**ПОЛОЖЕНИЕ**
**об организации обучения и порядке приёма на обучение на регулярной дополнительной общеразвивающей программе «Эрудит»**

**1.Общие положения**

1.1. Настоящее Положение определяет регламент обучения и порядок приёма на обучение по регулярной дополнительной общеразвивающей программе «Эрудит» (далее – Программа).

1.2. Сроки проведения Программы: с 18 июня по 24 июня 2026 года.

1.3. Общее количество участников Программы – до 50 человек.

**2. Цели и задачи Программы**

2.1. Цель Программы: Развитие критического мышления, логики и навыков командного взаимодействия через освоение технологий интеллектуальных игр.

2.2. Задачи Программы:

- познакомить обучающихся с правилами и особенностями игры Что? Где? Когда?,
- вовлечь в движение интеллектуальных игр.

**3. Порядок приема на обучение по Программе**

3.1. Принять участие в обучении по Программе имеют право обучающиеся 7-11 классов общеобразовательных учреждений, расположенных на территории Республики Марий Эл и находящихся в данный период на отдыхе в ЛОК «Лесная сказка».

3.2. Индивидуальная онлайн-заявка для участия в Программе заполняется в срок до 18 июня 2026 года на сайте «Волгенче» по ссылке:

https://volgenche.ru/educational-programs/science/dop-erudit/

3.3. При успешном оформлении заявки претендент получает на указанный адрес электронной почты и в личном кабинете сайта «Волгенче» электронный ответ-уведомление о порядке реализации Программы.

3.4. По вопросам, связанным с реализацией Программы, можно связаться с сотрудником РЦ «Волгенче» по контактному телефону:

8(8362)38-60-64 (РЦ «Волгенче»).

3.5. На основании полученных заявок формируется список обучающихся, которым будет предоставлен доступ к участию в Программе по указанному в заявке адресу электронной почты и личном кабинете сайта РЦ «Волгенче».

3.6. Место проведения Программы: ЛОК «Лесная сказка»

**4. Документы об окончании образовательной Программы**

4.1. По окончании образовательной Программы участникам, успешно завершившим обучение, выдается сертификат о прохождении обучения по Программе.

4.2. За особые успехи и достижения в ходе Программы, по рекомендации преподавателей и специалистов, участвующих в реализации образовательной Программы, участникам могут выдаваться дипломы и грамоты.

**5. Финансирование образовательной Программы**

Финансовое обеспечение Программы осуществляется за счет средств РЦ «Волгенче».

**6. Аннотация**

Игра в «Что? Где? Когда?» актуальна для школьников, так как развивает познавательные, коммуникативные и личностные качества, расширяет кругозор и способствует формированию навыков командной работы. Она активизирует внимание, память и логическое мышление, учит анализировать информацию и находить решения в условиях ограниченного

времени. Школьники узнают новую информацию по разным предметам, культуре и истории, что стимулирует их любознательность, игра требует умения анализировать, делать выводы и применять знания из разных областей, что тренирует логическое мышление. Необходимость быстро запоминать и обрабатывать информацию улучшает когнитивные функции. Участники учатся работать вместе, обсуждать вопросы, слушать друг друга и приходить к компромиссу. В процессе обсуждения вопросов школьники учатся формулировать и отстаивать свою точку зрения устно, что важно в противовес привычке к краткой письменной речи в соцсетях. Общеразвивающая программа направлена на осуществление перехода самосознания обучающихся на качественно новый уровень своего развития. Это проявляется в повышении значимости приобретенных ценностей, перерастании частных самооценок отдельных качеств личности в общее, целостное отношение к себе. В связи с включением данной игры в олимпиадное движение, возможностью подготовки к более успешному участию в олимпиадах.

Отличительная особенность данной программы заключается в том, что она носит сугубо практический характер и сфокусирована на развитии «мягких навыков» (soft skills): школьники учатся генерировать идеи методом мозгового штурма, эффективно общаться в стрессовых условиях (1 минута на решение) и брать на себя ответственность за выбор финальной версии.

Во время обучения ребята познакомятся с правилами игры и базовой структурой вопроса. Разберут понятие «темы», «пуанты» (соль вопроса) и скрытых подсказок.

Разберут классические приемы: вопросы на «школьную логику», «числовые» загадки, вопросы с заменами слов («Икс», «Игрек»).

Отработают навыки отсечения ложных версий на 50-й секунде обсуждения. Как капитан выбирает автора ответа в условиях, когда версий несколько или их нет вообще.