

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Центр дополнительного образования «Компас»
городского округа Самара
443048, г. Самара, п. Красная Глинка, квартал 4, дом 28, литера А
Тел. (846) 302-03-38, e-mail: uks.97@mail.ru

Программа летней профильной смены «Интеллект»

в детском оздоровительно-образовательном центре «Заря» г.о. Самара

Авторы - составители программы:

Самсонова Лилия Сергеевна,

педагог-организатор

Баранова Людмила Федоровна, методист

Самара, 2017

Пояснительная записка

Смена «Интеллект» проводится на базе ДООЦ «Заря» более десяти лет. Работа со сменой ведётся практически круглый год. В январе составляется программа грядущей смены; с марта осуществляется набор студентов составителей-организаторов интеллектуальной программы, проходящий на конкурсной основе (только лучшие попадают в команду); уже с апреля ведётся подготовка материалов для содержания интеллектуальной части, вплоть до июля материалы проходят тщательный отбор, проверяются на соответствие целевой аудитории; летом после смены, в августе, подводятся итоги прошедшей смены, анализируются результаты; с сентября проводятся встречи с участниками смены и тренировки перед новым игровым сезоном в Самарской Школьной Лиге Знатоков.

Смена «Интеллект» - это механизм с отлаженной работой. Его стабильность и его потенциал позволяют, сохраняя организацию смены на высоком уровне, искать новые варианты и решения для следующей смены. В программе 2017 года нам хотелось бы обратить внимание на новые возможности и форматы, которые могут быть использованы для внесения разнообразия в программу. При этом мы сохраним лучшие традиции, выработавшиеся за годы существования смены. Это может быть достигнуто за счёт следующих факторов:

- расширение состава образовательных учреждений, ежегодно принимающих участие в смене, искренне заинтересованных в интеллектуальных играх и умных развлечениях, с ними связанных. Помимо этого, мы видим новые лица и в коллективе руководителей, признающих свою привязанность к интеллектуальным играм в целом и смене «Интеллект». Существует круг педагогов, которые стабильно, на протяжении многих лет, приезжают в смену с игровыми командами. Но каждый год появляются новые образовательные учреждения, новые педагоги, проявляющие интерес к организации интеллектуальных игр среди школьников, готовые стать «посланником» нашего дела в своей

среде и участвовать в мероприятиях этого плана на постоянной основе. Принимая их в наш коллектив, мы расширяем географию смены, а значит, даём площадку для развития большому количеству детей из совершенно разных школ и лицеев.

- За несколько прошедших лет сформировался оптимальный коллектив организаторов смены из педагогов-тренеров команд и студентов-выпускников смены. В 2016 произошло существенное обновление состава студенческого отряда организаторов. «Новички» работали под чутким руководством старших товарищей, являющихся организаторами на протяжении 3-х и более лет.
- Каждый год проводится обновление игровой программы смены, разрабатываются проекты викторин, мероприятий нового формата, учитывающие направленность интересов участников, а также социальной политики страны (в 2016 году особое внимание на викторинах, различных интеллектуальных играх, общелагерных вечерних мероприятиях уделялось работам российского и советского кинематографа. В 2017 году мы осветим вопросы экологии в стране. Планируется проведения тематических викторин и новых дискуссионных клубов, которые не осуществлялись в смене ранее).

Смену «Интеллект» нельзя назвать обычной городской летней сменой. Её особенность в самобытности, насыщенности, увлекательности и разнообразии игр, являющихся частями целой системы. «Интеллект» обладает большим плюсом - вся смена – одна большая семья. Здесь создается тёплая атмосфера, уют и дружелюбное отношение. Благодаря общелагерным мероприятиям все участники быстро находят контакт и свободно общаются не только между собой, но и с организаторами смены (Оргкомитетом). Оргкомитет смены – её выпускники, бывшие участники. Это студенты лучших самарских, московских, питерских и зарубежных ВУЗов, которые наглядно подтверждают и продвигают идею о том, что увлечение интеллектуальными играми даёт ощутимый толчок к развитию и

постоянному обучению. Эти мысли они передают школьникам при постоянном общении с ними в рамках смены. Смена «Интеллект» делается с большой любовью теми людьми, кто действительно этим заинтересован и увлечён не меньше, чем сами участники, ведь многие организаторы, прежде чем стать ими, провели 3-4 года в смене в качестве участников. Они точно знают, какой материал будет наиболее интересен для школьников. Именно поэтому каждый год смена получается такой актуальной и «душевной».

Программу 2017 года можно назвать «результатом поиска альтернатив». Конечно, «родные» смене традиции, ставшие лучшими её проявлениями, по праву останутся в смене. Но также большое внимание будет уделено модернизации традиционных мероприятий и форматов их проведения и добавлению новых форм и альтернатив на для всех типов команд. Многообразие игр и заданий, появление новых вариантов соревновательных мероприятий позволит реализовать свой потенциал командам различного уровня и подготовки.

Цель: создание модели взаимодействия и обучения участников программы в условиях социально-образовательного пространства летней профильной смены.

Задачи: выявить интеллектуально одаренных учащихся; поощрить лучшие команды школьников в интеллектуальных играх; способствовать развитию коммуникационных компетенций школьников, социализации и адаптации школьников в современном информационном пространстве; способствовать развитию общекультурного уровня школьников через проведение командных игр, направленных на взаимодействие участников; способствовать оздоровлению школьников в условиях летней профильной смены.

Цель программы летней профильной смены «Интеллект»: интеллектуальное развитие подростков в процессе взаимодействия и взаимного обучения участников программы в условиях социально-образовательного пространства летней профильной смены.

Задачи:

- выявить лучшие команды города в интеллектуальных играх «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг».
- выявить и поощрить интеллектуально одаренных школьников.
- создать условия для социализации и адаптации школьников в современном информационном пространстве.
- создать условия для нравственного, патриотического воспитания школьников через проведение командных игр, направленных на взаимодействие участников.
- способствовать оздоровлению и профессиональной ориентации школьников в условиях летней профильной смены.
- способствовать развитию творческих способностей через проведение вечерних концертов, литературных вечеров

Количество детей-участников профильной смены: 230 человек.

Возраст участников смены: от 12 до 18 лет (8-10 класс преимущественно).

Концептуальные подходы

Актуальность программы:

Новые социальные условия и образовательные стандарты требуют значительного переосмысления теории и методики обучения социализации личности. В связи с этим совершенствуются содержание, формы и методы работы с детьми и подростками. Формы и методы, применяемые в образовательном процессе, зависят от их интеллектуального уровня, уровня подготовки, осведомлённости, заинтересованности, целей и задач проводимых мероприятий. Это технологии работы в сотрудничестве, викторины, участие в интеллектуальных турнирах, программах, самостоятельная работа с литературой, работа с компьютерной техникой,

сетью Интернет. Для развития познавательных интересов учащихся педагог привлекает их к практическим делам, соревнованиям с другими командами.

Для большей заинтересованности и доступности для школьников во всех мероприятиях присутствует элемент игры. Структура игры вовлекает участников во взаимодействие, способствуя самоорганизации и самостоятельности.

С учётом возрастных и индивидуальных особенностей подростков программа предусматривает переход от простых к более сложным формам работы, предлагая разные форматы для каждого уровня.

Воспитательные методы программы смены «Интеллект» строятся на основе изучения личности воспитанника и его семьи, изучение детского коллектива, интересов и способностей детей, диагностики эмоционально-ценностного отношения к обучению, направленности на интеллектуальное развитие, здоровьесбережение подростков.

Новизна и оригинальность программы смены «Интеллект» заключается в реализации инновационных коммуникационных и игровых технологий, проведения поисковых и нестандартных интеллектуальных игр, квест-игры («Ночная Игра»), комплекса «Домашних заданий», дискуссионных клубов, тренингов, экспериментальных соревнований по решениям кейсов, организации работы вожатского студенческого отряда «Оргкомитет смены «Интеллект».

Соответствие стратегическим направлениям системы образования городского округа Самара:

Соответствие нормативно-правовой базе:

- ✓ Сбор заявлений, заключение договоров с родителями детей-участников смены.
- ✓ Соблюдение Режимы дня, Режимы питания и гигиены по расписанию.
- ✓ Ведение Экрана чистоты – итогов ежедневной проверки санитарного состояния комнат, уборки территорий Центра.

- ✓ Наличие санитарных книжек у педагогов, медицинских справок у детей.

Физическое развитие и формирование культуры здорового образа жизни:

- ✓ Организация спартакиады: турниров по футболу, волейболу, настольному теннису, бадминтону, шахматам.
- ✓ Проведение Эстафеты знакомств.
- ✓ Посещение бассейна.
- ✓ Проведение подробного инструктажа по правилам поведения в лагере.

Социализация и адаптация учащихся в обществе:

- ✓ Ежедневный выпуск стенгазеты «Заря-Интеллект 2017», «Экрана чистоты».
- ✓ Проведение конкурса социальной рекламы, конкурса плакатов социальной рекламы.
- ✓ Проведение мастер-классов, направленных на выработку лидерских качеств.
- ✓ Проведение дискуссионных клубов на заданную тему
- ✓ Элементы заданий, направленных на решение командами кейсов – реальных социальных ситуаций, требующих их анализа и нахождения лучшего решения.
- ✓ Организация конкурса фотографий «Лучший кадр».
- ✓ Организация процесса «Обратной связи» - сбор рецензий и мнений о мероприятиях.

Профессиональная ориентация учащихся:

- ✓ Организация работы оргкомитета – студенческого волонтерского отряда лучших выпускников смены «Интеллект».
- ✓ Организация работы Пресс-центра.
- ✓ Проведение тренингов, мастер-классов по написанию интеллектуальных вопросов.

- ✓ Беседы «Знакомство с профессией» - проводимые педагогами и студентами-организаторами разных специальностей.

Выявление и поддержка талантливых учащихся:

- ✓ Организация Чемпионатов по «Спортивной Своей игре», «Что? Где? Когда?», «Брейн-рингу» и др. интеллектуальным играм.
- ✓ Проведение вечерних творческих конкурсов: Минута славы, Конкурс актерского мастерства и др.
- ✓ Проведение «Экологического брейн-ринга» - соревнования между участниками, увлекающимися естественными науками.

Обеспечение духовно-нравственного развития:

- ✓ Стимулирование участников смены к постоянному росту и саморазвитию через поощрения достижений в интеллектуальных играх.
- ✓ Обращение в игровой форме к актуальным проблемам и событиям в жизни страны и мира.

Обеспечение гражданско-патриотического воспитания:

- ✓ Организация работы детских Министерств
- ✓ Организация творческого музыкального конкурса, посвященного песням российских авторов

Обеспечение трудового воспитания:

- ✓ Проведение ежедневной уборки детьми территорий, помещений Центра и жилых комнат.
- ✓ Организация дежурства отрядов в столовой и на территории Центра.

Социальная активность детей, взаимосвязь педагогического управления и самоуправления:

- ✓ Организация совместной работы Оргкомитета и Совета капитанов команд.
 - ✓ Организация работы детского самоуправления: совет капитанов команд, министерства прессы, спорта, здоровья, культуры.

Учет в работе психологических особенностей детей разного возраста:

✓ Формирование команд в зависимости от класса и возраста каждого участника.

✓ Формирование 3-х лиг играющих (детская, младшая и старшая) и подведение итогов по интеллектуальным чемпионатам внутри них.

Экологическое воспитание:

✓ Организация ежедневных экологических десантов

✓ Проведение экологических викторин и игр, зеленых вечеринок «Грин-пати»

✓ Оформление экологических плакатов и листовок

Основные мероприятия и механизмы реализации

В смене организуется деятельность детей по следующим направлениям одновременно:

1. Проведение летнего интеллектуального чемпионата города Самары для школьников, выявление и поощрение сильнейших команд и игроков – основное направление.

2. Организация детского самоуправления – возможность для каждого школьника проявить свои способности в различных социальных сферах.

Чемпионат по игре «Что? Где? Когда?» (ЧГК)

Чемпионат по игре «Что? Где? Когда?» является одним из самых важных соревновательных элементов в смене. Чемпионат проводится в 5-ти турах по правилам спортивной версии игры «Что? Где? Когда?». Каждый тур состоит из 24 вопросов.

Предпочтительное время проведения: утро. Запланированное количество времени на один тур - 1,5 часа. Победитель определяется по сумме правильных ответов во всех турах.

Один из туров готовится командами 11-классников, при редакции членов Оргкомитета. Опыт прошлых лет показывает, что школьники с большим желанием принимают участие в составлении и редактировании вопросов тура, так как это позволяет им быть не только игроками, но и непосредственными авторами вопросов.

Оргкомитет старается поддерживать социальную политику страны и делать акценты на темах, широко обсуждаемых правительством. 2017 год назван Годом Экологии, поэтому в составе ЧГК будут присутствовать вопросы, связанные с природой и экологией.

Пример:

Этот термин был введен в 1866 г. биологом Эрнстом Геккелем, хотя часто применяться стал только в середине XX века. Он часто употребляется в сочетании с прилагательными "техническая" и "социальная". Автору вопроса считает, что этот термин очень точно подходит к биографии и творчеству одного известного писателя. Назовите этого писателя.

Ответ: Умберто Эко.

Комментарий: термин, естественно, «экология».

Элитарная игра «Что? Где? Когда?»

Элитарная игра «Что? Где? Когда?» – давняя традиция смены «Интеллект».

Предпочтительное время проведения: после второго ужина.

К участию в элитарной игре допускаются команды, набравшие наибольшее количество баллов по итогам спортивной версии игры «Что? Где? Когда?», а также члены Оргкомитета, администрация лагеря и приглашенные гости.

В элитарную игру попадают лучшие команды – это придает событию особый шарм, а всем командам – стимул к продуктивной игре.

За смену мы планируем провести 4-5 элитарных игр, в том числе финал, а также «Элитарку-наоборот» для организаторов и тренеров команд.

«Брейн-ринг» (Брейн)

В чемпионате по Брейн-рингу участвуют все команды. Чемпионат проводится в 2 этапа: групповой (оброчный) и плей-офф (финальный). Игры проводятся на нескольких площадках. В каждой игре участвуют две команды. Побеждает команда, ответившая на наибольшее количество вопросов. Отличие Брейна от ЧГК в специфике вопросов, в Брейне они направлены на быстрое командное обдумывание и мгновенную реакцию, так

как право ответить достаётся той из двух команд, которая быстрее среагирует на вопрос с помощью специальной звуковой системы (нажмет на кнопку).

Пример:

Группа экологов, изучавшая в течение месяца экологию Антарктиды, пришла к следующим выводам: второе место по степени загрязнения Антарктиды занимают морские течения, а на первом месте, по мнению этой группы, стоит... Кто?

Ответ: Сама эта группа.

«Спортивная Своя Игра»

Чемпионат по Спортивной Своей Игре - это индивидуальное первенство.

Чемпионат по ССИ проводится в два этапа: отборочный (по швейцарской системе) и финальный (плей-офф). В каждой игре участвуют три человека. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество баллов.

Чемпионат по СИФ (Своя Игра с фальстартами) проводится по системе плей-офф. В случае большого количества участников будет организован письменный квалификационный раунд. При этом возможен допуск некоторого количества игроков, ставших лучшими в Чемпионате по ССИ. Формат СИФ схож с ССИ, но в СИФ отсутствует возможность досрочного ответа на вопрос.

Оргкомитет оставляет за собой право изменить схему проведения чемпионата после регистрации, исходя из количества и состава участников.

Финал чемпионата по Своей игре проводится в формате вечернего шоу. Для ССИ – это Супер-бой, для СИФ – это шоу «Своя игра» по формату телевизионной версии. В 2016 году была проделана объемная работа, в результате которой все темы Своей Игры носили названия отечественных фильмов. Это было сделано в честь Года российского кино. Помимо этого, все темы были авторскими – то есть были написаны членами Оргкомитета.

Пример:

Тема: «Мэри Поппинс, до свиданья!»(Автор темы: Александр Карясов)

Вопрос за 10 баллов: У самой Памелы Трэверс, автора книг про идеальную няню Мэри Поппинс, как ни странно, не было ИХ.

Ответ. Родных детей.

Зачёт: своих детей, детей

Комментарий: В 40 лет Трэверс усыновила одного из семи внуков Джозефа Гона. Своих же детей у неё не было

Вопрос за 20 баллов: Первая глава книги «Мэри Поппинс» называется «Восточный ветер», а последняя – ИМЕННО ТАК.

Ответ: «Западный ветер».

Комментарий: няня прилетает с восточным ветром и остаётся до тех пор, пока он не переменится

Вопрос за 30. Один разъярённый телезритель поставил выше НЕЁ не только Мэри Поппинс и Арину Родионовну, но даже фрекен Бок

Ответ: Виктория Прутковская

Зачёт: моя прекрасная няня

Источник: <https://www.kinopoisk.ru/film/89596/>

Вопрос за 40. Приёмный сын Памелы, Камиллиус Трэверс Гон, ничего не знал о своём происхождении, пока однажды не встретил ИМЕННО ЕГО.

Кстати, в прошлом месяце в мире появилось немало ИХ

Ответ: близнецы

Вопрос за 50. Шестая книга про Мэри Поппинс в оригинале состоит из 26 коротких рассказов. А из скольки она состояла бы на русском языке?

Ответ: из 33

Комментарий: Книга называется “Мэри Поппинс от А до Z”. В английском алфавите 26 букв, ну а у нас - 33

«Эрудит-квартет»

Одна из командных разновидностей Спортивной Своей игры. Турнир также разделен на 2 этапа: отборочный и финальный. Участвуют все команды. В одной игре соревнуются 4 команды. Окончательная схема проведения чемпионата формируется после регистрации команд в день заезда.

Пример:

Тема: «Три плюс два» (Автор темы: Александр Карясов)

10. ИМЕННО ТАКОЙ неочевидный результат, можно получить, если ввести в поисковую строку Google [гугл] слова «Три плюс два»

Ответ. Пять.

20. Сыгравший в фильме доктора физико-математических наук Геннадий Нилов стал актёром потому, что в своё время не смог СДЕЛАТЬ ЭТО, а вот автор вопроса когда-то СДЕЛАЛ ЭТО на 70 баллов

Ответ: сдать экзамен по физике

30. Покерная комбинация, состоящая из трёх карт одного достоинства, и двух карт – другого, называется ИМЕННО ТАК.

Ответ. Full house. [фул хаус]

40. Действие фильма «Три плюс два» происходит на побережье Чёрного моря. Перед началом съёмок актёры получили дополнительные две недели, чтобы успеть СДЕЛАТЬ ЭТО.

Ответ. Загореть.

50. Кастинг к фильму «Три плюс два» проходил в городке Клапкалиемс. Режиссёр фильма допускал до проб только тех актёров, которые могли СДЕЛАТЬ ЭТО.

Ответ. Выговорить название городка

Тройки

Это разновидность Спортивной Своей игры. От каждой команды, играющей в «Что? Где? Когда?», подается заявка, состоящая из трех человек. Этот состав команды на игру «Тройки» остается неизменным до конца всех туров игры. Игра проходит в несколько боёв. В каждом бое участвуют по три команды, задается по три вопроса. Чемпионат по игре «Тройки» проходит по системе плей-офф.

Домашние задания

Особая разновидность печатных заданий, составленных из различных головоломок.

В 2017 году домашние задания ждут обновления. Впервые они будут представлять собой целый комплекс. Оргкомитет разработает одну объёмную загадку, за смену будет организовано 7 домашних заданий, и каждое из них будет заключать в себе ключ к разгадке всей задачи. Таким образом, выполняя каждое домашнее задание, команда приблизится к разгадке общей загадки.

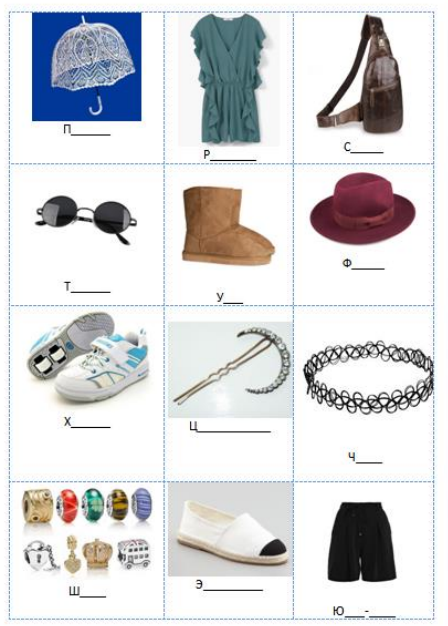
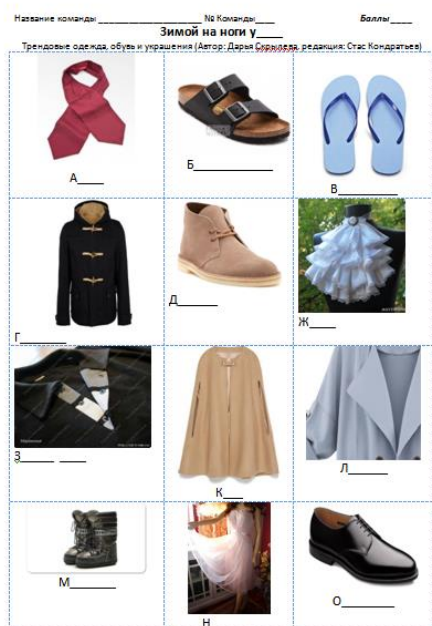
Выполнение общей задачи приведёт к получению большего количества баллов, чем простое выполнение заданий по-отдельности, с пропуском некоторых из них.

В течение смены будет вестись отдельный зачёт по домашним заданиям. В конце смены команды, сумевшие выполнить все задания и разгадать главную загадку и набравшие, таким образом, наибольшее количество баллов, будут награждены.

Домашнее задание команды выполняют в течение нескольких часов. Срок выполнения домашнего задания: от времени окончания утренней игры до времени окончания вечернего мероприятия. Оргкомитет оставляет за собой право изменить сроки выполнения каждого домашнего задания, а также их количество, в соответствии со сложностью заданий и насыщенностью мероприятиями смены.

Домашние задания в смене качественно отличаются от того, к чему привыкли школьники. Они носят как интеллектуальный, так и развлекательный характер.

Пример:



ОТВЕТЫ:

Аскот
 Биркенштоки
 Вьетнамки
 Гловетлеты
 Дезетры
 Жабо
 Застежка поло
 Кейп
 Лацканы
 Мунбуты
 Неглиже
 Оксфорды
 Парасоль
 Ромпер
 Слинг
 Тишейды
 Угли
 Хилисы
 Цитернадель
 Чокер
 Шармы
 Эспадрильи
 Юбка-шорты
 |

Квест «Ночная Игра»

Ночная квест-игра - самое масштабное, зрелищное и захватывающее событие смены. Каждый год оргкомитет придумывает уникальную стратегию и структуры игры, основанную на слаженной работе команд, решении предлагаемых заданий и постоянном взаимодействии с персонажами игры.

За час до начала Ночной Игры проводится инструктаж с командами. Оглашается примерная тематика игры, раздаются пояснительные описания, необходимые карты, дополнительные разъяснения. Проводится инструктаж о безопасности, оглашается список необходимых вещей (фонарик, блокнот, ручка). Командам даётся время на ознакомление с материалами. В назначенное время по всему лагерю звучит оповещение о начале Ночной Игры. В соответствии с выбранной стратегией и требованиями Игры команды начинают выполнять различные задания персонажей. Раз в определённый промежуток времени по громкоговорителю подводятся промежуточные результаты и делаются важные объявления. По окончании Ночной Игры также делается объявление. Результаты подводятся на следующий день, проводится брифинг с авторами квеста.

В 2015 году был сделан большой шаг вперёд – главная загадка была выполнена в совершенно новом формате.

В 2016 году был вновь изменён не только формат конечной загадки, но и вся концепция игры, появились загадки нового типа.

Разработка ночной игры 2017-го года будет основываться на двух факторах:

1. Развитие новой, уникальной идеи и тематики.
2. Улучшение и осуществление идеи коммуникации разных команд между собой в течение игры.
3. Поиск новых технических решений для установки загадок в игре.

ЧГК-образные игры

Турниры по «Негритянскому ЧГК», задача команд в котором – взять наибольшее количество вопросов подряд, и «Интеллектуальному блэк-джеку», в котором нужно правильно рассчитать свои силы, сделать прогноз на тур и оправдать его, стали уже традиционными для лагеря. Правила остались неизменными, результаты этих турниров учитываются в общем рейтинге.

Тематическая викторина, литературный конкурс

Помимо основных интеллектуальных игр мы каждый год проводим тематические викторины и специальные туры. Литературный конкурс, игра «Бескрылки» - необычный формат вопросов (каждый вопрос – это четверостишие с пропущенной строкой, которую нужно заполнить известной фразой). Игра приносит много веселья, команды не стесняются проявлять фантазию и искренне радуются, когда у них получается правильно восстановить исходную строчку.

В рамках Года экологии в смене 2017 года мы уделяем особое внимание эко-викторинам, игре «Экология в литературе», включающую в себя как проверку знаний классики участников, так и часть, основанную на логических цепочках.

Парные игры

Отдельный парный зачёт полюбился участникам смены. Он включает в себя такие игры, как: Шляпа, Биатлон, ЧГК-микс.

Игра «Мафия»

Это командная психологическая ролевая игра с детективным сюжетом, моделирующая борьбу организованного меньшинства с неорганизованным большинством. Лучший «Мафиози» был отмечен на церемонии награждения.

Игра «Поймай фигуру»

Игра является одной из любимых для постоянных участников смены. Она проводится в течение практически всей смены и привлекает к участию 100-150 человек, то есть большую часть участников смены. Каждый игрок получает фотографию своей «Фигуры». Задача каждого участника – создать такие условия, чтобы остаться с «Фигурой» наедине, т.е «поймать» её (то есть нужно подойти к человеку, прикоснуться к нему, произнести «Поймал!» и забрать фотографию его «Фигуры»). Побеждает человек, «поймавший» максимальное количество «Фигур». Выполняя цель игры, участники проявляют ловкость, хитрость и смекалку. У участников игры появляется азарт в хорошем смысле этого слова, «охота» становится захватывающей, поэтому звание «Лучшего ловца» очень желанно для участников игры.

«Аудио-конкурс»

Команды регистрируются у организационного жюри. Аудио-конкурс делится на 3 части. Объявляется тематика первой части. Например – города. Это значит, что в каждом из звучащих произведений, есть название какого-то города. Задача команд – отгадать каждый город по произведению. Поочередно включаются фрагменты произведений, после каждого командам даётся время на обсуждение, написание ответа и сдачу бланка. После 2 тура подводятся промежуточные итоги, после 3 – окончательные итоги игры.

Вечерние творческие Шоу

В формате вечерних шоу будут проведены финалы по Своей игре, Брейн-рингу и Элитарной игре Что? Где? Когда? Помимо этого, в программе

предусмотрены общелагерные вечерние мероприятия, такие как Вечер знакомств, Минута Славы, Конкурс социальной рекламы, костюмов из упаковочных материалов, Мистер и Миссис «Заря» и т.д.

Каждый год участники смены охотно готовятся к выступлениям и придумывают что-то новое. Очень интересно проходит акустический вечер, в ходе которого отряды проявляют фантазию, выбирают необычные песни, исполняя их под гитару или даже с помощью подручных инструментов.

На сцену выходят не только школьники, но и их педагоги, студенты из оргкомитета. Каждое вечернее мероприятие превращается в уютное «семейное» событие.

Организация детского самоуправления

Детское самоуправление смены имеет следующую структуру:

Совет капитанов команд – взаимодействует с Оргкомитетом (студенческим отрядом).

Министерство спорта – организует спартакиаду и спортивные соревнования в смене.

Министерство экологии – проводит конкурс плакатов социальной рекламы, организует ежедневный контроль чистоты в Центре, ведет Экран чистоты, отмечает качество уборки комнат и территорий Центра.

Министерство культуры – организует вечерние культурно-массовые мероприятия.

Министерство прессы – организует ежедневный выпуск общелагерной стенгазеты, ведет фотосъемку всех мероприятий смены, отвечает за сбор мнений и рецензий на проведенные игры.

Каждым детским органом самоуправления руководит вожатый-студент из студенческого отряда Оргкомитета. С министерством спорта от Центра «Заря» так же работает физрук, с министерством экологии – врач (медсестра) Центра «Заря», с министерством культуры – заместитель директора по воспитательной работе Центра «Заря».

Подведение итогов смены, награждение победителей

Звание Абсолютный чемпион смены «Интеллект-2017»

Как и в предшествующие годы, в рамках летней смены «Интеллект» будет определен Абсолютный чемпион смены «Интеллект-2017» по интеллектуальным играм.

Важной составляющей определения Абсолютного чемпиона станет рейтинг общего зачета по интеллектуальным играм, определяемый по формуле взвешенной суммы рейтингов зачетных игр:

$$R = 30\% \times R_{\text{ЧГК}} + 17,5\% \times R_{\text{брейн}} + 10\% \times R_{\text{ЭК}} + 10\% \times R_{\text{Тройки}} + 12,5\% \\ \times R_{\text{ДЗ}} + 8\% \times R_{\text{НЧГК}} + 5\% \times R_{\text{Блэк-джэк}} + 3\% \times R_{\text{Бескрылки}} + 2\% \\ \times R_{\text{Пентагон}} + 2\% \times R_{\text{лит.конкурс}}$$

В зависимости от подготовленных материалов или включения новых дисциплин в зачет, итоговая формула может измениться, но общий вид ее будет примерно такой.

Зачет итогов интеллектуальных игр будет проводиться отдельно в трех лигах: детская (6-7 класс), младшая (8-9 класс) и старшая (10-11 класс). Все победители будут награждены грамотами и памятными призами: кубками, медалями. Также предусмотрены подарки в виде настольных игр, головоломок и книг для команд-победителей.

За активное участие в творческой жизни смены будут отмечены лучшие школьники, школьные коллективы, педагоги ОУ получат благодарственные письма от организаторов смены.

Кадровое обеспечение

1. Руководитель смены: Баранова Людмила Федоровна (директор ЦДО «Компас»)
2. Заместитель руководителя смены: Самсонова Лилия Сергеевна (педагог-организатор ЦДО «Компас»)
3. Педагог-организатор вечерних мероприятий: Лукьянова Людмила Владимировна (методист ЦДО «Компас»)
4. Техник по звуковому оборудованию: работник ДООЦ «Заря»
5. Ведущий дискотек: работник ДООЦ «Заря»
6. Педагоги ОУ (тренеры команд) – 12-15 чел. – отвечают за безопасность детей и соблюдение режимных моментов.

Предполагаемые ОУ-участники смены: Школы № 10, 33, 63, 122, 132, СТЛ, МБУ ДО «ЦДО «Компас» и другие.

7. Студенческий вожатский отряд «Оргкомитет «Заря-2017» - 15 чел. – отвечает за интеллектуальное содержание смены, проведение интеллектуальных игр, тренингов, мастер-классов.
8. Руководитель студенческого вожатского отряда: **Лобачёв Николай**, студент 3-го курса Самарского Университета, выпускник смены «Интеллект», участник студенческого отряда организаторов в смене «Интеллект» в 2015, 2016 годах.

Смена состоит из 12-15 отрядов, общее количество детей – 230 человек. Каждому отряду, состоящему из 10-25 человек, определяется педагог от ОУ и студент-вожатый.

Материально-техническое обеспечение

Ноутбук – 3 шт.

Принтер – 1 шт.

Картридж сменный для принтера – 3 шт.

Фотоаппарат цифровой – 1 шт.

Канцтовары:

Диски для записи фототчета о смене – 30 шт.

Бумага для принтера – 10 пачек.

Маркеры – 20 шт.

Краски гуашь – 20 шт.

Кисти – 20 шт.

Карандаши простые – 20 шт.

Ластик – 20 шт.

Ручки шариковые – 20 шт.

Клей-карандаш – 20 шт.

Скотч – 10 шт.

Ножницы – 10 шт.

Призы для лучших участников смены:

Дипломы – 60 шт.

Кубки – 15 шт.

Медали – 36 шт.

Книги – 15 шт.

Шашки – 6 шт.

Шахматы – 6 шт.

Головоломка – 6 шт.

Бадминтон – 3 шт.

Теннис настольный – 3 шт.

Дартс – 3 шт.

Информационное обеспечение

Страница ВКонтакте: https://vk.com/zarya_intel

Адресная рассылка ОУ: план-график проведения летних профильных смен
Департамента образования г.о. Самара

Мотивационное обеспечение

родительские собрания, агитационная работа среди выпускников смены прошедших лет - подготовка волонтерского педагогического отряда «Оргкомитет», участие школьных команд в течение учебного года в Чемпионате школьников Самары по интеллектуальным играм.

Источники информации

1. База вопросов для игр «Что? Где? Когда?» <http://db.chgk.info/>
2. Подборки интеллектуальных вопросов <http://i-game.org.ru/>
3. Молодежный кубок мира по игре ЧГК <http://student.chgk.info/>

Литература для педагогов

1. Б. Левин. Что? Где? Когда? для чайников. Ростов-на-Дону, 1999.
2. Интеллектуальные игры: от школьного клуба к чемпионатам мира. Специальный выпуск «Информатика» приложения к газете «Первое сентября», июль 2002 г.
3. Аникеева Н.П. Воспитание игрой. М., Новая школа, 1993.
4. Кон И.С. Психология ранней юности. М., Просвещение, 1989.
5. Минияров В.М. Педагогическая диагностика школьника. Самара, 1994.
6. Никитин Б.П. Развивающие игры. М., Просвещение, 1981.
7. Тихомирова Л.Ф. Развитие интеллектуальных способностей школьника. Ярославль, 1996.

8. Перельман Я.И. Занимательные задачи для маленьких. М., Омега, 1994.
9. Л. Брайт. Развиваем интеллект. С-Петербург, Питер, 1997.
10. Афанасьев С. А. Сто отрядных дел. Кострома, 1993.
11. Афанасьев С. А. Что делать с детьми в загородном лагере. М., 1994.
12. Афанасьев С. А. Триста творческих конкурсов. М., 1997.
13. Титов С.В. Здравствуй, лето! Мероприятия в детском загородном лагере. Волгоград, Учитель, 2003.
14. Титов С.В. Ура, каникулы! библиотека вожатого. М., ТЦ Сфера, 2002.
15. Шмаков С.А. Лето. М., Магистр, 1993.
16. Энциклопедия досуга: книга для детей и взрослых. М., АСТ- Пресс, 1999.

Литература для учащихся

1. Балязин В.Н. 1000 занимательных сюжетов из русской истории. М., Новая школа, 1995.
2. Вадченко Н.Л. Проверьте свои знания: энциклопедия в 10 томах. М., Сталкер, 1996.
3. Волина В.А. Откуда пришли слова. Занимательно-этимологический словарь. М., СТ Пресс, 1996.
4. Гершензон М.А. Головоломки профессора головоломки. М., Дрофа, 1994.
5. Кищенкова О.В. Сборник: хочу все знать. М., Сталкер, 1996.