

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования «Районный центр внешкольной работы»

РАССМОТРЕНА:
на заседании
методического совета
Протокол
№2 от 28.09.2025 г.

ПРИНЯТА:
на заседании
педагогического совета
Протокол
№2 от 29.09.2025 г.

УТВЕРЖДЕНА:
Приказом МБУДО
«РЦВР»
№181 от 30.09.2025 г.

**Дополнительная общеразвивающая программа
социально-гуманитарной направленности
по интеллектуальным играм
детского объединения «Эрудит»**

Срок реализации программы 1 год
Адресат программы: дети 14 – 17 лет

Автор программы:
Яруллина Ольга Михайловна,
педагог дополнительного образования

п. Мишелевка, 2025 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1	Пояснительная записка.....	3
2	Ожидаемые результаты освоения программы.....	4
3	Содержание программы.....	5
4	Рабочая программа воспитания и календарный план воспитательной работы.....	9
5	Методическое обеспечение образовательного процесса.....	10
6	Кадровое обеспечение программы.....	11
7	Материально-техническое обеспечение образовательного процесса...	11
8	Календарный учебный график.....	11
9	Оценочные материалы.....	11
10	Список литературы.....	13

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Введение

Что наша жизнь? Игра!

В современных высокотехнологических условиях развития России глобальной проблемой является духовный облик молодежи, её интеллектуальные возможности.

В течение последних лет происходит снижение уровня интеллектуального развития учащихся, которые слабо владеют системой интеллектуальных действий, необходимых для осознанного освоения знаний и способов деятельности, для успешной адаптации к условиям информационной цивилизации, для противодействия технологиям манипулирования личностью. Это подтверждают результаты исследования уровня интеллектуальных способностей учащихся, проведенные независимыми психологами.

Эффективный способ решения этой проблемы - участие в интеллектуальных играх, что дает каждому ученику возможность развивать творческое мышление, интегрировать знания из различных областей науки. Интеллект проявляется в ситуациях открытия новых знаний, в способности к использованию этих знаний при решении оригинальных, нестандартных и новых задач.

Реализация программы опирается на деятельностный подход в обучении правилам командной игры и навыкам социального поведения, члены команды не только вовлекаются в сам процесс, но и каждый член команды способен брать ответственность на себя.

Одной из эффективных форм приобщения к интеллектуальной культуре и познавательно - творческой деятельности является школьное интеллектуальное кафе «Эрудит».

Актуальность программы

Актуальность программы состоит в том, что она развивает интеллектуальные базовые способности: внимание, память, воображение, а так же пространственное мышление, творческие способности. Овладение принципами научной организации труда помогает достичь успехов в любом виде деятельности.

Интеллектуальное кафе дает возможность стать интеллектуальной элитой школьного общества. Ребята имеют возможность проверить себя, свой характер, личные качества и эрудицию в игровой форме. В процессе занятий в интеллектуальном кафе ребята осваивают правила организации и проведения интеллектуальных игр, изучают простые способы решения интеллектуальных и логических задач, смогут осуществлять деловую коммуникацию со сверстниками, поднимут самооценку, получают эмоциональное удовольствие.

Новизна, отличительные особенности данной программы от уже существующих образовательных программ

Новизна программы заключается в организации модульного образовательного процесса и использование в обучении новейших мультимедийных компьютерных технологий, сотрудничество с российским центром интеллектуальных игр «Сириус».

Основной отличительной особенностью программы является то, что она создает условия для высокой мотивации познавательной деятельности подростков через интеллектуальные игры. Интерес и стремление к знаниям являются связывающим звеном в обучении, умственном развитии и воспитании. Происходит осознание, что интеллектуально развитый молодой человек завтра будет кормить страну, поведёт корабли на Марс, откроет новые химические элементы и изобретет «вечный двигатель».

Модульное построение программы ориентировано на выстраивание индивидуального образовательного маршрута учащихся с учетом их интересов и потребностей.

Цель и задачи программы

Цель: развитие и реализация интеллектуально-творческого потенциала обучающихся через творческую и интеллектуальную игровую практику, воспитание гармонично развитой и социально ответственной личности.

Задачи:

- научить владеть полученной суммой знаний, применяя их в нестандартных ситуациях,
- обучить правилам организации и проведения различных интеллектуальных игр,
- формировать базовые умения решать различные интеллектуальные задачи,
- развивать внимание, восприятие, память, фантазию, воображение, логическое и нестандартное мышление,
- развивать коммуникативные способности, уверенность в себе, навык работы в сотрудничестве,
- формировать интеллектуальную культуру обучающихся.

Основные характеристики образовательного процесса

Возраст обучающихся: программа рассчитана на работу с детьми 14 - 17 лет. В процессе её реализации учитываются возрастные особенности детей.

Программа состоит из двух модулей.

Программа представляет обучающимся возможность освоения учебного содержания с учетом их уровней общего развития, способностей, мотивации.

Принцип набора в группу: добровольный, свободный, основное условие зачисления в группу - личное желание ребёнка. Наполняемость групп 12 - 15 человек. Для обеспечения их деятельности предусматривается дифференцированный подход при назначении учебных заданий в процессе обучения.

Сроки реализации: программа рассчитана на 1 год обучения

Учебные занятия могут проводиться со всем составом объединения, а также индивидуально (участие в играх высокого уровня).

Режим занятий: занятия проходят два раза в неделю по 2 учебных часа. В течение занятия происходит смена видов деятельности.

Длительность одного учебного занятия 45 мин., перерыв – 10 мин.

Продолжительность образовательного процесса - 36 учебных недель (начало занятий 1 сентября, завершение 31 мая).

Объем учебных часов по программе: учебный модуль «Как стать интеллектуалом» - 72 часа, учебный модуль «Интеллектуальные игры» - 72 часа. При последовательном прохождении обучающимися всех учебных модулей объем учебных часов составит 144.

Формы обучения: очная. Возможно использование полной формы дистанционного обучения в условиях введения самоизоляции и ограничительных мер. Программа может быть использована в сетевой форме.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Личностные:

- демонстрирует познавательный интерес и мотивацию к изучению наук средствами интеллектуальных игр,
- проявляет самостоятельность и личную ответственность за поступки и действия в процессе игры,
- демонстрирует настойчивость, дисциплинированность и самоорганизованность в процессе подготовки и участия в интеллектуальных играх,

- проявляет доброжелательность, способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками в процессе образовательной деятельности.

Метапредметные:

- демонстрирует умение планировать действия, выстраивать их в последовательность для достижения результата, контролировать и оценивать процесс и результат действий,
- умеет устанавливать причины успеха или неудачи своих действий, корректировать их для преодоления ошибок,
- демонстрирует умение работать в команде в заданной ситуации, соблюдая правила и нормы поведения.

Предметные: Предметные результаты освоения программы описаны в пояснительных записках модульных учебных курсов.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Модуль «Как стать интеллектуалом»

Цель: формирование у обучающихся базовых навыков общения, работе в команде, приобретение полезных разносторонних знаний, повышение культурного уровня, развитие познавательной мотивации и интереса к миру.

Задачи:

- формирование у учащихся системы разносторонних знаний;
- обучение алгоритмам рассуждения, решения интеллектуальных задач;
- формирование навыков командного взаимодействия;
- знакомство обучающихся с базовыми знаниями мировой истории, науки и культуры, с многообразием способ самопознания и самодиагностики.

Ожидаемые результаты освоения модульного курса:

Будут знать:

- влияние занимательных игр на развитие интеллектуальных способностей;
- историю возникновения интеллектуальных игр; интеллектуального движения в странах мира, история движения "Что? Где? Когда?"
- основные правила интеллектуальных игр;
- основные игры на знакомство и командообразование.
- структуру вопроса, типы, требования к форме, формулировке, составлению;
- алгоритм поиска ответа, логической цепочки, «пуанты» в вопросах, «лишняя информация», другие приемы зашифровки информации;
- принципы и правила игры в команде, структуру, роли в команде, способы повысить эффективность;
- принципы работы с книгой или другими источниками информации, научный подход;
- методику составления вопросов и заданий к интеллектуальным играм.

Будут уметь:

- использовать игру как способ знакомства;
- составлять вопросы и задания к интеллектуальным играм;
- анализировать составленные вопросы, задания, игры;
- вести дискуссии, работать в команде, нести ответственность за принятие решения и поиска компромисса.

Учебный план

№	Название раздела, темы программы модуля	Количество часов		Всего часов	Формы аттестации/контроля
		Теория	Практика		

1.	Введение в образовательную область Предмет и задачи модуля	2	0	2	Анкетирование
2.	Роли игры в жизни человека	2	4	6	Практическая работа
3.	Игры разных народов. История интеллектуальных игр	2	2	4	
4.	Человек и интеллект	6	10	16	тест
5.	Вопрос - основа игры	4	10	14	Практическая работа
6.	Команда - единый механизм	4	8	12	Наблюдение анкета
7.	Капитан - генератор идей	2	4	6	анкета
8.	Диагностика, Тест IQ	2	4	6	Анкетирование, наблюдение, решение проблемы.
9.	Эрудиция – ключ к успеху	2	4	6	Практическая работа
Всего часов по модулю		26	46	72	

Содержание обучения:

Введение в образовательную область Предмет и задачи модуля (2 часа)

Обсуждение правил безопасного поведения на занятиях. Проведение игр на знакомство «Поиск общего», «Снежный ком», «Рассказ о себе в трех словах».

Роли игры в жизни человека (6 часов)

Обсуждение правил безопасного поведения на занятиях. Проведение игр на знакомство «Поиск общего», «Снежный ком», «Рассказ о себе в трех словах». Просмотр видеотрегментов телевизионных интеллектуальных игр: «Звездный час», «Брейн-ринг», «Счастливыслучай», «Что? Где? Когда?» и обсуждение их правил и задач. Проведение игр на взаимопонимание между учащимися «Пойми меня», «Крокодил», «Ассоциации», «Мафия». Обсуждение полученных впечатлений, собственных ощущений, эмоций.

Игры разных народов. История интеллектуальных игр (4 часа)

Изучение игр разных времен и народов, истории возникновения интеллектуальных игр; интеллектуального движения в странах мира, история движения "Что? Где? Когда?"

Человек и интеллект (16 часов)

Обсуждение роли интеллекта как главной мыслительной способности человека, определяющей успешность любой деятельности. Составление памяток способов развития интеллекта, памяти, внимания, воображения, быстроты реакции, логического и ассоциативного мышления. 5 лучших упражнений для развития и тренировки интеллекта. Развитие интеллектуальных умений. Каждый человек уникален. Что Я умею и не умею?, Я и другие «Я», Развитие логического мышления. Упражнения на логику. Развивающие игры. Творческая игра «Рекламный щит». Тренировка зрительной и слуховой памяти. Чудо – дерево. Развитие памяти. Игровой тренинг на развитие памяти «Предметы» Игровой тренинг на развитие памяти «Борьба за цифру». Что такое алгоритм. Развитие памяти. Человек и его интеллект. Интеллектуальные игры. Обобщение и ограничение понятий. Интеллектуальная разминка. Выделение существенных признаков. Анаграммы – загадки. Задачи Робинзона. Тренируем внимание. Установления сходства и различия. Тренируем зрительную память. Какие ошибки допустил Незнайка. Логические задачи. Ассоциации и намёки. Развивающий логикон. Поиск закономерностей. Игра «Да – нет». Диагностическое тестирование. Задачи Шерлока Холмса. Игра «Иллюзион», «Чёрный ящик. Почемушкины вопросы. Интеллектуальная игра «Зоркий глаз» Проявите сообразительность.

Вопрос – основа игры (14 часов)

Для чего нужны вопросы в интеллектуальной игре? Какую роль они играют? Изучение видов вопросов, их форм. Проведение классификации вопросов: вопросы «викторинного» плана, вопросы – задания (кроссворды); классические вопросы «Что? Где? Когда?». Занимательные вопросы, вопросы из пословиц, загадок, сказок и вопросы на умение находить необычное в обычном. Изучение требований к вопросам: интересная информация, лаконичная формулировка, логический путь к ответу, однозначность ответа, четкий источник информации. Изучение этапов работы над вопросом, раскрытие логики вопроса, использование дополнительных материалов в вопросах. Обсуждение «технических» особенностей вопросов и способов работы с ними, «привязки» вопросов к конкретной теме или турниру, вопросы на конкретные знания как исключение. Изучение правил составления вопросов: ключевое слово в вопросе, подсказки, приемы зашифровки информации, технология поиска и отбора информации для вопросов в сети Интернет. Поиск по ключевым словам. Недопустимые в интеллектуальных играх типы вопросов (вопросы - розыгрыши и неэтичные вопросы). Вопросы, составленные ИИ.

Команда – единый механизм (12 часов)

Разбор понятия команды, ее формирование и ролевая нагрузка; схема команды «знатоков» и роли в команде: капитан-диспетчер, генераторы идей, эрудиты-критики. Изучение специальных приемов для развития командно-ролевого мышления. Разбор конфликтных ситуаций во время игры; путей достижения успешности командной работы и разрешение конфликтных ситуаций в команде.

Обсуждение принципов игры в команде, непрерывность обсуждения; как слушать друг друга; необходимость высказывания всех мыслей, пришедших за игровым столом; чего не нужно делать при обсуждении; как выстроить логическую цепочку командой.

Изучение функции капитана - генератора идей и критика: поддержание положительного психологического фона в команде, слышать все, что говорят знатоки, выбрать правильную версию, отстаивать интересы команды. Почему тройка – еще не команда?

Капитан - генератор идей (6 часов)

Поддержание положительного психологического фона в команде, слышать все, что говорят знатоки, выбрать правильную версию, отстаивать интересы команды. Почему тройка – еще не команда?

Диагностика, Тест IQ (6 часов)

Проведение диагностики, теста на определение IQ

Эрудиция – ключ к успеху (6 часов)

Эрудит – специалист в нескольких областях; зависимость эрудиции от получения новых знаний; эрудиция и интеллектуальные игры. Что значит умение мыслить нестандартно.

Модуль «Интеллектуальные игры»

Цель: развитие общеинтеллектуальных умений, расширение у обучающихся их интеллектуальных навыков, развитие эрудиции, логики, фантазии, умение принимать решение в критических ситуациях, обучение собранности.

Задачи:

- обучить правилам интеллектуально – познавательных игр;
- обучить разработке и организации интеллектуально – познавательных игр, конкурсов, викторин.

Ожидаемые результаты освоения модульного курса:

Будут знать:

- виды, типы, формы, особенности, правила, стратегию и тактику известных интеллектуальных игр;
- методику проведения интеллектуальных игр.

Будут уметь:

- пользоваться методами, позволяющими отойти от шаблонности мышления;
- играть в интеллектуальные игры по правилам данной игры;
- анализировать выступления команд на школьных и районных играх;
- осознавать свое незнание, находить причину сделанной ошибки;
- строить логическую цепочку, находить ключевую информацию, отделять второстепенное от главного, анализировать вопрос, работать с гипотезой, делать выводы, обобщать;
- работать в команде на разных ролях.

Учебный план:

№	Название раздела, темы программы модуля	Количество часов		Всего часов	Формы аттестации/контроля
		Теория	Практика		
1.	Игры для ума	0	72	72	Анкетирование, наблюдение, практическая работа
Всего часов по модулю		0	72	72	

Содержание обучения:

Игры для ума (72 часа)

Интеллектуальное шоу «Ворошиловский стрелок», Что? Где? Когда?, Своя игра, Контакт, Наблюдатель, Гипертекст, Художник, Брейн-ринг, Брейн –штурм, Верись-не верись.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ И КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

Цель: формирование у обучающихся активной гражданской позиции, высоких нравственных качеств, развитие творческих способностей, коммуникативных и лидерских навыков, способствующих успешной социализации и адаптации в современном обществе.

Задачи:

- Развитие нравственных ценностей, таких как доброта, честность, ответственность, толерантность.
- Формирование критического мышления, способности анализировать информацию
- Развитие коммуникативных навыков, способности эффективно взаимодействовать в команде, публично выступать.
- Повышение уровня самостоятельности, ответственности и инициативности.
- Воспитание интереса к творческой деятельности и развитию собственного творческого потенциала.

Целевые ориентиры:

- формирование способности к командной деятельности;
- воспитание воли, настойчивости, последовательности, принципиальности, готовности к компромиссам в совместной деятельности;
- формирование опыта социально значимой деятельности.

Формы и методы воспитания:

Формы воспитания:

- Групповые занятия
- Индивидуальные консультации
- Проектная деятельность
- Воркшопы и мастер-классы
- Тематические мероприятия

Методы воспитания:

- Беседы.
- Лекции.
- Дискуссии.
- Ролевые игры.
- Проектная деятельность.
- Конкурсы.
- Мастер-классы.
- Экскурсии.
- Общественно-полезный труд.

Условия воспитания:

Анализ результатов воспитания проводится в процессе педагогического наблюдения за поведением детей, их общением, отношениями детей друг с другом, в коллективе, к выполнению своих заданий по программе. Косвенная оценка результатов воспитания, достижения целевых ориентиров воспитания по программе проводится путем опросов родителей в процессе реализации программы (отзывы родителей, беседы с ними) и после ее завершения (итоговые исследования результатов реализации программы за учебный год).

Анализ результатов воспитания по программе не предусматривает определение персонализированного уровня воспитанности, развития качеств личности конкретного обучающегося, а получение общего представления о воспитательных результатах

реализации программы, продвижение в достижении определенных в программе целевых ориентиров воспитания, влияние реализации программы на коллектив обучающихся. Результаты, полученные в ходе оценочных процедур (опросы, беседы) используются только в виде агрегированных усредненных и анонимных данных.

Календарный план воспитательной работы:

Календарный план составляется педагогом на каждый учебный год с учетом состава и уровня группы, содержания материала, условий учебно-воспитательного процесса. План воспитательной работы содержится в разделе «План воспитательной работы» календарно-тематического планирования к программе.

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Основная технология, применяемая при реализации программы – это **система развивающего обучения, направленная на развитие интеллектуальных и творческих качеств личности**, которая предполагает составление для каждого обучающегося индивидуального плана творческой и интеллектуальной деятельности на год; практические упражнения на основе анкетирования, диагностики, мониторинга.

В работе по программе применяются следующие методы обучения:

- **репродуктивный:** организуются задания на тренировку, упражнения на повторение;
- **иллюстративный:** объяснение сопровождается демонстрацией наглядного материала;
- **проблемный:** педагог ставит проблему и вместе с детьми ищет пути ее решения;
- **эвристический:** проблему формируют сами дети, ими и предлагаются способы ее решения;
- **словесный:** рассказ, беседы – на таких занятиях излагается теоретический материал о художественных приемах, техниках и направлениях, о материалах и технических средствах, применяемых в данном виде творчества;
- **практический:** организация рабочего места, приобретение и отработка навыков и приемов работы с материалами и инструментами.

Формы организации деятельности:

- теоретическое осмысление технологий интеллектуальных игр;
- групповые практические занятия;
- индивидуальные занятия ;
- экскурсионные
- встречи с командами- лидерами.

Информационное обеспечение

1. Эффективные загадки на логику <https://temiday.ru/zagadki-na-logiku-dlya-detej-7-8-let-s-otvetami/>
2. Ребусы для детей в картинках <https://heclub.ru/rebusy-dlya-detej-v-kartinkah-5-6-7-8-9-10-11-12-let-luchshaya-podborka>
3. Как развивать интеллект школьнику? <https://logiclike.com/razvitie/intellekt>
4. Фитнес для мозга <https://cepia.ru/> 5. Как научиться решать логические задачи <https://logiclike.com/math-logic/reshaem-zadachi>
- 6.10 логических задач для нестандартного мышления <https://newtonew.com/test/10-logic-tasks-test>
- 7.15 упражнений для тренировок мозга <https://proglib.io/p/logic-tasks/>
- 8.300 занимательных задач <https://azbyka.ru/deti/logicheskie-i-zanimatelnye-zadachi>

9.Разминка для мозга: задачи на внимательность и логику
<https://novate.ru/blogs/260915/33093/>

10.35 упражнений для развития и тренировки памяти <https://cepia.ru/uprazhneniya-dlya-razvitiya-i-trenirovki-pamyati>

КАДРОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Программа по интеллектуальным играм реализуется педагогом дополнительного образования, имеющим профессиональное образование в области, соответствующей профилю программы, и постоянно повышающим уровень профессионального мастерства.

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Помещения, необходимые для реализации программы: учебный кабинет, удовлетворяющий санитарно – гигиеническим требованиям, для занятий группы 12 – 15 человек (парты, стулья, доска, шкафы и стеллажи для хранения методических и наглядных материалов, раздаточных образцов).

Оборудование, необходимое для реализации программы:

- Компьютер с выделенным каналом выхода в Интернет и программным обеспечением; Мультимедийная проекционная установка;
- МФУ (принтер черно-белый, сканер, ксерокс);
- Цифровой фотоаппарат;
- Звуковые колонки и записи музыки.

3. Канцелярские принадлежности: ручки, карандаши, маркеры, корректоры; блокноты, тетради; бумага разных видов (ксероксная, цветная, картон, ватман и т.д.) и формата (А2, А3, А4); клей, ножницы, степлеры, файлы, папки и др.

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Продолжительность учебного года:

Модуль «**Как стать интеллектуалом**»:

- начало учебного года- 1 сентября
- окончание учебного года- 31мая

Модуль «**Интеллектуальные игры**»:

- начало учебного года- 1 сентября
- окончание учебного года - 31 мая

Количество учебных недель- 36,

Модуль «Как стать интеллектуалом» - 36 недель;

Модуль «Интеллектуальные игры» - 36 недель.

Сроки летних каникул - 1июня - 31 августа

Занятия в объединении проводятся в соответствии с расписанием занятий.

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ:

Оценка результатов производится в соответствии с таблицей критериев результатов обучения и личностного развития обучающихся. Выводы о динамике изменения способностей делаются на основе тестирования и мониторингов IQ.

Виды контроля:

- промежуточное тестирование
- мониторинги IQ: входящий и итоговый
- итоговый контроль: участие в игровых турнирах

Критерии оценки индивидуального развития обучающихся в процессе текущей диагностики:

№ п/п	Направление оценки	Низкий уровень обученности (развития)	Средний уровень обученности (развития)	Высокий уровень обученности (развития)
1.	Психофизиологические характеристики: внимание	Низкая концентрация внимания, реакция замедленная, обучающийся постоянно отвлекается. Не может воспроизвести алгоритм выполнения задания.	Неустойчивое внимание, иногда отвлекается. Может воспроизвести лишь отдельные элементы алгоритма выполнения задания. Путает последовательность этапов выполнения работы.	Высокая концентрация внимания, быстрая реакция, почти не отвлекается на посторонние дела. Способен полностью воспроизвести цепочку действий, необходимых для выполнения задания.
2.	Когнитивные характеристики: реактивность, способность к самоорганизации	Импульсивное поведение: способен действовать по первому побуждению под влиянием внешних обстоятельств или эмоций, не обдумывает свои поступки, не оценивает все «за» и «против». Он быстро реагирует и столь же бурно останавливает свои действия.	Неустойчивое поведение, иногда действует под воздействием настроения, не настойчив при решении проблемных ситуаций, часто отвлекается. Но при поддержке педагога может добиться неплохих результатов.	Преобладает рефлексивное поведение, сознательное, разумное. Обдумывает свои действия. Способен сформулировать для себя задачу и искать пути её решения, добиваться результатов. Осознанно реагирует в проблемных ситуациях. Рационально использует учебное время.
3.	Коммуникативные свойства: стиль общения, взаимодействие с окружающими.	Преобладает неадекватная самооценка. Нетерпим к другой точке зрения, сам	Размыты представления о нормах общения, часто неадекватная самооценка, легко принимает любой стиль общения,	Терпимый. Обладает чувством самоуважения, что позволяет ему с уважением относиться к

		создает конфликтные ситуации. Легко поддается на провокации, не пытается найти общий язык с окружающими	сложившийся в группе, несамостоятелен, в конфликтной ситуации ведет себя так же, как большинство окружающих.	достоинству других; умеет воспринимать другую, отличную от своей точку зрения; редко вступает в конфликты, стремится к их разрешению мирным путем, самооценка адекватна.
--	--	---	--	--

Анкета для разбора игры.

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

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

для педагога:

- 1.Задорожный В.А. Новые вопросы интеллектуальных игр. Том1. Маска.Москва.2014
- 2.Задорожный В.А. Новые вопросы интеллектуальных игр. Том2. Маска.Москва.2016
- 3.Задорожный В.А. Новые вопросы интеллектуальных игр. Том3. Маска.Москва.2017
- 4.Хейфец Б.Д. сборник интеллектуальных игр.Интеллект-Центр.Москва.2002
- 5.Камакин О. Н. Интеллектуально-познавательная игра "Будь готов!" Справочник классного руководителя. 2012
- 6.Кожин Ю. А. Методика проведения правового брейн-ринга в средней школе.Право в школе.2006.
- 7.Кондрашов А.П. Новейший справочник необходимых знаний. М. 2014.
- 8.Сун Л. Интеллектуальная игра дебаты: формы организации и особенности проведения // Наука и школа.2012
- 9.Мандель Б. Р. Интеллектуальные игры: развитие профессионально значимых качеств у будущих специалистов гуманитарной сферы. Инновации в образовании.2007
- 10.Черемошкина Л. В. Развитие памяти детей. Ярославль: «Академия развития»,
- 11.Федоровская Е. О. Дар игры. Роль игры в развитии творческого потенциала.2012.

для обучающихся:

1. Большая школьная энциклопедия, М. «Махаон», 2015.
2. Баландин Б. 1001 вопрос для очень умных. – М. 2012.
3. Вопросы и ответы. Энциклопедия для детей среднего возраста, М. «Махаон», 2015.