

ГЛАВНОЕ УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА
КРАСНОЯРСКА

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДОМ ДЕТСТВА И ЮНОШЕСТВА «ШКОЛА САМООПРЕДЕЛЕНИЯ»

Принято на заседании
педагогического совета
Протокол № 1
от «31» августа 2023 года

Утверждаю:
И.о. директора МБОУ ДО ДДЮ
«Школа самоопределения»
А.П. Котова
Приказ № _____
от «31» августа 2023 года



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

ТУРИСТСКО-КРАЕВЕДЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«Интеллектуальная игра «Эрудит-Премьер»

Возраст обучающихся - 11- 17 лет

Срок реализации программы – 1 год (108 часов)

Уровень программы: Разноуровневая

Автор программы: Гавиловская З.И.,
педагог дополнительного образования

Красноярск, 2023

I Пояснительная записка

Общие положения: Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Интеллектуальная игра «Эрудит-Премьер» относится к **туристско-краеведческой направленности** и реализуется в МБОУ ДО ДДЮ «Школа самоопределения» с 2017 года.

Программа «Интеллектуальная игра «Эрудит-Премьер» разработана в соответствии с нормативными документами:

- Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ с изменениями и дополнениями, включая Федеральный закон от 31.07.2020 г. № 304-ФЗ.

- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 г. № 678-р).

- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 г. № 629).

- Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 № 996-р).

- Порядок применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ (Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816).

- Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28).

- Санитарные правила и нормы СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (разд. VI. Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи) (Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2).

- Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с МР по проектированию дополнительных общеразвивающих программ).

- Письмо Минобрнауки РФ от 14.12.2015 г. № 09-3564 «О внеурочной деятельности и реализации дополнительных общеобразовательных программ» (вместе с «Методическими рекомендациями по организации внеурочной деятельности и реализации дополнительных общеобразовательных программ»).

- Письмо Министерства просвещения РФ от 07.05.2020 № ВБ-976/04 «О реализации курсов внеурочной деятельности, программ воспитания и социализации, дополнительных общеразвивающих программ с использованием дистанционных образовательных технологий» (вместе с Рекомендациями по реализации курсов внеурочной деятельности, программ воспитания и социализации и дополнительных общеразвивающих программ с использованием дистанционных образовательных технологий).

- Письмо Минобрнауки России от 29.03.2016 г. № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций по реализации адаптированных дополнительных

общеобразовательных программ, способствующих социально-педагогической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, с учетом их особых образовательных потребностей».

- Положение о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе МБОУ ДО ДДЮ «Школа самоопределения» (Приказ № 112/1-од от 01.10.2022 г.).

Актуальность программы в создании условий для проявления и роста интеллектуально-творческого потенциала обучающихся, формирования навыков самостоятельного осмысления реальности и становления активной гражданской позиции, самоопределения и самореализации личности обучающихся. Наиболее лаконично актуальность программы можно выразить в следующих принципах, предлагаемых обучающимся:

- Сотворение успешной личности;
- Воспитание активной гражданской позиции;
- Творческое развитие «Я»;
- Адаптация к жизни в современных условиях.

Новизна программы заключается в разработке нового образовательного формата обучения по дополнительной программе – интеллектуальная игра «Эрудит». Предлагаемый формат игры является модификацией интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?» и «Брейн-ринг».

Интеллектуальная игра рассматривается как инструмент формирования ситуации успеха для каждого обучающегося.

Игра - это шанс:

-проявить командный дух, закалить волю к победе в соперничестве с сильными противниками, так необходимыми в современных условиях;

-заявить о своей школе и команде; доказать, что интеллект - это важнейший компонент успеха каждого человека;

-пообщаться в неформальной обстановке;

-наладить деловые и дружеские отношения с ребятами из других школ;

-проверить и сопоставить интеллектуальный уровень игроков своей команды с игроками из других команд.

Особенность программы: ДООП «Интеллектуальная игра «Эрудит-Премьер» основана на ключевых идеях и подходах Программы развития и образовательной программы МБОУ ДО ДДЮ «Школы самоопределения». *Личностно-ориентированный подход:* создание условий для развития высоконравственной, гармонично развитой и социально ответственной личности обучающегося, самореализации его интеллектуального и творческого потенциала. *Индивидуальный подход:* признание уникальности и неповторимости каждого ребенка, его формирование, развитие в соответствии с природными способностями и возрастными особенностями в атмосфере инклюзивного взаимопонимания и взаимоуважения. *Компетентностный подход:* формирование целостного комплекса компетенций ребенка в выбранном направлении (предметные, метапредметные, личностные), которые становятся основным непосредственным результатом образовательной деятельности. *Разноуровневый подход:* включает дифференцированные возможности достижения образовательных результатов (наличие стартового/базового/продвинутого уровней в одной программе), в зависимости от

индивидуальных целей, мотивации, особенностей ребенка, что позволяет заниматься по данной программе разным детям, в т.ч. с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ), осваивая ее в соответствии со своими потребностями и возможностями.

Цели программы: Интеллектуальное развитие личности подростка и формирование его социальных навыков посредством игрового образовательного формата с целью популяризации научных знаний.

В ходе реализации программы «Интеллектуальная игра «Эрудит-Премьер» планируется выполнение следующих **задач**:

Обучающие:

- организация яркого, интеллектуального состязания для школьников города Красноярска;
- значительное повышение интеллектуального, познавательного уровней школьников;
- совершенствование навыков владения техническими средствами;
- развитие образного и логического мышления, вариативности мышления, творческих способностей, воображения и конструктивных умений школьников;
- развитие речи (умение обосновывать свои убеждения, строить логические умозаключения).

Развивающие:

- формирование умений обдумывать и планировать действия, принимать решения и прогнозировать результаты в соответствии с заданными правилами;
- развитие социальной активности подростков и старшеклассников, формирование навыков работы в команде;
- формирование коммуникативных навыков, навыков решения возникающих проблем, нахождения выхода из конфликтных ситуаций.

Воспитательные:

- формирование целостного мировоззрения у участников игры, в том числе гражданско- патриотической позиции.

Срок реализации программы 1 год. Трудоемкость обучения составляет 108 часов. Режим занятий - 3 академических часа один раз в неделю с обязательными перерывами (академический час составляет 40 минут).

Целевая аудитория: Программа «Интеллектуальная игра «Эрудит-Премьер» рассчитана на детей среднего и старшего школьного возраста (11-17 лет), в т.ч. для детей с ОВЗ и инвалидов, если по заключению ПМПК они могут заниматься в составе общеобразовательных групп.

Форма реализации программы: очно-заочная. Реализация программы или ее частей может осуществляться с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (ДОТ).

Формы и методы проведения занятий: дистанционные занятия, интернет-практикумы, тренинги, клубные игры.

Воспитательный компонент в ДООП: Воспитательный компонент ДООП разработан на основе Программы воспитания МБОУ ДО ДДЮ «Школа

самоопределения», представленной как раздел в образовательной программе (ОП) организации. В ДООП воспитательный компонент соответствует задачам ОП и отражен в воспитательных задачах реализуемой программы, а также формируемых в ней личностных компетенциях.

Воспитательный компонент ДООП направлен на организацию воспитательной деятельности на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей российского общества, формирование у детей общероссийской гражданской идентичности, патриотизма и гражданской ответственности, расширение возможности использования в образовательном и воспитательном процессе культурного и природного наследия народов России.

Продолжительность воспитательного компонента составляет 25%-30% от общего объема ДООП и реализуется в течение всего учебного года.

Реализация воспитательного компонента осуществляется посредством разных форм: событийное построение по значимым мероприятиям и датам; участие в приоритетных проектах, конкурсах, акциях, различных социальных практиках (КТД, волонтерство, совместные занятия); системная образовательная деятельность, включающая формирование личностной компетенции, заявленной в ДООП.

Основные направления и методы воспитания включают:

- 1 Методы формирования сознания, определяющие мировоззренческие ценности (познавательные, духовно-нравственные).
- 2 Методы формирования поведения, характеризующие свойства личности (гражданско-патриотические, социальные, физические, трудовые, эстетические).
- 3 Методы педагогического стимулирования.

Планируемые результаты: По окончании реализации обучения по программе «Интеллектуальная игра «Эрудит-Премьер» обучающиеся смогут овладеть следующими общеобразовательными, общеразвивающими компетенциями:

Предметные:

- владение различными приемами получения и обработки информации из разных источников (книги, журналы, газеты, справочники, энциклопедии, интернет);
- владение технологией составления вопросов к интеллектуальной игре «Эрудит».

Метапредметные:

- владение социальными навыками работы в команде (моделирование разных ситуаций взаимодействия, обмен социальными ролями);
- способность самостоятельно планировать действия в соответствии с поставленной целью.

Личностные:

- готовность формировать позитивное отношение к результату собственного труда (формирование ситуации успеха, самореализации);
- способность проявлять гражданско-патриотическую позицию.

II Учебно-тематический план

№	Раздел/Тема	Теория	Практика	Всего	Вид/Форма контроля
1	<i>Введение. Правила игры «Эрудит-Премьер»</i>	1	2	3	ВК/Игра
2	<i>Литература. Мировая художественная культура</i>	4	17	21	
2.1	125 лет Государственному Русскому музею: история, основатели, меценаты.	1	2	3	
2.2	125 лет Государственному Русскому музею. Художественное и архитектурное наследие.	1	2	3	
2.3	125 лет Государственному Русскому музею. Шедевры искусства, представленные в кино, театре, литературе, музыке, архитектуре.	1	2	3	
2.4	125 лет Государственному Русскому музею. Современные тенденции развития.	1	2	3	
2.5	Игра. Тур «Надежда». Литература. МХК. «125 лет Государственному Русскому музею».	-	3	3	ТК/Рейтинг
2.6	Практикум. Разновидности игр.	-	3	3	
2.7	Игра. Тур «Успех». Литература. МХК. «125 лет Государственному Русскому музею».	-	3	3	
3	<i>География. Краеведение. Туризм. Спорт</i>	4	17	21	
3.1	Озёра мира: федеральные проекты России.	1	2	3	
3.2	Озёра мира: уникальные природные объекты всемирного наследия.	1	2	3	
3.3	Озёра мира: современные проблемы экологии и защиты природного наследия.	1	2	3	
3.4	Озёра мира в искусстве, кинематографе, музыке.	1	2	3	
3.5	Игра. Тур «Надежда». География. Краеведение. Туризм. Спорт. «Озёра мира».	-	3	3	ТК/Рейтинг
3.6	Практикум. Разновидности игр.	-	3	3	
3.7	Игра. Тур «Успех». География. Краеведение. Туризм. Спорт. «Озёра мира».	-	3	3	
4	<i>История. Краеведение</i>	4	17	21	
4.1	Отечественная наука: история, события, лица.	1	2	3	
4.2	Отечественная наука в мировой истории.	1	2	3	
4.3	Отечественная наука Красноярского края.	1	2	3	
4.4	Отечественная наука в кино и искусстве.	1	2	3	
4.5	Игра. Тур «Надежда». История. Краеведение. «Отечественная наука».	-	3	3	ТК/Рейтинг
4.6	Практикум. Разновидности игр.	-	3	3	
4.7	Игра. Тур «Успех». История. Краеведение. «Отечественная наука».	-	3	3	
5	<i>Биология. Экология</i>	4	17	21	

5.1	Верблюдовые: биоразнообразие планеты Земля.	1	2	3	
5.2	Верблюдовые: виды, происхождение, особенности.	1	2	3	
5.3	Верблюдовые: интересные факты.	1	2	3	
5.4	Верблюдовые в искусстве.	1	2	3	
5.5	Игра. Тур «Надежда». Биология. Экология. «Верблюдовые».	-	3	3	ТК/Рейтинг
5.6	Практикум. Разновидности игр.	-	3	3	
5.7	Игра. Тур «Успех». Биология. Экология. «Верблюдовые».	-	3	3	
6	<i>Игры. Чемпионат</i>	-	9	9	
6.1	Практикум.	-	6	6	
6.2	Итоговая игра.	-	3	3	
7	<i>Дети для детей.</i>	1	8	9	
8	<i>Подведение итогов учебного года.</i>	1	2	3	ИК/Комплексная оценка
	Итого:	19	89	108	

III Содержание учебно-тематического плана

1 Введение. Правила игры «Эрудит- Премьер» (3 часа)

План:

- 1 Инструктаж по технике безопасности и пожарной безопасности.
- 2 Положение об игре, правила.
- 3 Вводная диагностика (пробная игра).

Теория: Инструктаж по технике безопасности и пожарной безопасности.

Практика: Знакомство с Положением и правилами игры. Определяем суть игры.

Интернет-практикум: Личное первенство. Интернет-практикум: Командная игра.

Методы: Практический метод: Тренажёр.

Входной контроль: Пробная игра. Рейтинг (Приложение 1).

2 Литература. Мировая художественная культура (21 час)

Тема 2.1: 125 лет Государственному Русскому музею: история, основатели, меценаты (3 часа)

План:

- 1 Вопрос -основа игры. Тематика вопросов.
- 2 История, основатели, меценаты Государственного Русского музея.

Теория: Вопрос – основа игры. Тематика вопросов. Типы вопросов. Структура вопросов. Что такое спайдограмма? Технология составления вопросов для игры по плану.

Практика: Определение ключевых слов. Составление синонимических рядов (спайдограмм) для ключевого слова. Составление синонимических рядов (спайдограмм) для другого ключевого слова. Технология составления вопросов к кроссвордам.

Составления вопросов для игры. Практикум. Коррекция ошибок. Разгадывание вопросов. Тренинг.

Методы: Работа с образцами и моделями вопросов. Практикум. Самостоятельная работа с литературой.

Тема 2.2: 125 лет Государственному Русскому музею. Художественное наследие (3 часа)

План:

1 Художественное наследие Русского музея (авторы, работы, интересные события).

2 Архитектурное наследие Русского музея.

3 Памятные юбилейные даты Русского музея (В.И. Суриков (1848-1916), А.М. Васнецов (1856-1933), И.П. Прокофьев (1758-1828), П.П. Трубецкой (1866-1938), Б.М. Кустодиев (1878-1927)).

3 Виды источников информации и приемы работы с ней.

Теория: Виды справочной литературы и других источников информации по теме. Принципы отбора справочной литературы. Приёмы выбора и обработки информации. Приёмы работы с книгой и интернет-ресурсами по изучаемым вопросам плана. Ссылки на источник информации, правильное письменное оформление ссылки.

Практика: Составление вопросов. Разгадывание вопросов. Игра. Тренинг. Работа с энциклопедиями и справочниками. Работа с интернет-ресурсами и другими источниками информации. Трансформация информации в вопрос.

Методы: Демонстрация пособий. Поиск. Самостоятельная работа учащихся со справочной литературой. Тест на поиск информации для тематических игр. Тест на поиск информации для игр на общие знания. Тест на трансформацию информации в вопрос.

Тема 2.3: 125 лет Государственному Русскому музею. Шедевры искусства, представленные в кино, театре, литературе, музыке, архитектуре (3 часа)

План:

1 Шедевры Русского музея, представленные в театре и кинематографе.

2 Шедевры Русского музея, представленные в литературе и музыке.

3 Шедевры Русского музея, представленные в архитектуре.

4 Принципы интеллектуальной разминки.

Теория: Принципы интеллектуальной разминки на примере вопросов плана.

Практика: Игра. Тренинг. Составление вопросов. Разгадывание вопросов.

Методы: Показ видеороликов. Аудиозаписи. Самостоятельная работа учащихся с литературой.

Тема 2.4: 125 лет Государственному Русскому музею. Современные тенденции развития (3 часа)

План:

1 Традиции и новации в развитии Русского музея.

2 Принципы игры в команде. Распределение командных ролей.

Теория: Технология командного обсуждения. 5 правил решения проблем. 10 рекомендаций по созданию команды.

Практика: Игра. Тренинг. Составление вопросов. Разгадывание вопросов. Опробование каждой роли каждым игроком в команде.

Методы: Тренажер. Показ видеороликов. Самостоятельная работа учащихся с литературой.

Тема 2.5: Игра. Тур «Надежда». Литература. МХК. «125 лет Государственному Русскому музею» (3 часа)

План:

1 Участие в городской отборочной игре.

Практика: Отборочная игра включает содержательно 45-50 вопросов по 4-5 турам, которые определяются организаторами игры и сообщаются командам в предварительном анонсе.

Методы и формы: Игра по теме «125 лет Государственному Русскому музею».

Текущий контроль: Личный рейтинг. Командный рейтинг (Приложение 2).

Тема 2.6: Практикум. Разновидности игр (3 часа)

План:

1 Анализ отборочной игры.

2 Технология игр (разгадывание и составление).

Практика: Анализ отборочной игры: выполнение ролей; сыгранность команды; интенсивность обсуждения, набрасывания версий и выбор наиболее вероятной версии для ответа; оперативность реагирования в различных игровых ситуациях; анализ вопросов, на которые не были даны ответы; выявление областей знаний, на которые необходимо обратить внимание в дальнейшем. Практикум по составлению вопросов к играм «Kahoot», Своя игра, Хамса. Проведение тренировочных боёв.

Методы и формы: Рефлексия. Тренинг.

Тема 2.7: Игра. Тур «Успех». Литература. МХК. «125 лет Государственному Русскому музею» (3 часа)

План:

1 Финальная игра.

2 Анализ игры.

Практика: Финальная игра по теме «125 лет Государственному Русскому музею» включает содержательно 45-50 вопросов по 4-5 турам, которые определяются организаторами игры и сообщаются командам в предварительном анонсе. Если команда по итогам рейтинга не прошла в финал, то осуществляется анализ финальной игры. Рейтинг.

Методы и формы: Игра.

3 География. Краеведение. Туризм. Спорт (21 час)

Тема 3.1: Озёра мира: федеральные проекты России. (3 часа)

План:

1 Тематика вопросов и технология их составления.

2 Озера России: географические особенности.

3 Федеральные проекты России по сохранению озерных и водных ресурсов страны (Байкал, Волга).

Теория: Тематика вопросов. Технология составления вопросов для игры по вопросам плана.

Практика: Определение ключевых слов. Составление синонимических рядов (спайдограмм) для ключевого слова. Составление синонимических рядов (спайдограмм) для другого ключевого слова. Технология составления вопросов к кроссвордам.

Составления вопросов для игры. Практикум. Коррекция ошибок. Тренинг. Разгадывание вопросов.

Методы: Работа с образцами и моделями вопросов. Практикум. Показ видеороликов. Самостоятельная работа учащихся.

Тема 3.2: Озёра мира: уникальные природные объекты всемирного наследия (3 часа)

План:

1. Уникальные озера мира (Кения, Австралия, Малави, Хорватия).
- 2 Виды источников информации и приемы работы с ней.

Теория: Виды справочной литературы и других источников информации по теме. Принципы отбора справочной литературы. Приёмы выбора и обработки информации. Приёмы работы с книгой и интернет- ресурсами по вопросам плана. Ссылки на источник информации, правильное письменное оформление ссылки.

Практика: Игра. Тренинг. Составление вопросов. Разгадывание вопросов. Работа с энциклопедиями и справочниками. Работа с интернет-ресурсами и другими источниками информации. Трансформация информации в вопрос.

Методы: Демонстрация пособий. Поиск. Самостоятельная работа учащихся со справочной литературой. Тест на поиск информации для тематических игр. Тест на поиск информации для игр на общие знания. Тест на трансформацию информации в вопрос. Показ видеороликов.

Тема 3.3 Озёра мира: современные проблемы экологии и защиты природного наследия (3 часа)

План:

- 1 Проблемы сохранения природного водного наследия.
- 2 Принципы интеллектуальной разминки.

Теория: Принципы интеллектуальной разминки.

Практика: Игра. Тренинг. Составление вопросов по вопросам плана. Разгадывание вопросов.

Методы: Тренинг. Самостоятельная работа учащихся.

Тема 3.4: Озёра мира в искусстве, кинематографе, музыке (3 часа)

План:

- 1 Что? Какое? Где? Когда?
- 2 Принципы игры в команде. Распределение командных ролей.

Теория: Состав команды. Роль капитана команды. Проблема лидерства. Технология командного обсуждения. 5 правил решения проблем. 10 рекомендаций по созданию команды.

Практика: Игра. Тренинг. Составление вопросов по вопросам плана. Разгадывание вопросов. Опробование каждой роли каждым игроком в команде.

Методы: Тренажер. Самостоятельная работа учащихся.

Тема 3.5: Игра. Тур «Надежда». География. Краеведение. Туризм. Спорт. «Озёра мира» (3 часа)

План:

- 1 Участие в городской отборочной игре.

Практика: Отборочная игра по теме включает содержательно 45-50 вопросов по 4-5 турам, которые определяются организаторами игры и сообщаются командам в предварительном анонсе.

Методы и формы: Игра по теме «Озёра мира».

Текущий контроль: Личный рейтинг. Командный рейтинг (Приложение 2).

Тема 3.6: Практикум. Разновидности игр (3 часа)

План:

1 Анализ отборочной игры.

2 Технология игр (разгадывание и составление).

Практика: Анализ отборочной игры: выполнение ролей; сыгранность команды; интенсивность обсуждения, набрасывания версий и выбор наиболее вероятной версии для ответа; оперативность реагирования в различных игровых ситуациях; анализ вопросов, на которые не были даны ответы; выявление областей знаний, на которые необходимо обратить внимание в дальнейшем. Практикум по составлению вопросов к играм «Эрудит-лото», анаграммы, верю-не верю. Проведение тренировочных боёв.

Методы и формы: Рефлексия. Тренинг.

Тема 3.7: Игра. Тур «Успех». География. Краеведение. Туризм. Спорт. «Озёра мира» (3 часа)

План:

1 Финальная игра.

2 Анализ игры.

Практика: Финальная игра по теме «Озёра мира» включает содержательно 45-50 вопросов по 4-5 турам, которые определяются организаторами игры и сообщаются командам в предварительном анонсе. Если команда по итогам рейтинга не прошла в финал, то осуществляется анализ финальной игры. Рейтинг.

Методы и формы: Игра.

4 История. Краеведение (21 час)

Тема 4.1: Отечественная наука: история, события, лица (3 часа)

План:

1 Тематика вопросов и технология их составления.

2 300 лет Российской академии наук: история, события, лица.

Теория: Тематика вопросов. Типы вопросов. Структура вопросов. Технология составления вопросов для игры по вопросам плана.

Практика: Определение ключевых слов. Составление синонимических рядов (спайдограмм) для ключевого слова. Составление синонимических рядов (спайдограмм) для другого ключевого слова. Технология составления вопросов к кроссвордам. Составления вопросов для игры по вопросам плана. Практикум. Коррекция ошибок. Тренинг. Разгадывание вопросов.

Методы: Работа с образцами и моделями вопросов. Практикум. Самостоятельная работа учащихся.

Тема 4.2: Отечественная наука в мировой истории (3 часа)

План:

1 Самый, самая, самые.

2 Виды источников информации и приемы работы с ней.

Теория: Виды справочной литературы и других источников информации по теме. Принципы отбора справочной литературы. Приёмы выбора и обработки информации.

Приёмы работы с книгой и интернет-ресурсами по вопросам плана. Ссылки на источник информации, правильное письменное оформление ссылки.

Практика: Игра. Тренинг. Составление вопросов. Разгадывание вопросов. Работа с энциклопедиями и справочниками. Работа с интернет-ресурсами и другими источниками информации. Трансформация информации в вопрос.

Методы: Демонстрация пособий. Поиск. Самостоятельная работа учащихся со справочной литературой. Тест на поиск информации для тематических игр. Тест на поиск информации для игр на общие знания. Тест на трансформацию информации в вопрос.

Тема 4.3: Отечественная наука Красноярского края (3 часа)

План:

1 Научные открытия на территории Красноярского края.

2 Принципы интеллектуальной разминки.

Теория: Особенности военной и экономической помощи Красноярского края. Принципы интеллектуальной разминки.

Практика: Игра. Тренинг. Составление вопросов по теме. Разгадывание вопросов.

Методы: Тренинг. Самостоятельная работа учащихся.

Тема 4.4: Отечественная наука в кино и искусстве (3 часа)

План:

1 Кинематограф об отечественной науке и ее открытиях.

2 Живопись, литература, музыка об отечественной науке.

2 Принципы игры в команде. Распределение командных ролей.

Теория: Состав команды. Роль капитана команды. Проблема лидерства. Технология командного обсуждения. 5 правил решения проблем. 10 рекомендаций по созданию команды.

Практика: Игра. Тренинг. Составление вопросов по теме. Разгадывание вопросов. Опробование каждой роли каждым игроком в команде.

Методы: Тренажер. Самостоятельная работа учащихся.

Тема 4.5: Игра. Тур «Надежда». История. Краеведение. «Отечественная наука» (3 часа)

План:

1 Участие в городской отборочной игре.

Практика: Отборочная игра по теме включает содержательно 45-50 вопросов по 4-5 турам, которые определяются организаторами игры и сообщаются командам в предварительном анонсе.

Методы и формы: Игра по теме «Отечественная наука».

Текущий контроль: Личный рейтинг. Командный рейтинг (Приложение 2).

Тема 4.6: Практикум. Разновидности игр (3 часа)

План:

1 Анализ отборочной игры.

2 Технология игр (разгадывание и составление).

Практика: Анализ отборочной игры: выполнение ролей; сыгранность команды; интенсивность обсуждения, набрасывания версий и выбор наиболее вероятной версии для ответа; оперативность реагирования в различных игровых ситуациях; анализ вопросов, на которые не были даны ответы; выявление областей знаний, на которые необходимо

обратить внимание в дальнейшем. Практикум по составлению вопросов к играм «Эрудит-лото», Что? Где? Когда? Проведение тренировочных боёв.

Методы и формы: Рефлексия. Тренинг.

Тема 4.7: Игра. Тур «Успех». История. Краеведение. «Отечественная наука» (3 часа)

План:

1 Финальная игра.

2 Анализ игры.

Практика: Финальная игра по теме «Отечественная наука» включает содержательно 45-50 вопросов по 4-5 турам, которые определяются организаторами игры и сообщаются командам в предварительном анонсе. Если команда по итогам рейтинга не прошла в финал, то осуществляется анализ финальной игры. Рейтинг.

Методы и формы: Игра.

5 Биология. Экология (21 час)

Тема 5.1: Верблюдовые: биоразнообразие планеты Земля (3 часа)

План:

1 Тематика вопросов и технология их составления.

2 Роль биоразнообразия планеты Земля.

Теория: Тематика вопросов. Типы вопросов. Структура вопросов. Технология составления вопросов для игры по вопросам плана.

Практика: Определение ключевых слов. Составление синонимических рядов (спайдограмм) для ключевого слова. Составление синонимических рядов (спайдограмм) для другого ключевого слова. Технология составления вопросов к кроссвордам. Составления вопросов для игры по теме. Практикум. Коррекция ошибок. Тренинг. Разгадывание вопросов.

Методы: Работа с образцами и моделями вопросов. Практикум. Видеоролики. Самостоятельная работа учащихся.

Тема 5.2: Верблюдовые: виды, происхождение, особенности (3 часа)

План:

1 Виды источников информации и приемы работы с ней.

2 Происхождение, виды, развитие, современное состояние и роль в живой природе.

Теория: Виды справочной литературы и других источников информации. Принципы отбора справочной литературы. Приёмы выбора и обработки информации. Приёмы работы с книгой и интернет-ресурсами по вопросам плана. Ссылки на источник информации, правильное письменное оформление ссылки. Кино, живопись, литература о значении воды в истории человечества.

Практика: Игра. Тренинг. Составление вопросов. Разгадывание вопросов. Работа с энциклопедиями и справочниками. Работа с интернет-ресурсами и другими источниками информации по теме. Трансформация информации в вопрос.

Методы: Демонстрация пособий. Поиск. Самостоятельная работа учащихся со справочной литературой. Тест на поиск информации для тематических игр. Тест на поиск информации для игр на общие знания. Тест на трансформацию информации в вопрос. Видеоролики.

Тема 5.3: Верблюдовые: интересные факты (3 часа)

План:

1 Самый, самая, самые.

2 Принципы интеллектуальной разминки.

Теория: Принципы интеллектуальной разминки на примере вопросов темы.

Практика: Игра. Тренинг. Составление вопросов. Разгадывание вопросов.

Методы: Видеоролики. Самостоятельная работа учащихся.

Тема 5.4: Верблюдовые в искусстве (3 часа)

План:

1 Кто? Что? Где? Когда? Пословицы и поговорки.

2 Принципы игры в команде. Распределение командных ролей.

Теория: Гипотезы и решения. Состав команды. Роль капитана команды. Проблема лидерства. Технология командного обсуждения. 5 правил решения проблем. 10 рекомендаций по созданию команды.

Практика: Игра. Тренинг. Составление вопросов. Разгадывание вопросов. Опробование каждой роли каждым игроком в команде.

Методы: Тренажер. Видеоролики. Самостоятельная работа учащихся.

Тема 5.5: Игра. Тур «Надежда». Биология. Экология. «Верблюдовые» (3 часа)

План:

1 Участие в городской отборочной игре.

Практика: Отборочная игра по теме включает содержательно 45-50 вопросов по 4-5 турам, которые определяются организаторами игры и сообщаются командам в предварительном анонсе.

Методы и формы: Игра по теме «Верблюдовые».

Текущий контроль: Личный рейтинг. Командный рейтинг (Приложение 2).

Тема 5.6: Практикум. Разновидности игр (3 часа)

План:

1 Анализ отборочной игры.

2 Технология игр (разгадывание и составление).

Практика: Анализ отборочной игры: выполнение ролей; сыгранность команды; интенсивность обсуждения, набрасывания версий и выбор наиболее вероятной версии для ответа; оперативность реагирования в различных игровых ситуациях; анализ вопросов, на которые не были даны ответы; выявление областей знаний, на которые необходимо обратить внимание в дальнейшем. Практикум по составлению вопросов к играм «Эрудит-лото», Что? Где? Когда?, «Kahoot», Своя игра, Хамса. Проведение тренировочных боёв.

Методы и формы: Рефлексия. Тренинг.

Тема 5.7: Игра. Тур «Успех». Биология. Экология. «Верблюдовые» (3 часа)

План:

1 Финальная игра.

2 Анализ игры.

Практика: Финальная игра по теме «Верблюдовые» включает содержательно 45-50 вопросов по 4-5 турам, которые определяются организаторами игры и сообщаются командам в предварительном анонсе. Если команда по итогам рейтинга не прошла в финал, то осуществляется анализ финальной игры. Рейтинг.

Методы и формы: Игра.

6 Игры. Чемпионат (9 часов)

Тема 6.1: Практикум (6 часов)

План:

1 Анализ игр.

2 Тренинг.

Практика: Анализ игр: выполнение ролей; сыгранность команды; интенсивность обсуждения, набрасывания версий и выбор наиболее вероятной версии для ответа; оперативность реагирования в различных игровых ситуациях; анализ вопросов, на которые не были даны ответы; выявление областей знаний, на которые необходимо обратить внимание в дальнейшем. Тренировочная игра по общим знаниям с применением разных форм туров.

Методы и формы: Рефлексия. Тренинг.

Тема 6.2: Итоговая игра (3 часа)

План:

1 Итоговая игра чемпионата.

2 Анализ игры.

Практика: Итоговая игра чемпионата открытой интеллектуальной игры «Эрудит-премьер» включает содержательно 45-50 вопросов по 4-5 турам, которые определяются организаторами игры и сообщаются командам в предварительном анонсе. Если команда по итогам рейтинга не прошла в итоговый тур, то осуществляется анализ этой игры. Рейтинг.

Методы и формы: Игра. Рейтинг.

7 Дети для детей (9 часов)

План:

1 Чему мы можем научить?

2 Разработка игр для летней проектной школы.

Теория: Возможности интеллектуальных игр для организации летнего отдыха детей младшего и среднего школьного возраста. Адаптация интеллектуальных игр для детей младшего школьного возраста.

Практика: Разработка игр (вопросов) для детей летней проектной школы.

Методы: Командная и индивидуальная работа.

8 Подведение итогов учебного года (3 часа)

План:

1 Анализ работы за год.

2 Подведение итогов учебного года.

Теория: Рефлексия участия в играх и итогов учебного года.

Практика: Составление и анализ итогового личного и командного рейтинга.

Итоговый контроль: Комплексная оценка деятельности за учебный год (Приложение 3).

IV Требования к результатам обучения

Виды и формы контроля: Подведение итогов по результатам дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Интеллектуальная игра «Эрудит-Премьер» будет осуществляться в форме контроля:

Входной контроль: Пробная игра. Личный рейтинг.

Текущий/промежуточный контроль: Отборочные игры. Личный рейтинг. Командный рейтинг.

Итоговый контроль: Личный рейтинг. Итоговое место команды по результатам игр сезона. Комплексная оценка деятельности за год.

Итоги входного, текущего/промежуточного и итогового контроля фиксируются в виде отметок С/Б/П (стартовый/базовый/продвинутый уровень).

Мониторинг обучения:

Формируемые компетентности итогового контроля:

Предметные:

ОК-1 Владение различными приемами получения и обработки информации из разных источников (книги, журналы, газеты, справочники, энциклопедии, интернет):

Стартовый уровень (С):

- знает основные виды источников информации (книги, журналы, газеты, справочники, энциклопедии, интернет);
- владеет навыками выбора и нахождения информации из разных источников.

Базовый уровень (Б):

- знает основные виды источников информации (книги, журналы, газеты, справочники, энциклопедии, интернет);
- владеет навыками самостоятельного выбора и нахождения информации из разных источников и оформления ссылки на нее;
- способен классифицировать (разложить по критериям и степени сложности) информацию, полученную из разных источников;
- умеет использовать полученную информацию для выстраивания логической цепочки поиска ответа на предлагаемые вопросы.

Продвинутый уровень (П):

- знает основные виды источников информации (книги, журналы, газеты, справочники, энциклопедии, интернет);
- владеет навыками самостоятельного выбора и нахождения информации из разных источников и оформлением ссылки на нее;
- способен классифицировать (разложить по критериям и степени сложности) и систематизировать (обобщить) информацию, полученную из разных источников;
- умеет использовать полученную информацию для составления новых вопросов и заданий (трансформировать информацию в вопрос);
- умеет использовать полученную информацию для выстраивания логической цепочки поиска ответа на предлагаемые вопросы;
- способен передавать умения получать и обрабатывать информацию из разных источников другим.

ОК-2 Владение технологией составления вопросов к интеллектуальной игре «Эрудит»:

Стартовый уровень (С):

- способен определить тип вопроса:
 - вопрос на точные знания;
 - вопрос – маска;

- вопрос - логическая цепочка;
 - вопрос – рассуждение;
 - вопрос – обобщение (вывод);
 - вопрос – цитата;
 - вопрос – афоризм;
 - вопрос – одноходовка.
- владеет технологией выявления ключевых понятий (слов) в вопросе;
- способен самостоятельно составлять вопросы на точные знания.

Базовый уровень (Б):

- способен определить тип вопроса:
- вопрос на точные знания;
 - вопрос – маска;
 - вопрос - логическая цепочка;
 - вопрос – рассуждение;
 - вопрос – обобщение (вывод);
 - вопрос – цитата;
 - вопрос – афоризм;
 - вопрос - одноходовка;
 - вопрос – двухходовка.
- владеет навыками выявления ключевых понятий (слов) в вопросе;
- способен самостоятельно составлять вопросы на точные знания;
- способен самостоятельно составлять видеоряд вопросов;
- владеет технологией составления спайдограмм.

Продвинутый уровень (П):

- способен определить тип вопроса:
- вопрос на точные знания;
 - вопрос – маска;
 - вопрос - логическая цепочка;
 - вопрос – рассуждение;
 - вопрос – обобщение (вывод);
 - вопрос – цитата;
 - вопрос – афоризм;
 - вопрос - одноходовка;
 - вопрос – двухходовка;
 - вопрос – многоходовка.
- владеет навыками выявления ключевых понятий (слов) в вопросе;
- владеет технологией составления спайдограмм;
- способен самостоятельно составлять вопросы на точные знания;
- способен самостоятельно составлять видеоряд вопросов;
- способен самостоятельно составлять вопросы – маски и логические вопросы к интеллектуальной игре, соблюдая изученную технологию.

Метапредметные:

РК-1 Владение социальными навыками работы в команде (моделирование разных ситуаций взаимодействия, обмен социальными ролями):

Стартовый уровень (С):

- знает роли игроков в команде и принципы командной игры;
- владеет навыками вербального взаимодействия (монолог, диалог).

Базовый уровень (Б):

- владеет навыками игры в любой командной роли (капитан, эрудит, аналитик, игрок, шутник, молчун);
- владеет навыками вербального и невербального взаимодействия (монолог, диалог, жесты, мимика);
- способен разрешать конфликтные ситуации, контролируя и корректируя свое поведение, проявляя терпимость;

Продвинутый уровень (П):

- владеет навыками игры в любой командной роли (капитан, эрудит, аналитик, игрок, шутник, молчун);
- владеет навыками вербального и невербального взаимодействия (монолог, диалог, жесты, мимика);
- способен разрешать конфликтные ситуации, контролируя и корректируя свое поведение, проявляя терпимость и умение принимать чужую точку зрения;
- владеет технологией командного обсуждения вопросов и планирования необходимого взаимодействия с партнерами в процессе интеллектуальной игры;
- способен принимать решения и нести ответственность за собственный выбор.

РК-2 Способность самостоятельно планировать действия в соответствии с поставленной целью:

Стартовый уровень (С):

- знает этапы, путь, результат интеллектуальной деятельности в процессе игры «Эрудит»;
- способен определить свою игровую роль в команде;
- способен анализировать выявленные ошибки в процессе составления вопросов.

Базовый уровень (Б):

- знает этапы, путь, результат интеллектуальной деятельности в процессе игры «Эрудит»;
- способен формулировать личные цели, потребности, характеризующие поставленную задачу в процессе игры «Эрудит»;
- способен анализировать свою игровую деятельность, давать объективную оценку своей роли в команде;
- способен анализировать игру команды, давать объективную оценку игры команды;
- способен анализировать и корректировать выявленные ошибки в процессе составления вопросов;
- способен выступать в роли организатора интеллектуальных игр для младшего школьного звена, включая подготовку банка вопросов.

Продвинутый уровень (П):

- знает этапы, путь, результат интеллектуальной деятельности в процессе игры «Эрудит»;
- способен формулировать личные цели, потребности, характеризующие поставленную задачу в процессе игры «Эрудит»;
- способен анализировать свою игровую деятельность, давать объективную оценку своей роли в команде;
- способен анализировать игру команды, давать объективную оценку игры команды;

- способен анализировать и корректировать выявленные ошибки в процессе составления вопросов;
- владеет умениями выбора методов и средств для достижения целей в процессе игры «Эрудит»;
- способен выступать в роли организатора интеллектуальных игр для младшего школьного звена, включая подготовку банка вопросов.

Личностные:

ВК-1 Готовность формировать позитивное отношение к результату собственного труда (формирование ситуации успеха, самореализации):

Стартовый уровень (С):

- владеет эмоциональной отзывчивостью и позитивной самооценкой результата своей интеллектуальной деятельности (уровень удовлетворен/ не удовлетворен);
- способен проявлять эстетический вкус через субъективный анализ результата своей интеллектуальной деятельности (уровень объяснения: почему удовлетворен / не удовлетворен).

Базовый уровень (Б):

- владеет эмоциональной отзывчивостью и позитивной самооценкой результата своей интеллектуальной деятельности (способен выявить недостатки и достоинства работы);
- способен проявлять эстетический вкус через субъективный анализ результата своей интеллектуальной деятельности (уровень объяснения: почему удовлетворен / не удовлетворен);
- способен применять полученные знания и умения для организации содержательного досуга (индивидуального, семейного, школьного).

Продвинутый уровень (П):

- владеет эмоциональной отзывчивостью и позитивной самооценкой результата своей интеллектуальной деятельности (способен выявить недостатки и достоинства работы);
- способен проявлять эстетический вкус через субъективный анализ результата своей интеллектуальной деятельности (уровень объяснения: почему удовлетворен / не удовлетворен);
- может объяснить, какие исправления необходимо внести для улучшения качества своей и командной интеллектуальной деятельности;
- способен применять полученные знания и умения для самостоятельной организации содержательного досуга (индивидуального, семейного, школьного).
- владеет навыками формирования внутренней мотивации для дальнейшего самосовершенствования и достижения поставленных целей.

ВК-2 Способность проявлять гражданско-патриотическую позицию:

Стартовый уровень (С):

- знание государственных символов страны: флаг, герб, гимн;
- знание основ Конституции РФ, глава 2: Права и свободы человека и гражданина.

Базовый уровень (Б):

- знание государственных символов страны и Красноярского края: флаг, герб, гимн;
- знание основ Конституции РФ, глава 2: Права и свободы человека и гражданина;
- готовность к реализации прав гражданина в рамках образовательного пространства.

Продвинутый уровень (П):

2 Менеджер игры: педагог-организатор, педагог ДО, составитель вопросов (2 чел.).

3 Музыкальный оформитель игры.

4 Ведущий игры.

3 Учебно-методическое обеспечение:

Дидактические материалы:

1 Банк вопросов интеллектуальной игры по четырём тематикам в электронном виде:

- Литература. МХК.
- География. Краеведение. Туризм. Спорт.
- История. Краеведение.
- Биология. Экология.

2 Варианты вопросов банка и карточки вопросов банка по четырем тематикам на бумажном носителе.

3 Видеоряды вопросов для проведения визуальных туров.

4 Музыкальные ряды вопросов для проведения музыкальных туров.

5 Бланки для проведения игры: протоколы, бланки ответов для команд, бланки для работы жюри, карточки ответов, сводные таблицы ответов, листы регистрации.

Методические материалы:

1 Положение об игре.

2 Анонс предстоящей игры (для рассылки командам).

3 Презентация команд и хода игры.

4 Сценарий игры.

5 Репертуар музыкального сопровождения игры.

Платформы для проведения дистанционных занятий и игр:

<https://quizy.pro/>

Библиографический список:

1. Алексеев Е. Что? Где? Когда? Ваш путь к успеху. Сборник. - М: «Рольф», 2000.
2. Анашина Н.Ю. День словесности в школе. Интеллектуальные игры и развлечения. Русский язык и литература. -Ярославль: Академия развития, 2006. Серия «Игра-обучение-развитие-развлечение».
3. Анашина Н.Ю. Энциклопедия интеллектуальных игр Эрудит-лото, «ассоциации», логические цепочки, «перевёртыши» и другие. - Ярославль: Академия развития, 2006. Серия «Игра-обучение-развитие-развлечение»
4. Анашина Н.Ю. Энциклопедия интеллектуальных игр Брэйн-ринг, Своя игра, Эрудит-аукцион. - Ярославль: Академия развития, 2006. Серия «Игра-обучение-развитие-развлечение».
5. Баландин Б. «1001 вопрос для очень умных с подсказками для остальных». – М.: «Рипол Классик», 2003.
6. Баландин Б.Б. 10 000 вопросов для очень умных. Новейшие справочники. – М.: Рипол классик, 2005.
7. Баландин Б.Б. 3 000 каверзных вопросов и ответов для вундеркиндов и их родителей. - М.: «Рипол классик», 2007.
8. Бурда Б. Интеллектуальные игры: для знатоков и не только. - Екатеринбург: Аст, «У-фактория», 2009.
9. Жмакин М.С. «Энциклопедия удивительных фактов». – М.: Медиа Групп, 2011.

10. Комарова И., Бородычева Е. «Что, где и когда блиц-энциклопедия». –М.: «Рипол Классик», 1999.
11. Левин Б. «Что? Где? Когда?» для чайников». - Сталкер, 1999.
12. Левин Б. Что? Где? Когда? Энциклопедия головоломок. - М: «Олимп. Астрель», 2010.
13. Мандель Б. «1000 вопросов. ТЕЛЕ шпаргалка для знатоков ВИКТОРИНЫ 1000 ответов». – М.: «Гелеос», 2008.
14. Пашнина В.М. «А ну-ка, эрудиты». Интеллектуальные игры и развлечения для всех возрастов на все случаи жизни. Серия «Зажигаем!». - Ростов-на-Дону: «Феникс», 2008.
15. Рекут В. «Самые лучшие игры для умников и умниц». - М.: «Рипол Классик», 2007.
16. Росинская Е.А. «Новейшая энциклопедия знаний». - Ростов-на-Дону: «Удача», 2009.
17. Морозов В.П., Толкачев Э.А. Словарь эрудита. Каждому обо всем. Выпуск 1. – Спб.: «Фолио-Пресс», 1997.
18. Морозов В.П., Толкачев Э.А. Словарь эрудита. Каждому обо всем. Выпуск 2. – Спб.: «Фолио-Пресс», 1997.
19. Морозов В.П., Толкачев Э.А. Словарь эрудита. Каждому обо всем. Выпуск 3. – Спб.: «Фолио-Пресс», 1998.
20. Морозов В.П., Толкачев Э.А. Словарь эрудита. Каждому обо всем. Выпуск 4. – Спб.: «Фолио-Пресс», 1998.
21. «1001 вопрос и ответ. Энциклопедия знаний». Мир книги, 2007.
22. Федорчук И.А. «История. Интеллектуальные игры для школьников». - Ярославль: Академия развития, 2006.
23. Шаульская Н.А. «Интеллектуальные игры для старшеклассников». - Ростов-на-Дону: «Феникс», 2008.
24. Шаульская Н.А. «Поиграем в эрудитов?». - Ростов-на-Дону: «Феникс», 2008.
25. Шаульская Н.А. «Эрудит-ассорти. Викторины, конкурсы, интеллектуальные игры для старшеклассников». - Ярославль: Академия развития, 2006.
26. «Энциклопедия мудрости». «РООССА», 2007.

Рекомендуемая литература и интернет-ресурсы для обучающихся по темам:

125 лет Государственному Русскому музею:

1. 100 лет Русского Музея в фотографиях. 1998 -1998.
Альбом посвящен сотрудникам Русского музея, работавшим с 1898 по 1998 год. В альбоме помещены архивные фотоматериалы с момента открытия музея.
2. Алянский, Ю. Л. Рассказы о Русском музее: а также о старом Михайловском дворце и его строителе Росси, о превращении дворца в музей, о судьбах полотен и статуй и другие истории из биографии знаменитой коллекции [Текст] / Алянский Ю. Л. - Л.-М.: Искусство, 1964 – 276 с.: ил.
3. Государственный Русский Музей [Изоматериал]: [Альбом] / [авт.-сост. А. Н. Савинов]. - 2-е изд. - М.: ИЗОГИЗ, 1954 - 36 с.
4. Государственный Русский Музей [Изоматериал]: Альбом репродукций / [авт.-сост. А. Н. Савинов]. - М.; Л.: ИЗОГИЗ, 1959 - VII с., 52 л. ил.: цв. ил.
5. Дворцы Русского Музея Сборник статей: Русский музей; сост. и подг. Е. Я. Кальницкая. - СПб.

- : Palace Editions, 1999 - 267 с.: ил., рис., фот., черт.
6. Император Александр III. Коллекционер и меценат. Авт. ст.: П. Климов, Р. Гафифуллин, О. Барковец. - М.: Пинакотека, 2000 - 63 с.: цв. ил.
 7. Михайловский замок: Замысел и воплощение: Архитектурная графика XVIII - XIX веков: Каталог / Русский музей; сост. катал., авт. вступ. ст. В. Пучков, Л. Хайкина. - СПб.: Palace Editions, 2000 - 167 с.: ил., черт., рис.
 8. Михайловский замок [Текст]. Ч. 1 - СПб.: Белое и Черное, 1998 - 192 с.: ил. - (Дворцы и особняки Санкт-Петербурга).
 9. Овсянников, Ю. М. Великие зодчие Санкт-Петербурга. Трезини. Растрелли. Росси [Текст] / Ю. М. Овсянников ; Ред. Дзяк В. С.; Худ. Грудинская Л. В. - 2-е изд., доп. - СПб.: Искусство-СПБ, 2000 - 631 с.: ил.
 10. Пастухова, З. И. Шедевры русского зодчества [Текст] / З. И. Пастухова. - Смоленск: Русич, 2000 - 240 с.: ил. - (Малый атлас чудес света).
 11. Русский музей Императора Александра III: Живопись и скульптура. Т. 2 / сост. Н. Врангель. - СПб.: Издательство Русского музея Императора Александра III, 1904 - 569 с.: ил.
 12. Русский музей [Текст]: 100 лет сокровищнице национального искусства. - СПб.: Государственный Русский музей, 1998 - 264 с.: цв. ил.
 13. Русский музей. Живопись [мультимедиа]. - М.: 1С, 1997
 14. Русский музей: Музей Александра III [Текст] / Сост. В. Н. Сингаевский. - М.; СПб.: АСТ; Полигон, 2006 - 280 с.: ил.

Отечественная наука:

- Копелевич Ю. Х. Основание Петербургской Академии Наук / Ю.Х. Копелевич; АН СССР, Институт истории естествознания и техники. - Ленинград: Наука. Ленинградское отделение, 1977. - 211 с.
- Пекарский П. История императорской Академии наук в Петербурге / П. Пекарский. - Санкт-Петербург: Типография Императорской Академии наук, 1870. - Т. 1. - 320 с.
- Пекарский П. История императорской Академии наук в Петербурге / П. Пекарский. - Санкт-Петербург: Типография Императорской Академии наук, 1873. - Т. 2. - 1041 с.
- Российская Академия Наук: история и современность: краткий очерк /редакционный совет: Ю.С. Осипов (председатель) и др. - Москва: Наука, 1999. - 269 с.
- <https://orenlib.ru/news/god-nauki-i-tehnologij/obzor-istorija-rossijskoj-akademii-nauk.html>
Обзор «История Российской академии наук»
- <https://www.nkj.ru/archive/articles/9577/>
РОССИЙСКОЙ АКАДЕМИИ НАУК - 275 ЛЕТ – Журнал НАУКА И ЖИЗНЬ №8, 1999 год.
- <https://rg.ru/2023/04/25/akademii-do-vostrebovanija.html>
Президент РАН Геннадий Красников: Только наука может обеспечить технологический суверенитет страны.

- <https://poruski.me/2017/10/27/013-rossijskaya-akademiya-nauk/>
Российская Академия Наук и история её создания
- https://aif.ru/society/pochta_rossii_stanet_edinstvennoy_organizaciey_po_dostavke_pensiy_na_dom

Мозг нации. Российская академия наук отмечает 295-летие.

Озёра мира:

1. Агеева Р. Как появились названия рек и озер. Популярная гидронимика. Издательство: АСТ-Пресс, 2012.
2. Весь мир: Реки, озера, моря, океаны. Энциклопедический справочник Год издания: 2000 Издательство: АСТ
3. Гурулев С.А. Что в имени твоём, Байкал? Издательство: Наука, 1982.
4. Дмитриевский Ю.Д., Олейников Ю.Н. Великие африканские озера. Издательство: Гидрометеиздат, 1969.
5. Драбкова В.Г., Измайлова А.В., Румянцев В.Я. Великие озера мира. Издательство: "Лема", 2012.
6. Ефремов Ю. В. В стране горных озер Краснодар: Кн. издано, 1991.
7. Ефремов Ю.В.: Голубое ожерелье Кавказа. - Л.: Гидрометеиздат, 1988.
8. Жильцов С.С., Зонн И.С., Костяной А.Г., Косарев А. Каспийское море. Энциклопедия. География. Издательство: Международные отношения, 2015.
9. [Калашников В.И.: Тайны воды. Реки, озера, моря и океаны. - М.: Белый город, 2004.](#)
10. Кошечкин Б.И.: Жемчужина в ладонях Лапландии. - Л.: Гидрометеиздат, 1985.
11. Лесненко В.К.: Мир озер. - М.: Просвещение, 1989.
12. Ломов В. 100 великих рек и озер мира. Издательство: [Вече](#), 2018.

Верблюдовые:

1. Баголи И. Мир животных. Издательство НД Плэй. Серия: Энциклопедия интересных фактов, 2019.
2. Дэвидсон Р. Путешествия никогда не кончаются. Издательство: Мысль, 1991.
3. Хааг Х. Животные Африки в натуральную величину. Издательство [Махаон](#). Серия: [Иллюстрированная энциклопедия](#), 2022.
4. <https://www.vokrugsveta.ru/article/257493/>
Корабли пустыни: 7 поразительных фактов о верблюдах/ Журнал «ВОКРУГ СВЕТА».
5. <https://ru1.slubneplenery.pl/guide-to-llamas-alpacas-guanacos-and-vincunas-1619852-905>
Путеводитель по ламам, альпакам, гуанако и викуньям. Автор: Louise Ward
Дата создания: 4 Февраль 2021.
6. <https://faunistics.com/alpaka/>
Энциклопедия животных Альпака

VI Календарно-тематический учебный график

Группа _____

№	Дата	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения занятия	Форма контроля
1			Тренажер	3	Введение. Правила игры «Эрудит-Премьер»	МБОУ ДО ДДЮ «Школа самоопределения» Zoom, guizy.pro	ВК/Игра
2			Практика. Работа с образцами. СР	3	125 лет Государственному Русскому музею: история, основатели, меценаты.	МБОУ ДО ДДЮ «Школа самоопределения» Zoom, guizy.pro	
3			Поиск. СР. Тест	3	125 лет Государственному Русскому музею. Художественное и архитектурное наследие.	МБОУ ДО ДДЮ «Школа самоопределения» Zoom, guizy.pro	
4			Видеоролики, аудиозаписи	3	125 лет Государственному Русскому музею. Шедевры искусства, представленные в кино, театре, литературе, музыке, архитектуре.	МБОУ ДО ДДЮ «Школа самоопределения» Zoom, guizy.pro	
5			Тренажер, видео, СР	3	125 лет Государственному Русскому музею. Современные тенденции развития.	МБОУ ДО ДДЮ «Школа самоопределения» Zoom, guizy.pro	
6			Игра	3	Игра. Тур «Надежда». Литература. МХК. «125 лет Государственному Русскому музею».	https://quizy.pro/	ТК/Рейтинг
7			Рефлексия, тренинг	3	Практикум. Разновидности игр.	МБОУ ДО ДДЮ «Школа самоопределения» Zoom, guizy.pro	
8			Игра	3	Игра. Тур «Успех». Литература. МХК. «125 лет Государственному Русскому музею».	https://quizy.pro/	
9			Практика. Работа с образцами. СР	3	Озёра мира: федеральные проекты России.	МБОУ ДО ДДЮ «Школа самоопределения» Zoom, guizy.pro	
10			Поиск. СР. Тест	3	Озёра мира: уникальные природные объекты всемирного наследия.	МБОУ ДО ДДЮ «Школа самоопределения» Zoom, guizy.pro	
11			Видеоролики, аудиозаписи	3	Озёра мира: современные проблемы экологии и защиты природного наследия.	МБОУ ДО ДДЮ «Школа самоопределения» Zoom, guizy.pro	
12			Тренажер, видео, СР	3	Озёра мира в искусстве, кинематографе, музыке.	МБОУ ДО ДДЮ «Школа самоопределения» Zoom, guizy.pro	
13			Игра	3	Игра. Тур «Надежда». География. Краеведение. Туризм. Спорт. «Озера мира».	https://quizy.pro/	ТК/Рейтинг
14			Рефлексия,	3	Практикум. Разновидности игр.	МБОУ ДО ДДЮ «Школа	

			тренинг			самоопределения» Zoom, guizy.pro	
15			Игра	3	Игра. Тур «Успех». География. Краеведение. Туризм. Спорт. «Озера мира».	https://quizy.pro/	
16			Практика. Работа с образцами. СР	3	Отечественная наука: история, события, лица.	МБОУ ДО ДДЮ «Школа самоопределения» Zoom, guizy.pro	
17			Поиск. СР. Тест	3	Отечественная наука в мировой истории.	МБОУ ДО ДДЮ «Школа самоопределения» Zoom, guizy.pro	
18			Видеоролики, аудиозаписи	3	Отечественная наука Красноярского края.	МБОУ ДО ДДЮ «Школа самоопределения» Zoom, guizy.pro	
19			Тренажер, видео, СР	3	Отечественная наука в кино и искусстве.	МБОУ ДО ДДЮ «Школа самоопределения» Zoom, guizy.pro	
20			Игра	3	Игра. Тур «Надежда». История. Краеведение. «Отечественная наука». ТК	https://quizy.pro/	ТК/Рейтинг
21			Рефлексия, тренинг	3	Практикум. Разновидности игр.	МБОУ ДО ДДЮ «Школа самоопределения» Zoom, guizy.pro	
22			Игра	3	Игра. Тур «Успех». История. Краеведение. «Отечественная наука».	https://quizy.pro/	
23			Практика. Работа с образцами. СР	3	Верблюдовые: биоразнообразие планеты Земля.	МБОУ ДО ДДЮ «Школа самоопределения» Zoom, guizy.pro	
24			Поиск. СР. Тест	3	Верблюдовые: виды, происхождение, особенности.	МБОУ ДО ДДЮ «Школа самоопределения» Zoom, guizy.pro	
25			Видеоролики, аудиозаписи	3	Верблюдовые: интересные факты.	МБОУ ДО ДДЮ «Школа самоопределения» Zoom, guizy.pro	
26			Тренажер, видео, СР	3	Верблюдовые в искусстве.	МБОУ ДО ДДЮ «Школа самоопределения» Zoom, guizy.pro	
27			Игра	3	Игра. Тур «Надежда». Биология. Экология. «Верблюдовые».	https://quizy.pro/	ТК/Рейтинг
28			Рефлексия, тренинг	3	Практикум. Разновидности игр.	МБОУ ДО ДДЮ «Школа самоопределения» Zoom, guizy.pro	
29			Игра	3	Игра. Тур «Успех». Биология. Экология. «Верблюдовые».	https://quizy.pro/	
30			Тренинг	3	Игры. Практикум.	МБОУ ДО ДДЮ «Школа самоопределения» Zoom, guizy.pro	

31			Тренинг	3	Игры. Практикум.	МБОУ ДО ДДЮ «Школа самоопределения» Zoom, guizy.pro	
32			Игра. Рефлексия	3	Игры. Чемпионат. Итоговая игра	https://quizy.pro/	
33			Командная работа	3	Дети для детей.	МБОУ ДО ДДЮ «Школа самоопределения» Zoom, guizy.pro	
34			Командная работа	3	Дети для детей.	МБОУ ДО ДДЮ «Школа самоопределения» Zoom, guizy.pro	
35			Командная работа	3	Дети для детей.	МБОУ ДО ДДЮ «Школа самоопределения» Zoom, guizy.pro	
36			Рефлексия Рейтинг	3	Подведение итогов учебного года.	МБОУ ДО ДДЮ «Школа самоопределения» Zoom, guizy.pro	ИК/Комплексная оценка
	Итого часов			108			

Входной контроль

Входной контроль направлен на выявление до программной сформированности у обучающихся компетенций *ОК-1, ОК-2, РК-1, РК-2, ВК-1, ВК-2*. Входной контроль осуществляется в форме пробной игры и позволяет определить общий уровень индивидуального интеллектуального развития обучающегося по четырём основным тематикам программы и уровень сформированности умений и навыков обучающегося по заявленным в программе компетенциям: владение навыками работы с разными источниками информации (ОК-1); владение технологиями понимания разных видов вопросов и правилами игры (ОК-2); владение обще социальными и ролевыми навыками работы в команде (РК-1); способность планировать, контролировать и объективно оценивать свои действия в процессе игровой деятельности (РК-2, ВК-1); способность принимать решения в ходе игры, опираясь на знание своих прав и обязанностей (ВК-1, ВК-2). Результаты пробной игры складываются в индивидуальный рейтинг обучающегося.

Индивидуальный рейтинг по результатам игры:

Индивидуальный рейтинг обучающегося складывается из целого ряда компонентов по результатам проведенной пробной игры. Единицей оценивания является балл.

- 1 Балл начисляется за каждый правильный ответ, данный игроком за время игры (количество баллов, начисляемое за правильный ответ варьируется от одного до пяти баллов, в зависимости от вида и сложности вопроса, и от минус одного до минус пяти за один неправильный ответ) (компетенции ОК-1 или ОК-2);
- 2 Балл начисляется за каждое обсуждение, в рамках которого игрок показал умение классифицировать (разложить по критериям и степени сложности) информацию и использовать ее для выстраивания логической цепочки поиска ответа на предлагаемые вопросы в ходе игры, отражающее в итоге верный ответ (компетенция ОК-1);
- 3 Балл начисляется за способность игрока определить в ходе игры тип вопроса и выявить ключевые понятия (слова) в нем (компетенция ОК-2);
- 4 Балл начисляется за владение обще социальными и ролевыми навыками работы в команде, проявившиеся в использовании каждого навыка вербального и невербального взаимодействия (монолог, диалог, жесты, мимика) в ходе обсуждения и способность разрешать конфликтные ситуации, контролируя и корректируя свое поведение, проявляя терпимость и умение принимать чужую точку зрения в процессе игры (компетенция РК-1);
- 5 Балл начисляется за умение организовывать, планировать, контролировать и объективно оценивать свои действия в процессе игровой деятельности и действия команды, способствуя положительному результату (компетенция РК-2);
- 6 Балл начисляется за способность сохранять позитивный настрой в процессе игровой деятельности и умение поддерживать его в команде (компетенция ВК-1);
- 7 Балл начисляется за способность принимать решения в ходе игры, опираясь на знание своих прав и обязанностей (компетенция ВК-2).

Критерии оценивания сформированности компетентности:

До стартовый уровень (ДС):

Количество набранных баллов по компетенции ОК-1 варьируется в пределах 0-10;
 Количество набранных баллов по компетенции ОК-2 варьируется в пределах 0-10;
 Количество набранных баллов по компетенции РК-1 варьируется в пределах 0-10;
 Количество набранных баллов по компетенции РК-2 варьируется в пределах 0-10;
 Количество набранных баллов по компетенции ВК-1 варьируется в пределах 0-10;
 Количество набранных баллов по компетенции ВК-2 варьируется в пределах 0-10.

Стартовый уровень (С):

Количество набранных баллов по компетенции ОК-1 варьируется в пределах 11-20;
 Количество набранных баллов по компетенции ОК-2 варьируется в пределах 11-20;
 Количество набранных баллов по компетенции РК-1 варьируется в пределах 11-20;

Количество набранных баллов по компетенции РК-2 варьируется в пределах 11-20;
Количество набранных баллов по компетенции ВК-1 варьируется в пределах 11-20;
Количество набранных баллов по компетенции ВК-2 варьируется в пределах 11-20.

Базовый уровень (Б):

Количество набранных баллов по компетенции ОК-1 варьируется в пределах 21-30;
Количество набранных баллов по компетенции ОК-2 варьируется в пределах 21-30;
Количество набранных баллов по компетенции РК-1 варьируется в пределах 21-30;
Количество набранных баллов по компетенции РК-2 варьируется в пределах 21-30;
Количество набранных баллов по компетенции ВК-1 варьируется в пределах 21-30;
Количество набранных баллов по компетенции ВК-2 варьируется в пределах 21-30.

Продвинутый уровень (П):

Количество набранных баллов по компетенции ОК-1 варьируется в пределах 31-50;
Количество набранных баллов по компетенции ОК-2 варьируется в пределах 31-50;
Количество набранных баллов по компетенции РК-1 варьируется в пределах 31-50;
Количество набранных баллов по компетенции РК-2 варьируется в пределах 31-50;
Количество набранных баллов по компетенции ВК-1 варьируется в пределах 31-50;
Количество набранных баллов по компетенции ВК-2 варьируется в пределах 31-50.

Результаты входного контроля фиксируются в таблице:

Сводная таблица результатов входного контроля

Группа _____

Педагог _____

Дата проведения _____

№	Ф. И. О. обучающегося	Школа, класс	Предметные компетенции		Метапредметные компетенции		Личностные компетенции		Результат входного контроля
			ОК-1	ОК-2	РК-1	РК-2	ВК-1	ВК-2	С/Б/П
1.									
2.									
3.									
4.									
5.									
6.									
7.									
8.									
9.									
10.									
11.									
12.									
	Итого								

Мониторинг сформированности компетенций ОК-1, ОК-2, РК-1, РК-2, ВК-1, ВК-2 по результатам текущего контроля

Текущий контроль направлен на проверку сформированности у обучающихся компетенций *ОК-1, ОК-2, РК-1, РК-2, ВК-1, ВК-2*. Результатом текущего контроля является комплексная оценка деятельности обучающегося по итогам отборочной игры тура «Надежда» по теме, соответствующей учебному плану и календарному графику, и включающей в себя совокупность индивидуального рейтинга игрока и рейтинга команды, в которой он играл.

Индивидуальный рейтинг по результатам игры:

Индивидуальный рейтинг обучающегося складывается из целого ряда компонентов по результатам отборочной игры тура «Надежда». Единицей оценивания является балл.

1 Балл начисляется за каждый правильный ответ, данный игроком за время игры (количество баллов, начисляемое за правильный ответ варьируется от одного до пяти баллов, в зависимости от вида и сложности вопроса, и от минус одного до минус пяти за один неправильный ответ) (компетенции ОК-1 или ОК-2);

2 Балл начисляется за каждое обсуждение, в рамках которого игрок показал умение классифицировать (разложить по критериям и степени сложности) информацию и использовать ее для выстраивания логической цепочки поиска ответа на предлагаемые вопросы в ходе игры, отражающее в итоге верный ответ (компетенция ОК-1);

3 Балл начисляется за способность игрока определить в ходе игры тип вопроса и выявить ключевые понятия (слова) в нем (компетенция ОК-2);

4 Балл начисляется за владение обще социальными и ролевыми навыками работы в команде, проявившиеся в использовании каждого навыка вербального и невербального взаимодействия (монолог, диалог, жесты, мимика) в ходе обсуждения и владении навыками игры в любой командной роли (компетенция РК-1);

5 Балл начисляется за умение выбора методов и средств в процессе игры, необходимых для достижения целей (компетенция РК-2);

6 Балл начисляется за способность сохранять позитивный настрой в процессе игровой деятельности и умение поддерживать его в команде (компетенция ВК-1);

7 Балл начисляется за способность принимать решения в ходе игры, опираясь на знание своих прав и обязанностей (компетенция ВК-2).

Командный рейтинг по результатам игры:

Командный рейтинг (команд игроков, обучающихся по образовательной программе «Интеллектуальная игра «Эрудит-Премьер») позволяет определить уровень подготовленности команды, уровень её интеллектуального развития по четырём основным тематикам, стимулировать мотивацию дальнейшего развития, умений и навыков находить ответы на поставленные вопросы, слушать и слышать других игроков команды, принимать решения в ходе игры, брать на себя личную ответственность.

Командный рейтинг складывается из целого ряда компонентов по результатам игры тура «Надежда» по соответствующей тематике. Единицей оценивания является – балл.

1 Баллы начисляются за все правильные ответы данные командой во всех боях игры (от 1 балла до максимума) (компетенция ОК-1);

2 Баллы начисляются команде за количество выигранных боёв (от 1 балла до 4-5) (компетенция ОК-2);

3 Баллы начисляются за количество разных игроков, дающих ответы (один отвечающий – 1 балл, 6 отвечающих – 6 баллов) (компетенция РК-1);

4 Баллы начисляются за количество лучших игроков по каждой игре (от 1 до 6 баллов) (компетенция РК-2);

5 Баллы снимаются за дисквалификацию команды на игре (5 баллов) (компетенция ВК-1);

6 Баллы начисляются за призовой результат, полученный по результату игры:

- за третье место команде начисляется 2 балла;
- за второе место, команде начисляется 4 балла;
- за первое место (победу в туре «Надежда») команде начисляется 5 баллов (компетенция ВК-2).

Критерии оценивания сформированности компетентности:

Стартовый уровень (С):

Количество набранных баллов по компетенции ОК-1 варьируется в пределах 11-20;
Количество набранных баллов по компетенции ОК-2 варьируется в пределах 11-20;
Количество набранных баллов по компетенции РК-1 варьируется в пределах 11-20;
Количество набранных баллов по компетенции РК-2 варьируется в пределах 11-20;
Количество набранных баллов по компетенции ВК-1 варьируется в пределах 11-20;
Количество набранных баллов по компетенции ВК-2 варьируется в пределах 11-20;

Базовый уровень (Б):

Количество набранных баллов по компетенции ОК-1 варьируется в пределах 21-30;
Количество набранных баллов по компетенции ОК-2 варьируется в пределах 21-30;
Количество набранных баллов по компетенции РК-1 варьируется в пределах 21-30;
Количество набранных баллов по компетенции РК-2 варьируется в пределах 21-30;
Количество набранных баллов по компетенции ВК-1 варьируется в пределах 21-30;
Количество набранных баллов по компетенции ВК-2 варьируется в пределах 21-30.

Продвинутый уровень (П):

Количество набранных баллов по компетенции ОК-1 варьируется в пределах 31-50;
Количество набранных баллов по компетенции ОК-2 варьируется в пределах 31-50;
Количество набранных баллов по компетенции РК-1 варьируется в пределах 31-50;
Количество набранных баллов по компетенции РК-2 варьируется в пределах 31-50;
Количество набранных баллов по компетенции ВК-1 варьируется в пределах 31-50;
Количество набранных баллов по компетенции ВК-2 варьируется в пределах 31-50.

Результаты текущего контроля фиксируются в таблице:

Мониторинг результатов текущего контроля

Группа _____

Педагог _____

Дата проведения _____

№	Ф. И. О. обучающегося	Школа, класс	Предметные компетенции		Метапредметные компетенции		Личностные компетенции		Результат текущего контроля
			ОК-1	ОК-2	ПК-1	ПК-2	ВК-1	ВК-2	С/Б/П
2.									
3.									
4.									
5.									
6.									
7.									
8.									
9.									
10.									
11.									
12.									
	Итого								

Подпись педагога:

Мониторинг сформированности компетенций ОК-1, ОК-2, РК-1, РК-2, ВК-1, ВК-2 по результатам итогового контроля

Итоговый контроль направлен на проверку сформированности у обучающихся компетенций *ОК-1, ОК-2, РК-1, РК-2, ВК-1, ВК-2*. Результатом итогового контроля является комплексная оценка деятельности обучающегося. Комплексная оценка включает:

1 Общий итог участия обучающегося в отборочных турах «Надежда» как среднearифметическое по результатам 4 игр по каждой компетенции;

2 Участие в разработке игр (вопросов) для летней проектной школы по следующим критериям оценивания:

Компетенция ОК-1: Владение различными приемами получения и обработки информации из разных источников (книги, журналы, газеты, справочники, энциклопедии, интернет)

Стартовый уровень (С):

- владеет навыками выбора и нахождения информации из разных источников (1-2 источника);
- умеет использовать полученную информацию для составления новых вопросов и заданий (трансформировать информацию в вопрос) (1-2 вопроса).

Базовый уровень (Б):

- владеет навыками самостоятельного выбора и нахождения информации из разных источников и оформления ссылки на нее (2-3 источника);
- способен классифицировать (разложить по критериям (2-3 критерия) и степени сложности) информацию, полученную из разных источников;
- умеет использовать полученную информацию для составления новых вопросов и заданий (трансформировать информацию в вопрос) (3-4 вопроса).

Продвинутый уровень (П):

- владеет навыками самостоятельного выбора и нахождения информации из разных источников и оформлением ссылки на нее (3 и более);
- способен классифицировать (разложить по критериям (3-4 критерия) и степени сложности) и систематизировать (обобщить) информацию, полученную из разных источников;
- умеет использовать полученную информацию для составления новых вопросов и заданий (трансформировать информацию в вопрос) (более 5).

Компетенция ОК-2: Владение технологией составления вопросов к интеллектуальной игре «Эрудит»

Стартовый уровень (С):

- владеет технологией выявления ключевых понятий (слов) в вопросе;
- способен самостоятельно составлять вопросы на точные знания (10-15 вопросов).

Базовый уровень (Б):

- владеет навыками выявления ключевых понятий (слов) в вопросе;
- способен самостоятельно составлять вопросы на точные знания (15-25);
- способен самостоятельно составлять видеоряд вопросов (3-5);
- владеет технологией составления спайдограмм (3-5).

Продвинутый уровень (П):

- владеет навыками выявления ключевых понятий (слов) в вопросе;
- владеет технологией составления спайдограмм (более 5);
- способен самостоятельно составлять вопросы на точные знания (более 25);
- способен самостоятельно составлять видеоряд вопросов (более 5);
- способен самостоятельно составлять вопросы – маски и логические вопросы к интеллектуальной игре, соблюдая изученную технологию (3-5).

Компетенция РК-1: Владение социальными навыками работы в команде (моделирование разных ситуаций взаимодействия, обмен социальными ролями)

Стартовый уровень (С):

- владеет навыками вербального взаимодействия (монолог, диалог).

Базовый уровень (Б):

- владеет навыками вербального и невербального взаимодействия (монолог, диалог, жесты, мимика);
- способен разрешать конфликтные ситуации, контролируя и корректируя свое поведение, проявляя терпимость.

Продвинутый уровень (II):

- владеет навыками вербального и невербального взаимодействия (монолог, диалог, жесты, мимика);
- способен разрешать конфликтные ситуации, контролируя и корректируя свое поведение, проявляя терпимость и умение принимать чужую точку зрения;
- способен принимать решения и нести ответственность за собственный выбор.

Компетенция РК-2: Способность самостоятельно планировать действия в соответствии с поставленной целью

Стартовый уровень (С):

- способен анализировать выявленные ошибки в процессе составления вопросов.

Базовый уровень (Б):

- способен анализировать и корректировать выявленные ошибки в процессе составления вопросов;
- способен выступать в роли организатора интеллектуальных игр для младшего школьного звена (1-2 игры), включая подготовку банка вопросов.

Продвинутый уровень (II):

- способен анализировать и корректировать выявленные ошибки в процессе составления вопросов;
- способен выступать в роли организатора интеллектуальных игр для младшего школьного звена (более 2 игр), включая подготовку банка вопросов.

Компетенция ВК-1: Готовность формировать позитивное отношение к результату собственного труда (формирование ситуации успеха, самореализации)

Стартовый уровень (С):

- владеет эмоциональной отзывчивостью и позитивной самооценкой результата своей интеллектуальной деятельности (уровень удовлетворен/ не удовлетворен).

Базовый уровень (Б):

- владеет эмоциональной отзывчивостью и позитивной самооценкой результата своей интеллектуальной деятельности (способен выявить недостатки и достоинства работы);
- способен применять полученные знания и умения для организации содержательного досуга (индивидуального, семейного, школьного).

Продвинутый уровень (II):

- владеет эмоциональной отзывчивостью и позитивной самооценкой результата своей интеллектуальной деятельности (способен выявить недостатки и достоинства работы);
- способен применять полученные знания и умения для самостоятельной организации содержательного досуга (индивидуального, семейного, школьного).
- владеет навыками формирования внутренней мотивации для дальнейшего самосовершенствования и достижения поставленных целей.

Компетенция ВК-2: Способность проявлять гражданско-патриотическую позицию

Стартовый уровень (С):

- знание своих прав и обязанностей в процессе образовательной деятельности.

Базовый уровень (Б):

- способность принимать решения в ходе образовательной деятельности, опираясь на знание своих прав и обязанностей.

Продвинутый уровень (II):

- готовность к реализации прав и обязанностей гражданина в рамках образовательного пространства и ответственности за свои поступки.

Результаты итогового контроля фиксируются в таблице:

Мониторинг результатов итогового контроля

Группа _____

Педагог _____

Дата проведения _____

№	Ф. И. О. обучающегося	Школа, класс	Предметные компетенции		Метапредметные компетенции		Личностные компетенции		Результат итогового контроля
			ОК-1	ОК-2	РК-1	РК-2	ВК-1	ВК-2	С/Б/П
2.									
3.									
4.									
5.									
6.									
7.									
8.									
9.									
10.									
11.									
12.									
	Итого								

Подпись педагога: