Подписано цифровой подписью: Наймановская Римма Валерьевна
Дата: 2023.11.07 15:33:24 +11'00'

Департамент образования администрации города Южно-Сахалинска
Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение Лицей № 2

СОГЛАСОВАНО
Протокол МС № 6
От 29.05.23
Председатель методического совета
_____ Т.О. Кошенко

УТВЕРЖДАЮ
Директор МАОУ Лицей № 2
_____ Р.В. Намайновская
приказ №296 от 29.05.23

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

КЛУБ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР

Уровень программы: базовый
Направленность: социально-гуманитарная
Адресат программы: 11-17 лет
Срок реализации программы: 3 года

Клюева Елена Вадимовна,
Педагог дополнительного образования

г. Южно-Сахалинск
2023

Целевой раздел

1.1. Пояснительная записка

Направленность программы: социально-гуманитарная

Уровень программы: базовый

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Клуб интеллектуальных игр» составлена в соответствии с основными нормативно-правовыми документами:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23. 08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 №09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ»;
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 11.12.2006 №06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»;
- -Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- -Приказ Минтруда России № 652н от 22 сентября 2021 г. «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Распоряжение Министерства образования Сахалинской области от 16.09.2021 г. № 3.12-1170-р «Об утверждении методических рекомендаций по проектированию и реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ»
- Устав МАОУ Лицей №2 г. Южно-Сахалинска.

Актуальность программы обусловлена необходимостью поддержки одаренных детей, активизации процесса развития познавательной деятельности учащихся. В жизни ребёнку нужны не только базовые навыки, такие как, умение читать, писать, решать, слушать и говорить, но и умение анализировать, сравнивать, выделять главное, решать проблему, умение дать адекватную самооценку, уметь творить и сотрудничать. Интеллектуальная игра развивает творческое мышление, логику, побуждает к развитию основных мыслительных операций – синтеза, классификации, анализа, объединяет в себе черты как игровой, так и учебной деятельности.

Отличительной особенностью программы является интеграция во всех областях знаний с занятиями в игровой форме.

Адресат программы: программа актуальна для обучающихся 11-17 лет (1 год обучения 11-13 лет, 2 год обучения – 14-15 лет, 3 год обучения – 16-17 лет). В Клуб принимаются школьники без предварительного отбора желающие развиваться в интеллектуальной деятельности.

Формы и методы обучения, тип и формы организации занятий

Формы обучения: очная, с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Методы обучения:

- информационно-познавательный;
- практически-прикладной;
- проблемно-поисковый;
- творческий.

Типы занятий:

- информационно-познавательный;
- мотивационно-стимулирующий;
- творческий;
- коррекционно-контролирующий;
- комбинируемый.

Виды занятий:

- лекционные занятия;
- практические занятия;
- занятие-соревнование;
- занятие игра;
- проблемно-поисковое занятие;
- генерация идей;
- брейнсторминг;
- защита и анализ практических работ.

Формы организации деятельности:

- командная (работа в малых группах);
- индивидуальная;
- общекомандная (работа с командами клуба)

Режим занятий

Занятия проводятся 2 раза в неделю, продолжительность занятия - 3 академический часа. В конце каждого часа предусмотрен 15 мин перерыв.

Объем программы: 306 часов (102 часа на каждом году обучения). Занятия построены по циклической системе. В каждом цикле темы занятий повторяются и усложняются. Дети, не обучающиеся на начальном этапе, могут безболезненно начать обучение на любом этапе, соответствующем их возрасту.

Целью образовательной программы является создание условий для самореализации и развития талантов детей, а также воспитание высоконравственной, гармонично развитой и социально ответственной личности. Реализуя эту цель, ставятся следующие **задачи**:

Воспитательные

- воспитать дисциплинированность и самостоятельность;
- воспитать инициативность и социальную активность;

- воспитывать социально - коммуникативные навыки поведения в коллективе;
- воспитывать духовно-нравственные и этические качества в общении со сверстниками, родителями, педагогами;
- воспитывать чувство ответственности за коллективный результат.

Развивающие

- развивать творческие способности;
- развивать память, воображение;
- развивать логическое, дивергентное и конвергентное мышление.

Обучающие

- сформировать навык публичного выступления;
- сформировать навык самостоятельного поиска информации для решения поставленных задач;
- сформировать организаторские навыки;
- сформировать навык правильной формулировки и постановки вопросов и ответов;
- познакомить с различными формами и видами интеллектуальных игр и их правил;
- сформировать навык решения задач, шарад и загадок;
- сформировать навык использования логической аргументации в решении задач.

Планируемые результаты

1 года обучения (11-13 лет)	2 года обучения (14-15 лет)	3 года обучения (16-17 лет)
Личностные результаты		
- воспитание дисциплинированности и самостоятельности; - развитие творческих способностей - развита память, воображение;	-воспитание инициативности и социальной активности; - воспитаны духовно-нравственные и этические качества в общении со сверстниками, родителями, педагогами; -развито логическое, дивергентное и конвергентное мышление;	- воспитаны социально - коммуникативные навыки поведения в коллективе; воспитаны духовно-нравственные и этические качества в общении со сверстниками, родителями, педагогами; - воспитано чувство ответственности за коллективный результат;
Метапредметные результаты		
- сформирован навык правильной формулировки и постановки вопросов и ответов; -формирование навыка планирования своей работы и поиска способов ее выполнения.	-сформирован навык самостоятельного поиска информации для решения поставленных задач; -сформированы организаторские навыки; -сформирован навык планирования своей работы и поиска способов	- сформирован навык публичного выступления; -сформирован навык самостоятельного поиска информации для решения поставленных задач; -сформированы организаторские навыки; -сформирован навык

	ее выполнения.	планирования своей работы и поиска способов ее выполнения.
Предметные результаты		
- обучающийся ознакомлен с различными формами и видами интеллектуальных игр и их правил;	- сформирован навык решения задач, шарад и загадок;	-сформирован навык использования логической аргументации в решении задач.

2. Содержательный раздел

2.1. Учебный план

1 год обучения

№/№	Название темы	Распределение часов			Форма аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1.	Организационное занятие. Инструктаж по технике безопасности	1	1		
2.	История интеллектуальных игр	2	1	1	беседа
Принципы создания команды					
3.	Принципы игры в команде	2	1	1	наблюдение
4.	Распределение командных ролей	6	2	4	игры
5.	Отработка игр в тройках	8	1	7	игры
6.	Отработка игр в шестерках	8	1	7	игры
Интеллектуальные методики					
7.	Идея мозгового штурма	5			Тестирование вопросов. Организация игр для школьников
8.	Понятие о интеллектуальном тестировании	5	1	4	
9.	Теория решения изобретательских задач (ТРИЗ)	5	1	4	
10.	Методика «Сравнений понятий»	5		5	тестирование
11.	Методика «Последовательность событий» (А.Н.Бернштейн)	5		5	тестирование
Принцип создания вопроса					
12.	Вопрос – основа игры	10	4	6	игры
13.	Уровни сложности вопроса	10	2	8	тестирование вопросов
14.	Требования к вопросам	9	2	7	тестирование вопросов
15.	Участие в чемпионатах интеллектуальных игр разного уровня	20		20	Игры. Результаты участия
16.	Итоговое занятие	1		1	
	Всего:	102	17	85	

2 год обучения

№/№	Название темы	Распределение часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Организационное занятие. Инструктаж по технике безопасности	1	1		
2.	Теория и практика создания игровых вопросов	2	1	1	беседа
Банк вопросов					
3.	Этапы работы над вопросом	8	2	6	Тестирование вопросов
4.	Требования к вопросам	8	1	7	Тестирование вопросов
5.	Алгоритм поиска ответов	7	2	5	Тестирование вопросов
6.	Формирование команд	1		1	
Интеллектуальные форматы игр					
7.	Интеллектуальные форматы игр. Мозговой штурм	10	4	6	Беседа, тест
8.	Этапы работы команды. Возможные схемы игрового эпизода	8		8	игры
9.	Игровые форматы	9	1	8	игры
Организация интеллектуальных игр					
10.	Построение сценарного плана	8	4	4	Организация игр для школьников
11.	Классификация и подбор вопросов	9		9	
12.	Презентация. Техника публичного выступления	10	4	6	
13.	Участие в чемпионатах интеллектуальных игр разного уровня	20		20	Игры. Результаты участия
14.	Итоговое занятие	1		1	
	Всего:	102	20	82	

3 год обучения

№/№	Название темы	Распределение часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Организационное занятие. Инструктаж по технике безопасности	1	1		
2.	Техника командной игры.	2	1	1	тестирование
Интеллектуальные методики					
3.	Теория решения изобретательских задач (ТРИЗ)	8	2	6	Беседа, задачи
4.	Основные приемы ТРИЗ	8		8	Тестирование в игровой форме
5.	Применение ТРИЗ в	8	1	7	Задачи ТРИЗ

	интеллектуальных играх				
Банк вопросов					
6.	Этапы работы над вопросом	10	1	9	Тестирование вопросов
7.	Поиск информации для вопросов	5		5	
8.	Ссылки на источники	10	1	9	
Интеллектуальные форматы игр					
9.	Принципы мозгового штурма. Индукция (генерирование идей).	10	2	8	наблюдение
10.	Роли в команде	8	4	4	наблюдение
11.	Игровые форматы	10	1	9	игры
Организация интеллектуальных игр					
12.	Построение сценарного плана	2		2	Организация игр для школьников
13.	Классификация и подбор для школьников вопросов	10		10	
14.	Участие в интеллектуальных играх и чемпионатах разного уровня	9		9	Результаты участия
15.	Итоговое занятия	1		1	
	Всего:	102	14	88	

2.2. Содержание учебной программы

1 год обучения.

1. **Организационное занятие**. Знакомство с традициями клуба. Принятие плана на год. Инструктаж по технике безопасности.
2. **История интеллектуальных игр**. Понятие о игре«Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг». Принцип игр «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг». Международная ассоциация Клубов «Что? Где? Когда?» (МАК). Участие игроков Клуба в интеллектуальных играх, фестивалях, турнирах.
3. **Принципы создания команды**. Основные принципы отбора в команду. Отборочный тур. Методика Ворошилова В.Я.. Ролевая нагрузка. Возможные схемы построения команд. Психологическая совместимость игроков. Игровые групповые форматы «Своя игра», «Брейн-ринг», «Хамса», «Крокодил», «Мафия», «Ассоциации» и тд
4. **Интеллектуальные методики.** Идея мозгового штурма. Метод мозгового штурма. Практические занятия. Понятие о интеллектуальном тестировании. Практические занятия. Понятие об интеллектуальном коэффициенте IQ. Теория решения изобретательских задач (ТРИЗ). Практические занятия. Методика «Сравнение понятий». Практические занятия. Методика «Последовательность событий» (А.Н. Бернштейн). Практические занятия.
5. **Принцип создания вопроса**. Понятие о корректности вопроса. Требования к составлению вопроса. Уровни сложности вопроса. Простейшие вопросы. Логические вопросы. Двух-, трехходовые вопросы. Вопросы на догадку. «Неберущиеся» вопросы.

6. **Участие в интеллектуальных играх**. Подготовка к играм. Городские интеллектуальные игры. Дистанционные интеллектуальные игры.
7. **Участие интеллектуальных играх.** Городские интеллектуальные игры. Областные интеллектуальные игры. Молодежный Кубок Мира, Кубок Провинций, Открытый Кубок России, Чемпионат России, Чемпионат Европы, Открытое Первенство Сибири, Кубок ДВФУ, «Морская лига интеллектуальных игр» и тд..

2 год обучения

1. **Организационное занятие.** Принятие плана на год. Инструктаж по технике безопасности.
2. **Теория и практика создания игровых вопросов**. Классификация вопроса. Корректность вопроса. Уровень сложности вопроса

3. **Банк вопросов**. Этапы работы над вопросом. Поиск информации для вопроса. Понятие о дуали. Работа над оформлением вопроса. Ссылки на источники. Проверка и защита вопросов.

4. **Формирование команд**. Отбор игроков. Основные принципы отбора игроков и формирования команд. Личный чемпионат. Психологические аспекты взаимодействия. Определение роли игрока в команде. Роль капитана в команде.

5. **Интеллектуальные форматы игр**. Мозговой штурм применительно к игре «Что? Где? Когда?». Этапы работы команды. Возможные схемы игрового эпизода. Игровые форматы «Что? Где? Когда», «Брейн-Ринг», «Хамса», «Своя игра», «Интеллектуальное многоборье», «Эрудит-Квартет» и т.д.

6. **Организация интеллектуальных игр**. Построение сценарного плана. Классификация и подбор вопросов. Презентация. Техника публичного выступления.

7. **Участие в интеллектуальных играх.** Городские интеллектуальные игры. Областные интеллектуальные игры. Молодежный Кубок Мира, Кубок Провинций, Открытый Кубок России, Чемпионат России, Чемпионат Европы, Открытое Первенство Сибири, Кубок ДВФУ, «Морская лига интеллектуальных игр» и тд..

8. Итоговое занятие.

3 год обучения

1. **Организационное занятие.** Принятие плана на год. Инструктаж по технике безопасности.
2. **Техника командной игры**. Психологическое взаимодействие в команде. Игры «Ворошиловская мельница» (каждый играет с каждым). Отношение к противнику. Подсказки, апелляции, спорные вопросы.

3. **Интеллектуальные методики**. Теория решения изобретательских задач (ТРИЗ). Основные приемы ТРИЗ. Приемы развития фантазии и творческого мышления. Применение ТРИЗ в интеллектуальных играх.

4. **Банк вопросов**. Этапы работы над вопросом. Поиск информации для вопроса. Понятие о дуали. Работа над оформлением вопроса. Ссылки на источники. Проверка и защита вопросов.

5. **Интеллектуальные форматы игр**. Принципы мозгового штурма. Индукция (генерирование идей). Психологическое «растормаживание индукторов в команде. Анализ идей и версий. Определение «критиков» в команде. Раскрытие логики вопроса. Выбор версии. Отбор «интуитов». Игровые форматы «Что? Где? Когда», «Брейн-Ринг», «Хамса», «Своя игра», «Интеллектуальное многоборье», «Эрудит-Квартет» и т.д.

6. **Организация интеллектуальных игр**. Построение сценарного плана. Классификация и подбор вопросов. Презентация. Техника публичного выступления.

7. **Участие в интеллектуальных играх**. Городские интеллектуальные игры. Областные интеллектуальные игры. Молодежный Кубок Мира, Кубок Провинций, Открытый Кубок России, Чемпионат России, Чемпионат Европы, Открытое Первенство Сибири, Кубок ДВФУ, «Морская лига интеллектуальных игр» и тд..

8. **Итоговое занятие.**

2.3. Система оценки достижения планируемых результатов

Формами аттестации считаются результаты Чемпионатов интеллектуальных игр муниципального, областного, федерального и международного уровня. Проектной работой служит подготовка учащимися Чемпионатов интеллектуальных игр для школьников Лицея, г.Южно-Сахалинска, Сахалинской области.

Текущий контроль осуществляется в различных Чемпионатах интеллектуальных игр (27 турниров в течение учебного года) и внутриклубных играх.

Косвенными критериями успешного освоения программы считаются создание стабильного состава команд Клуба, заинтересованность обучающихся, развитое чувство товарищества и ответственности.

Программа предусматривает наблюдение и контроль за развитием личности учащихся. Оценочными материалами являются педагогический анализ на основе проведенных чемпионатов, работа в команде и результаты индивидуальных форматов игр, интеллектуальное тестирование. Мониторинговой формой отслеживания результативности работы служат портфолио учащегося.

2.4. Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Кол-во учебных недель	Кол-во дней	Кол-во часов	Режим занятий
1	01.09.2023	31.05.2024	34	68	102	3
2	01.09.2024	31.05.2025	34	68	102	3
3	01.09.2025	31.05.2026	34	68	102	3

3. Организационно-педагогические условия реализации программы

3.1. Методическое обеспечение программы.

- Учебные пособия по ведению игр;
- IQ-тесты;
- База вопросов «Что? Где? Когда», Брейн-ринг, Своя игра;
- Игровые формы обеспечены авторским раздаточным материалом.

Методы обучения.

Эффективны методы обучения в группе. Поэтому в процессе работы, помимо традиционных методов обучения, используются методы обучения в группе. К ним относятся:

- кооперативное обучение,

- мозговой штурм,

- групповая дискуссия.

Обучение в группе означает, что дети учатся:

- обмениваться друг с другом информацией и выражать личное мнение;

- говорить и слушать;

- принимать решения, обсуждать и совместно решать проблемы.

Кооперативное обучение – это метод, когда в небольших группах обучающиеся взаимодействуют, решая общую задачу. Совместная работа в небольших группах формирует качества социальной и личностной компетентности, а также умение дружить.

Групповая дискуссия – это способ организации совместной деятельности обучающихся под руководством педагога с целью решить групповые задачи или воздействовать на мнения и установки участников в процессе общения. Использование метода позволяет:

- дать обучающимся возможность увидеть проблему с разных сторон;
- уточнить персональные позиции и личные точки зрения обучающихся;
- ослабить скрытые конфликты;
- выработать общее решение;
- повысить эффективность работы участников дискуссии;

Групповая дискуссия может быть использована в начале занятия, а также для подведения итогов.

Креативные методы

Метод придумывания – это способ создания неизвестного обучающимся ранее продукта в результате их определенных творческих действий. Метод реализуется при помощи следующих приемов:

а) замещение качеств одного объекта качествами другого с целью создания нового объекта;
б) отыскание свойств объекта в иной среде;
в) изменение элемента изучаемого объекта и описание свойств нового, измененного объекта.

Мозговой штурм – используется для стимуляции высказываний детей по теме или вопросу. Работа ведется в следующих группах: генерации идей, анализа проблемной ситуации и оценки идей, генерации контр идей. Всячески поощряются реплики, шутки, непринужденная обстановка. Обучающихся просят высказывать идеи или мнения без какой-либо оценки или обсуждения этих идей или мнений. Идеи фиксируются на доске, а мозговой штурм продолжается до тех пор, пока не истощатся идеи или не кончится отведенное для мозгового штурма время.

<u>Воспитательный компонент:</u>

Воспитательные задачи программы решаются в процессе освоения содержания программы в различных формах и видах деятельности обучающихся совместно с педагогом, а также с привлечением родителей.

Программа предусматривает участие в ряде массовых мероприятий различного уровня:

- Сентябрь – май – участие в играх городского и областного чемпионата по интеллектуальным играм;
- Сентябрь - март – участие в серии игр синхронных чемпионатов «Молодежного Кубка Мира», «Школьной Лиги Европы», «Морской Лиги», «Школьного регионального кубка» по интеллектуальным играм « Что? Где? Когда?» и т.д.;
- Декабрь – подготовка и проведение интеллектуального марафона;
- Май – открытые занятия для обучающихся, педагогов, родителей.

3.2. Перечень рекомендуемых учебных изданий, интернет-ресурсов

Основная литература:

1. Альтшуллер Г.С. Алгоритм решения изобретательских задач АРИЗ-85В /Певзнер Л.Х., Рыбникова Т.А.//Азбука изобретательства. - Екатеринбург: Средне-Урал. кн. изд-во, 1992. - С. 199-212
2. Альтшуллер Г.С. Как стать гением: Жизненная стратегия творческой личности /Г.С. Альтшуллер, И.М.Верткин. - Минск: Беларусь, 1994. - 479 с
3. Альтшуллер Г.С. О психологии изобретательского творчества/Г.С. Альтшуллер, Р.Б. Шапиро//Вопросы психологии. - 1956, № 6. - С. 37 – 49
4. Баландин Б.Б. Большая книга интеллектуальных игр и занимательных вопросов для умников и умниц/Б.Б. Баландин.-М.: РИПОЛ классик, 2008. – 512 с.
5. Интеллектуальные игры: от школьного клуба к чемпионатам мира. – Еженедельная газета «Информатика». Издательский дом «Первое сентября». 2002. 1-15 июля. № 25-26.- 64 с.
6. Калейдоскоп игр./Сост. В.Н.Белов. – Л.: 1990. -190 с.-144 с.
7. Книга книг: Сборник/Е. Алексеев, К. Алдохин, Б. Бурда, Л. Климович, Е. Поникаров, М.Поташев, И. Тюрикова. – М.: МОО «ИНТИ», 2006. -404 с
8. Нянковский М.А. Неизвестное об известном. Интеллектуальные игры для школьников. – Ярославль: Академия развития, 1997. -192 с.: ид.
9. Теория решения изобретательских задач как основа развития творческого мышления учащихся. /Альтшуллер Г.С.//Новые ценности образования. - М., 2003, № 1 (12) - МОО "Школа и демократия", Ин-т педагогических инноваций РАО.

Дополнительная литература:

16. 365 развивающих игр. /Сост. Беляков Е.А. – М.: Рольф, Айрис-пресс, 1999. - 304 с., ил.
17. Баландин Б.Б..1001 вопрос для очень умных (с подсказками для остальных).- М.: РИПОЛ классик, 2003. – 480 с.
18. Баландин Б.Б..1001 вопрос для очень умных (с подсказками для остальных).- М.: РИПОЛ классик, 2007. – 512 с.
19. Успенский Л.В. Имя дома твоего.-Л: Детская литература, 1967.- 303 с.
    Хайнич Ю.Д. Твоя игра. – М.: ФАИР-ПРЕСС, 2000. – 416 с.: ил.

Электронные ресурсы.

20. Молодежный Кубок мира по «Что? Где? Когда?» [Электронный ресурс]. URL http://student.chgk.info/ (дата обращения: 10.05.2022).
21. Официальный сайт Г.С. Альтшуллера, создателя ТРИЗ-РТВ-ТРТЛ [Электронный ресурс]. URL http://www.altshuller.ru/ (дата обращения: 12.06.2022).

22. Ресурсы личностного роста [Электронный ресурс]. URL http://newgoal.ru/ (дата обращения: 04.04.2022).

3.3. Материально-технические условия реализации программы.

Для организации занятий по программе требуется помещение (учебный кабинет, библиотека) площадью не менее 30 кв.м., оборудованное столами и стульями из расчета на каждого обучающего. Для обеспечения удобства работы с командой, мебель расставляется по кругу.

Необходимое оборудование:

- Ноутбук с выходом в Интернет – 1;
- Многофункциональное устройство (сканер, принтер, ксерокс) – 1;
- Фотопринтер-1;
- Брейн-система – оборудование для игр «Брейн-ринг», «Своя игра», «Хамса», «Эрудит-Квартет» - 1;
- Колонка-усилитель – 1;
- наушники – 3;
- Микрофон – 1;
- Настольные игры: «СЭТ», «Эрудит-балда», «Крокодил», «Тик-так-бум», «Маджонги», «Дженга» (4 вида), «Имаджинариум», «Элиас», «Монополия», «За бортом», «Руки вверх», «Данетки»
- db.chgk.info – база вопросов «Что? Где? Когда?»
- Генераторы карточек для игр.

3.4. Кадровое обеспечение

Реализация дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Клуб интеллектуальных игр» обеспечивается педагогом дополнительного образования, имеющим среднее профессиональное или высшее образование, соответствующее социально-гуманитарной направленности, и отвечающий квалификационным требованиям, указанным в квалификационных справочниках и профессиональном стандарте по должности «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».