужие мысли и звания (1), только и всего. Нужно, однако, сделать их собственными (2). Мы уподобляемся человеку, который, нуждаясь в огне, отправился за ним к соседу и, найдя у него прекрасный, яркий огонь, стал греться у чужого очага (3), забыв о своем намерении разжечь очаг у себя дома. Что толку набить себе брюхо говядиной, если мы не перевариваем, ее (4), если она не преобразуется в ткани нашего тела, если не прибавляет нам веса и силы? Или, быть может, мы думаем, что Лукулл, ознакомившийся с военным делом только по книгам и сделавшийся, несмотря на отсутствие личного опыта, столь видным полководцем, изучал его по нашему способу? Мы опираемся на чужие руки с такой силой, что в конце концов, обессиливаем (5). Хочу ли я побороть страх смерти? Я это делаю за счет Сенеки (6). Стремлюсь ли утешить другого? Я черпаю из Цицерона (7). А между тем я бы мог обратиться за этим к себе самому (8) если бы меня надлежащим образом воспитали. Нет, — не люблю я этого весьма относительного богатства, собранного с мира по нитке. И если можно быть ученым чужою ученостью (9), то мудрыми мы можем быть лишь собственной мудростью (10). (Мишель де Монтень)

### **Развитие вербальной памяти**

Для развития вербальной памяти подростков можно воспользоваться следующим упражнением:

Учитывая тот факт, что память человека устроена, как сосуд, количество входящей информации ограничено. Количество воспроизводимых слов составляет наиболее усвоенные знания, а, следовательно, увеличение их количества будет повышать уровень успешности обучения.

Задача взрослых, и педагогов, и родителей, увеличить запас слов подростков, относящихся к тем или иным областям знаний.

### **Упражнение «Словарный запас»**

инструкция подростку: следует записать как можно больше слов, относящихся к теме:

1)школа, 2) математика, (м.б. химия, физика, биология т.д., 3) музыка 4)книга, 5)искусство. 6) времена год, 7) этика, 8) спорт, 9) композиторы, 10) писатели, 11)ученые и т.д.

На каждую из тем дается 5 минут

Эти темы можно давать не сразу все, а по 2 – 3.

Если по теме музыка учащиеся 8-9 лет воспроизводят в среднем около 7 слов, то 15 летние подростки – уже 37 слов, по теме литература этот показатель соответственно 3 и 28 слов, по теме живопись –3,7 и 20,5 слов.

### **Упражнение «Запомним слова»**

Участники делятся на пары.

Условия: каждый из партнеров берет листок бумаги и пишет 20 любых слов. Пока подростки пишут, они должны их запомнить. Дается ограничение во времени — 1 минута.

После этого участники обмениваются листочками и проверяют, насколько хорошо каждый из них запомнил записанные им самым слова.

Число слов, которые воспроизведены, фиксируется. Ведущий должен определить, кто занял 1-е, 2-е и 3-е место.

### **Упражнение «Предметы»**

Участники разбиваются на 2 команды. Из каждой команды выбирают по водящему. Члены каждой команды выкладывают на стол по одному предмету. Водящий смотрит и

запоминает, кто какой предмет положил. После этого каждый водящий должен ответить на вопрос: кто и в какой последовательности, какой предмет положил. Ведущий оценивает результаты ответов водящих. В роли водящего должен выступить каждый член команды.

### **Упражнение «Запоминаем, рисуя»**

Участники сидят за столами.

Ведущий заранее готовит 20 слов. Каждый из участников игры заранее готовит ручку и листок бумаги. Ведущий называет последовательно слова. После каждого названного слова он считает до 3-х, за это время участники игры должны успеть каким угодно рисунком для запоминания зарисовать это слово. Пусть рисунок будет непонятен для других, лишь бы участник игры мог потом по порядку назвать слова. Кто всех больше слов запомнит, тот и выиграл.

### **Упражнение «Снежный ком»**

Участники игры сидят в кругу

условия: первый участник называет любое слово, например, карандаш, следующий должен повторить это слово и должен назвать любое свое, например, лес. Третий участник повторяет уже два предыдущих слова: карандаш и лес, называет свое и т. д. Таким образом, в конце игры остается победитель, который обладает самой выдающейся памятью. Игру можно начинать несколько раз.

### **Упражнение «Знакомые термины»**

Это упражнение поможет вспомнить как можно больше слов — терминов, относящихся к одной группе.

Участники сидят в кругу

условия: ведущий объясняет, что участникам предстоит подбирать термины. Причем, первый называет термин и приводит тему: геометрия. Первый называет «параллелепипед». Второй повторяет «параллелепипед» и называет «треугольник». Третий повторяет «параллелепипед» и «треугольник» и называет «прямая» и т.д.

Тот из подростков, кто забудет, названные до него слова или не назовет свое, выбывает из игры.

Побеждает тот, что останется последним.

### **Упражнение «Поэты и писатели»**

Это упражнение развивает память и мышление подростков, а также расширяет их кругозор.

Участники сидят в кругу.

условия: ведущий называет какого-либо поэта или писателя, например, Пушкин. Первый из участников игры должен вспомнить фамилию писателя на букву «Н». Например, он называет Некрасов. Следующий должен вспомнить фамилию писателя на букву «В» и т. д. Если кто-то из игроков назвал слово, оканчивающееся буквой, с которой не начинается фамилия никакого писателя/поэта, или не может вспомнить нужную фамилию, он выбывает из игры.

Выигрывает тот, кто останется последним.

### **Упражнение «Предметы в действии»**

Это упражнение развивает память и мышление подростков.

Участники сидят в кругу.

Условия: ведущий предлагает какое-либо существительное, а каждый из участников игры по очереди называет по одному глаголу, подходящему к этому существительному. Тот из

участников, кто не сможет назвать подходящий по смыслу глагол, выбывает из игры. Повторяться нельзя. Побеждает тот, кто остается последним.

#### **Упражнение «Антонимы»**

Упражнение развивает память и мышление подростков.

Участники сидят в кругу.

условия: ведущий называет какое-либо прилагательное, например, «холодный». Игроки по кругу должны будут называть антонимы к этому слову. Повторяться нельзя. Тот, кто не сможет назвать антоним, выбывает из игры.

Тот, кто остается последним, побеждает.

#### **Упражнение «Антонимы и синонимы»**

Упражнение развивает память, мышление и внимание подростков.

условия: ведущий называет прилагательное — горячий. Первая участник называет синоним к данному слову, а второй — антоним, третий – синоним, четвёртый – антоним и т.д. Если кто-либо не может подобрать антоним или синоним, то он выбывает из круга. И игра начинается заново. Тот, кто остается последним, побеждает.

#### **Упражнение «Пересказ по кругу»**

Упражнение развивает память и мышление подростков.

Участники сидят в кругу.

условия: ведущий читает текст (логический отрывок из параграфа по истории, биологии и т.д.). Участники внимательно слушают. Пересказ начинают с любого из игроков. Далее по часовой стрелке. Каждый говорит по одному предложению. Далее все вместе еще раз слушают текст, дополняют пересказ и исправляют сделанные ошибки.

#### **Упражнение «Запоминаем текст»**

Упражнение развивает память и мышление подростков.

Участники делятся на 2 команды.

условия: ведущий читает текст. Участники внимательно слушают, при этом на листе бумаги каждый должен зафиксировать как можно больше информации.

Затем команды восстанавливают тексты. После этого все обсуждают тексты, воспроизведенные обеими командами. Сравнивают результаты.

Побеждает та команда, которая более точно воспроизвела текст.

#### **Упражнение «Учим текст наизусть»**

Упражнение развивает память.

Участники разбиваются на 2 команды.

Условия: Каждому участнику раздается распечатанный текст. Предлагается всем посмотреть текст, чтобы потом воспроизвести его наизусть. На работу с текстом дается 2 минуты.

Далее каждой команде необходимо выделить всех желающих посоревноваться. Сначала выходит 1-й участник из команды № 1. Пересказывает текст наизусть до первой ошибки.

«Стоп». Затем выходит 1-й участник из команды № 2 и т. д.

Определяют игрока с самой лучшей памятью.

#### **Упражнение "Фигуры"**

Упражнение для тренировки зрительной памяти.

Участники разбиваются на пары. Сначала один в паре раскладывает спички на столе и накрывает их листом бумаги, затем, подняв его на 1-2 сек, показывает своему товарищу полученную фигуру. Посмотрев, второй игрок закрывает глаза и старается посчитать

количество использованных спичек. Затем открывает глаза и выкладывает из своих спичек "сфотографированную" фигуру. После этого первый игрок поднимает лист и сверяет количество и правильность расположенных спичек с оригиналом. Затем играющие меняются ролями. По мере тренированности к количеству и месту расположения добавляется для запоминания еще и цвет. Переходить к следующему упражнению можно в случае, если участник свободно удерживает в воображении не менее 10 спичек.

## **Упражнения, направленные на способность устанавливать связи между элементами материала**

### **Упражнение "Двойная стимуляция памяти"**

Упражнение развивает память и мышление подростков.

Перед учащимся раскладывают 15-20 карточек с изображением отдельных предметов (например, яблоко, троллейбус, чайник, самолет, ручка, рубашка, автомобиль, лошадь, флажок, петух и т.д.). Ребенку говорят: "Я сейчас назову тебе несколько слов. Посмотри на эти картинки, выбери из них ту, которая поможет тебе запомнить каждое слово, и отложи ее в сторону". Затем читается первое слово. После того, как подросток отложит картинку, читается второе слово и т.д. Далее он должен воспроизвести предъявленные слова. Для этого он берет очереди отложенные в сторону картинки и с их помощью припоминает те слова, которые ему были названы.

Примерный набор слов: "пожар", "завод", "корова", "стул", "вода", "отец", "кисель", "сидеть", "ошибка", "доброта" и т.д.

Упражнение « Анализ/синтез»

Упражнение развивает аналитико-синтетические способности мышления подростков.

Ведущий дает подросткам несколько слов, их необходимо перегруппировать, объединяя по какому-либо признаку, чтобы облегчить запоминание; а потом придумать историю, которая свела бы их вместе.

Воздух Ваза Кот Гипотенуза Рысь Солнце Вода Треугольник Медведь Кувшин

### **Упражнение "Конкретизация абстрактного"**

Упражнение развивает ассоциативное мышление и воображение подростков.

Ведущий даёт конкретные зрительные образы, которые могут, ассоциироваться с каждым из приведенных ниже слов, например, любовь/сердце, дружба/улыбка, ссора/морния и т.д. Далее он предлагает подросткам попробовать найти ассоциации, которые бы связывали эти слова. Пусть они фиксируют первые пришедшие на ум ассоциации. Важно дать простор их воображению, не ограничивая их рамками логичных ассоциаций. В результате должна получиться маленькая история. Используя это упражнение часто, можно выработать у детей устойчивый навык.

### **Упражнение "Особый путь зубрежки"**

Упражнение направлено на развитие долговременной памяти.

1. Повторение слова или фразы, которую надо запомнить, про себя.
2. Подождать 1 секунду и повторить снова.
3. Подождать 2 секунды и повторить снова.
4. Подождать 4 секунды и повторить снова.

Ожидание — это эмоционально загруженное состояние. Удержание информации в этом состоянии не дает ей выскочить, она бьется и взбивает связи с другими понятиями.

5. Повторите через 10 минут (необходимо для запечатления).
6. Для уверенного перевода в долговременную память повторить через 2-3 часа.
7. При необходимости через 1-2 месяца; через 1 год.



## **Коррекционные упражнения, упражнения, направленные на развитие абстрактно-логического мышления.**

### **Упражнение "Важные признаки»**

Цель упражнения: формирование умения выделять существенные признаки для сохранения логичности суждений при решении длинного ряда однотипных задач. Это упражнение позволяет направить поиск решения, активизировать мышление, создать определенный уровень абстрагирования.

Учащиеся даётся инструкция: "Сейчас я прочитаю вам ряд слов. Из этих слов вы должны будете выбрать только два, обозначающие главные признаки основного слова, т.е. то, без чего этот предмет не может быть. Другие слова тоже имеют отношение к основному слову, но они не главные. Вам нужно найти самые главные слова. Например, сад... Как вы думаете, какие из данных слов главные: растения, садовник, собака, забор, земля, т.е. то, без чего сада быть не может? Может ли быть сад без растений? Почему?.. Без садовника... собаки... забора... земли?.. Почему?"

Каждое из предполагаемых слов подробно разбирается. Главное, чтобы подростки поняли, почему именно то или иное слово является главным, существенным признаком данного понятия.

Примерные задания:

- а) Сапоги (шнурки, подошва, каблук, молния, голенище)
- б) Река (берег, рыба, рыболов, тина, вода)
- в) Город (автомобиль, здание, толпа, улица, велосипед)
- г) Сарай (сеновал, лошади, крыша, скот, стены)
- д) Куб (углы, чертеж, сторона, камень, дерево)
- е) Деление (класс, делимое, карандаш, делитель, бумага)
- ж) Игра (карты, игроки, штрафы, наказания, правила)
- з) Чтение (глаза, книга, картинка, печать, слово)
- и) Война (самолет, пушки, сражения, ружья, солдаты)

Работа учителя по формированию у детей умения выделять существенные признаки понятий, устанавливая различные отношения подготавливают благоприятную почву для развития способностей к образованию суждений, как более высокой ступени в развитии абстрактно-логического мышления. Целенаправленность суждений, степень их глубины зависит от умения.

### **Упражнение «Понимание пословиц»**

Цель упражнения: формирование способности оперирования смыслом.

Инструкция: "Сейчас я прочитаю тебе пословицу, а ты попробуй подобрать к ней подходящую фразу, отражающую общий смысл пословицы, например:

Семь раз отмерь, а один раз отрежь

- а) Если сам отрезал неправильно, то не следует винить ножницы
- б) Прежде чем сделать, надо хорошо подумать
- в) Продавец отмерил семь метров ткани и отрезал

Правильный выбор здесь — "Прежде чем сделать, надо хорошо подумать", а ножницы или продавец — лишь частности и не отражают основного смысла".

Нечего на зеркало пенять, коли рожа кривая

- а) Не стоит кивать на обстоятельства, если дело в тебе самом
- б) Хорошее качество зеркала зависит не от рамы, а от самого стекла
- в) Зеркало висит криво

Нельзя питаться одними пирогами, надо есть и ржаной хлеб

- б) О деле судят по результатам
- в) Один вкусный пирог стоит десяти невкусных
- а) Если выполнил работу хорошо, можешь отдохнуть

- б) Мальчик вышел на прогулку
- а) Петр Иванович никогда не скучает
- б) Мастер своего дела любит и умеет трудиться
- а) Если не знаешь дела, не берись за него
- б) Зимой ездят на санях, а летом на телеге
- в) Езди только на своих санях

Примерные задания

1. Лучше меньше, да лучше
    - а) Одну хорошую книгу прочесть полезней, чем семь плохих
    - б) Один вкусный пирог стоит десяти невкусных
  - а) Клоун смешит людей
  - б) Чтобы сделать работу лучше, надо о ней хорошо подумать
  - в) Торопливость может привести к нелепым результатам
  - а) Кузнец кует горячее железо.
  - б) Если есть благоприятные возможности для дела, надо сразу их использовать
  - в) Кузнец, который работает не торопясь, часто успевает больше, чем тот, который торопится
5. Не красна изба углами, а красна пирогами
  2. Поспешишь — людей насмешишь
  6. Сделал дело - гуляй смело
  3. Куй железо, пока горячо
  7. Умелые руки не знают скуки
  8. Не в свои сани
  9. Не все золото, что блестит
    - а) Медный браслет блестел как золотой
    - б) Не всегда внешний блеск сочетается с хорошим качеством
    - в) Не всегда то, что кажется нам хорошим, действительно хорошо.

### **Упражнение «Выделение существенных признаков»**

Цель упражнения: развитие мыслительных операций обобщения (умение находить общее) и абстрагирования (умение отвлечься от несущественных признаков и мысленно выделить только существенные).

Подросткам предлагается выделить общий существенный признак между понятиями:

- |                              |                                  |
|------------------------------|----------------------------------|
| а) 1. Дождь — снег           | б) 1. Огурец — капуста — яблоня  |
| 2. Глаз — ухо                | 2. Надежда — вера — любовь       |
| 3. Фотоаппарат — очки        | 3. Платье — стол — посуда        |
| 4. Желудок — кишечник        | 4. Собака — муравей — червь      |
| 5. Сахар — алмаз             | 5. Дуб — рябина — ель            |
| 6. Флаг — крест              | 6. Золото — медь — ртуть         |
| 7. Пистолет — ружье          | 7. Молодость — юность — старость |
| 8. Фиалка — слон             | 8. Вино — вода — сок             |
| 9. Земля — Марс              | 9. Хлеб — мясо — помидор         |
| 10. Газохранилище — портфель | 10. Лампа — свеча — Солнце       |

### **Развитие гибкости мышления.**

#### **Упражнение «Ворона и лисица»**

Цель упражнения: развитие гибкости мышления подростков.

Ведущий сообщает подросткам, что показателем гибкости мышления является умение быстро переходить с одного способа рассуждений на другой. И, если предлагает им символическую запись двух фраз со следующим переводом на русский язык:

А I В, «А съело В».

С: (А I В), «С специально сделало так, чтобы А съело В».

Инструкция: «Запишите этими символами приведенные ниже фразы (существительные обозначайте первыми буквами, цифрой 2 замените слово «увидеть», 3 — «иметь»).»

- 1) Был у Вороны сыр.
- 2) Заметила сыр Лиса.
- 3) Лиса постаралась попасться на глаза Вороне.
- 4) Ворона похвалилась сыром перед Лисой.
- 5) Сыр оказался у Лисы.

## Условия реализации программы.

### 1. Учебные пособия:

- специальная литература;
- видеоматериалы (видеозаписи занятий, мероприятий и др.);
- электронные средства образовательного назначения (слайдовые презентации).

### 2. Дидактические материалы:

#### Наглядные пособия

- дидактические игры;
- обучающие настольные игры;
- компьютерные развивающие игры.

#### Раздаточный материал

- карточки с индивидуальными заданиями;
- индивидуальные пособия для учащихся;
- задания для самостоятельной работы.

### Список литературы для педагога и учащихся:

1. Баландин Б.Б. «1001 вопрос для очень умных».- М.: Рипол классик. 2003.
2. Баландин Б.Б. Большая книга интеллектуальных игр и занимательных вопросов для умников и умниц.-М.,2012
3. Игра:2000-2013 г.г. (журнал)
4. Интеллектуальные игры: от школьного клуба к чемпионатам мира// Информатика. Приложение к газете ПС. № 25-26, - 2002
5. О, счастливчик!: сборник игр - М.: Онт Россия, 2002.
6. Павлова С.Г. Развитие интеллекта учащихся средней и старшей школы в клубе «Что? Где? Когда?»// [bank.oopkro.ru/text/t43\\_14.htm](http://bank.oopkro.ru/text/t43_14.htm)
7. Своя игра: серия книг.
8. Элькони Д.Б. Психология игры.- М.,1989
9. Юный эрудит. 2014 г. (журнал)

## Календарный учебно-тематический план

№ п/п	Дата	Название раздела; темы раздела; темы занятия	Объем часов	Форма занятия	Текущий контроль, форма промежуточной аттестации
		<b>Раздел 1. Вводное занятие.</b>	<b>2</b>		
1.	1 неделя сентября	Введение. Виды игр.	1	беседа	
2.	1 неделя сентября	Распределение ролевой нагрузки в команде, функции.	1	беседа	
		<b>Раздел 2. Игры на развитие различных характеристик интеллекта</b>	<b>12</b>		
3.	2 неделя сентября	Текущий контроль №1.		беседа	Опрос
4.	2 неделя сентября	Определение уровня интеллекта. IQ тест Айзенка.	1	беседа	
5.	3 неделя сентября	Развитие внимания	1	практикум	
6.	3 неделя сентября	Развитие памяти	1	практикум	
7.	4 неделя сентября	Развитие мышления	1	практикум	
8.	4 неделя сентября	Кто быстрее?	1	практикум	
9.	1 неделя октября	Сходство различие	1	практикум	
10.	1 неделя октября	Игра: Числа	1	практикум	
11.	2 неделя октября	Таблицы Шульце.	1	практикум	
12.	2 неделя октября	Брейн-ринг	1	практикум	
13.	3 неделя октября	Эрудит – лото	1	практикум	
14.	3 неделя октября	Своя игра	1	практикум	
		<b>Раздел 3. Игры на углубление и расширение информации</b>	<b>12</b>		
15.	4 неделя октября	Тема игры «Растения»	1	беседа	
16.	4 неделя октября	Тема игры «Растения»	1	практикум	
17.	2 неделя ноября	Тема игры «Животные»	1	беседа	
18.	2 неделя ноября	Тема игры «Животные»	1	практикум	
19.	3 неделя ноября	Тема игры «Птицы»	1	беседа	

20.	3 неделя ноября	Тема игры «Птицы»	1	практикум	
21.	4 неделя ноября	Тема игры «Горы»	1	беседа	
22.	4 неделя ноября	Тема игры «Горы»	1	практикум	
23.	5 неделя ноября	Тема игры «Моря»	1	беседа	
24.	5 неделя ноября	Тема игры «Моря»	1	практикум	
25.	1 неделя декабря	Тема игры «Литературные герои»	1	беседа	
26.	1 неделя декабря	Тема игры «Литературные герои»	1	практикум	
		<b>Раздел 4. Что? Где? Когда?</b>	<b>10</b>		
27.	2 неделя декабря	История движения «Что? Где? Когда»	1	беседа	
28.	2 неделя декабря	Объединения и клубы до 1989 года	1	беседа	
29.	3 неделя декабря	Создание Международной ассоциации клубов (МАК)	1	беседа	
30.	3 неделя декабря	Основные принципы работы МАК	1	беседа	
31.	4 неделя декабря	Методика составления вопросов	1	беседа	
32.	4 неделя декабря	Блиц-вопросы. Текущий контроль №2	1	практикум	Опрос
33.	2 неделя января	Составление вопросов	1	практикум	
34.	2 неделя января	Конкурс на лучший вопрос и на лучшего знатока	1	практикум	
35.	3 неделя января	Подготовка к интеллектуальной игре	1	практикум	
36.	3 неделя января	Подготовка к интеллектуальной игре	1	практикум	
		<b>Раздел 5. Основные особенности игры «Одиссея разума»</b>	<b>12</b>		
37.	4 неделя января	Отличия «Одиссея разума» от других интеллектуальных игр	1	беседа	
38.	4 неделя января	Методика составления вопросов	1	беседа	
39.	5 неделя января	Отработка взаимодействия в игре	1	практикум	
40.	5 неделя января	Отработка взаимодействия в игре	1	практикум	
41.	1 неделя февраля	Игра	1	практикум	
42.	1 неделя февраля	Игра	1	практикум	

43.	2 неделя февраля	Методика составления вопросов	1	практикум	
44.	2 неделя февраля	Отработка взаимодействия в игре	1	беседа	
45.	3 неделя февраля	Отработка взаимодействия в игре	1	практикум	
46.	3 неделя февраля	Игра	1	практикум	
47.	4 неделя февраля	Игра	1	практикум	
48.	4 неделя февраля	Игра	1	практикум	
		<b>Раздел 6. Применение отдельных элементов «мозгового штурма»</b>	<b>10</b>		
49.	1 неделя марта	Принципы «мозгового штурма»	1	беседа	
50.	1 неделя марта	Индукция	1	беседа	
51.	2 неделя марта	Роль генерирования идей в работе над вопросами.	1	практикум	
52.	2 неделя марта	Психологическое «растормаживание» индукторов в команде	1	беседа	
53.	3 неделя марта	Анализ идей и версий	1	практикум	
54.	3 неделя марта	Функциональное применение метода в работе над вопросом.	1	практикум	
55.	4 неделя марта	Роль эрудитов в команде	1	беседа	
56.	4 неделя марта	Дедукция	1	беседа	
57.	1 неделя апреля	«Игра в пас»	1	практикум	
58.	1 неделя апреля	Игровая практика	1	практикум	
		<b>Раздел 7. Анализ проведенных игр</b>	<b>8</b>		
59.	2 неделя апреля	Оценка игры команд.	1	беседа	
60.	2 неделя апреля	Оценка игры команд	1	практикум	
61.	3 неделя апреля	Персональный разбор	1	беседа	
62.	3 неделя апреля	Персональный разбор	1	практикум	
63.	4 неделя апреля	Анализ вопросов	1	беседа	
64.	4 неделя апреля	Анализ вопросов	1	практикум	
65.	1 неделя мая	Закрепление положительного опыта и устранения	1	беседа	



		недостатков			
66.	1 неделя мая	Закрепление положительного опыта и устранения недостатков	1	практикум	
		<b>Раздел 8. Итоговое занятие, промежуточная аттестация</b>	<b>2</b>		
67.	2 неделя мая	Игра (промежуточная аттестация)	1	практикум	Игра
68.	2 неделя мая	Игра (промежуточная аттестация)	1	практикум	Игра
		<b>Итого:</b>	<b>68</b>		

