

муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Средняя школа № 3»

Принято на заседании
педагогического
совета школы

Протокол № 19
«30» 08 2023 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

«Игры интеллекта»

Уровень обучения, класс – основное общее образование, 5-9 классы

Пояснительная записка

В 70-80-х годах XX века в Советском Союзе возник интерес к телевизионной игре «Что? Где? Когда?», на волне которого был создан спортивный вариант игры, дающий возможность проводить турниры с неограниченным количеством команд. Стали возникать интеллектуальные клубы, которые взяли на себя подготовку команд, организацию и проведение турниров, причём не только по игре «Что? Где? Когда?», но и по созданному клубами спортивному варианту «Своей игры» (впоследствии возникли и другие виды игр).

Интеллектуальные игры достаточно популярны среди подростков, и корни привлекательности игр можно найти в особенностях подросткового возраста: стремление к познанию мира, интерес к собственной личности, установка на расширение общения и выход его за рамки ученических дел, стремление к волевым напряжениям и к проверке себя, интеллектуальное соперничество – все эти характеристики выводят интеллектуальные игры в зону привлекательности.

Занятия в форме тренировок и участие в играх позволяют проверить себя, своё мышление, интеллект в нестандартной, экстремальной ситуации (ограничение во времени, наличие соперников, часто незнакомое место: игра на чужом поле), а наличие болельщиков, личный вклад в результаты команды, представительство (команда играет от школы, района, клуба) поднимают общественный статус подростка.

Следовательно, интеллектуальные игры – это возможность реализовать важную потребность подросткового возраста: признание со стороны других, заявление и подтверждение своей социальной значимости.

В современном обществе остро стоит проблема осознанного принятия решения. Многие в процессе принятия собственных решений стремятся примкнуть к большинству, некоторые наоборот хотят выделиться. При этом и те, и другие делают это исходя из неких жизненных принципов: «быть как все» или «выделиться любой ценой», а не принятия обоснованных решений в каждом конкретном случае.

Данная программа направлена на устранение выше обозначенной проблемы. В ходе реализации программы учащимися приобретаются навыки работы с информацией, вычленение главного в полученной информации, умение анализировать и обобщать, выдвигать возможные варианты ответов и принимать аргументированные решения.

Также учащиеся приобретают навыки общения через работу в команде: совместные тренировки, мероприятия, турниры, чемпионаты, разного уровня.

Для достижения поставленных задач на тренировках используются методики развития памяти, конкретных видов мышления, упражнения на выбор версии, быстроту реакции. На играх и тренировках игрокам предлагаются вопросы и задания из разных областей знаний, что повышает общий уровень эрудиции.

Таким образом, вся деятельность клуба направлена на развитие **подвижного интеллекта** (умения быстро и точно обрабатывать текущую информацию для принятия оптимального решения) и самореализацию личности, её социализацию, нахождение своего круга общения.

Цель создания клуба: развитие мыслительных способностей для подготовки к результативному участию в городских интеллектуальных играх, а также разностороннее развитие учащихся и содействие их самореализации.

Задачи интеллектуальные:

1. Развитие мышления, логики: операций анализа и самоанализа, синтеза, классифицирования, дифференцирования.
2. Развитие памяти.
3. Развитие эрудированности.

Задачи воспитательные:

1. Формирование командного духа.
2. Развитие сплочённости.
3. Воспитание умения сочетать свои интересы с интересами группы.
4. Воспитание потребности и привычки к самоотдаче, общественно-полезной работе.
5. Развитие коммуникативных и творческих способностей.
6. Воспитание самостоятельности, инициативности, ответственности.
7. Формирование потребности и возможности в достижении результативности и успеха.

Виды и формы работы

1. Виды интеллектуальных игр

Что? Где? Когда?

Брэйн-ринг

Своя игра

Пентагон

Штурм

Эрудитка

Бескрылка

2. Виды интеллектуальных тренировок: командная, индивидуальная; общепредметная, тематическая.

3. Формы деятельности

А. Викторины: исторические, географические, литературные, биологические, химические, физические, языковые, культура и искусство, спорт, кино.

Б. Кроссворды: тематико-предметные, общепредметные.

В. Головоломки, ребусы, шарады, логические задачи.

Г. Лото: географическое, историческое, литературное; общепредметные.

Д. Турниры: предметные, общепредметные; командные, индивидуальные.

Е. Онлайн-игры, онлайн-викторины (работа в компьютерном кабинете)

Ж. Домашняя самостоятельная работа:

- Чтение книг: Кун. Легенды и мифы Древней Греции, Сборники головоломок, интеллектуальных тестов; История Олимпийских игр; Географический, Исторический, Литературный, Химический, Физический Справочники.

- Решение кроссвордов, сканвордов;

- Учить таблицы: Менделеева, таблицы столиц, таблицу исторических дат, таблицу научных открытий;

- Составление викторин, лото.

- Работа как с печатным материалом, так и с Интернет-ресурсами.

4. Структура занятия

1. Разминка (электронный «О, счастливчик!», мозговой штурм, кроссворд, логическая задача)

2. Основная часть: викторины, интеллектуальные игры

3. Рефлексия: оценка деятельности, её результатов, постановка дальнейших задач

4. Домашнее задание.

5. Промежуточные занятия между городскими играми: турниры, индивидуальные штурмы, командный тренинг онлайн.
6. Психологические тренинги: уверенность, сосредоточенность, абстрагирование.

ТРИВИАДОР

1000 и 1 викторина

Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности «Игры интеллекта»

Личностные:

- умение определять и высказывать под руководством педагога самые простые
- общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы); умение в предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества,
- опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

Коммуникативные:

- вступать в диалог (отвечать на вопросы, задавать вопросы, уточнять непонятное);
- учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика);
- договариваться и приходить к общему решению, работая в паре;
- доносить свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста);
- строить продуктивное взаимодействие и сотрудничество со сверстниками и взрослыми;
- выражать свои мысли с соответствующими возрасту полнотой и точностью;
- быть терпимыми к другим мнениям, учитывать их в совместной работе.
- оформлять свои мысли в устной и письменной форме с учетом речевых ситуаций;
- адекватно использовать речевые средства для решения различных коммуникативных задач;
- владеть монологической и диалогической формами речи.

Регулятивные:

- адекватно воспринимать оценку учителя;
- вносить необходимые дополнения, исправления в свою работу;
- в сотрудничестве ставить конкретную учебную задачу на основе соотнесения того, что уже известно и усвоено, и того, что еще неизвестно.
- составлять план решения учебной проблемы;
- в диалоге с учителем вырабатывать критерии оценки и определять степень успешности своей работы и работы других в соответствии с этими критериями;
- определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя;
- проговаривать последовательность действий;
- учиться работать по предложенному учителем плану;
- учиться отличать верно выполненное задание от неверного;
- учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.

Предметные:

- Уметь различать виды интеллектуальных игр.
- Знать правила основных игр викторинного типа.
- Отличать игру от игровой программы.

- Уметь пользоваться справочной литературой.
- Уметь работать в коллективе.
- Уметь концентрировать внимание.
- Уметь оценивать и проверять возможные решения.
- Уметь доказывать и опровергать любые утверждения.
- Уметь быстро переносить своё внимание с объекта на объект.
- Уметь вычленять главное при записи вопросов.
- Уметь расставлять приоритеты при получении информации.
- Уметь пользоваться навыками быстрой и качественной записи.
- Уметь решать многоходовые логические задачи.
- Принимать участие в турнирах по интеллектуальным играм всех уровней.

Тематическое планирование курса «Игры интеллекта»

№ п/п	Темы	Кол-во часов
1.	«Что? Где? Когда?» Виды. Роли. Капитан	2
2.	Тренинг обсуждения версий в игре ЧГК.	2
3.	Виды вопросов. Структура вопроса. Форма вопроса. Анализ текста вопроса: практикум.	2
4.	Решение логических задач. Тренинг игры «ЧГК».	2
5.	Игра «Что? Где? Когда?» Решение логических задач.	2
6.	Игра «Брейн-ринг». Тематическая викторина.	2
7.	Командная «Своя игра». Правила быстрых ответов.	2
8.	Решение тематического кроссворда, логической задачи. Игра «ЧГК».	2
9.	Интеллектуальное лото по географии. Игра «КонКВИЗтадор» (индивидуальная).	2
10.	Командная «Своя игра»	2
11.	Интеллектуальное лото по истории. Игра «КонКВИЗтадор» (	3
12.	«Своя игра» - разные пакеты. Тренинг реакции.	2
13.	Тренинг игр: «ЧГК» и «Своя игра»	2
14.	Тренинг игры «ЧГК».	2
15.	Интеллектуальная викторина (география, история, литература, спорт).	3
16.	Индивидуальная «Своя игра»: тренинг быстрых ответов.	2
Итого		34 часа

Содержание программы

1. Формирование команд.

Психологическая и игровая совместимость. Определение игрового уровня обучающихся. Распределение игровых ролей в команде. Выбор капитана в команде. Игровые функции в команде. Роль капитана.

2. Формирование индивидуальных игровых качеств.

Понятие концентрации внимания. Влияние физического и эмоционального состояния на концентрацию внимания. Установление приоритетов при получении новой информации. Выносливость ума. Повышение силы ума. Упражнения с числами. Упражнения с буквами. Упражнения со словами. Определение уровня развития природной и культурной памяти. «Железные правила» Максима Поташёва, магистра игр «Что? Где? Когда?»

3. Формирование навыков внутрикомандного взаимодействия.

Игры: «Контакт», «Пойми меня», создание проблемных ситуаций.

Одна минута обсуждения в игре «Что? Где? Когда?». Логические задачи. Как доказать что угодно. Задачи-детективы и задачи-истории. Знакомство с правилами командных интеллектуальных игр. Виды вопросов. Структура вопроса. Форма вопроса. Стратегия и тактика, целеполагание в команде.

4. Упражнения на выбор правильной версии

Техника обсуждения – стандартные приёмы: поиск ключевых слов в тексте вопроса; «вопрос на школу»; перебор; «малый джентльменский набор»; поиск ассоциаций; воссоздание культурного подтекста.

Менее известные приёмы обсуждения: отсеять шелуху; искать простое в сложном; действительность или вымысел; выйти из плоскости; от противного; отсутствующая подсказка; форма формы.

Самое сложное – работа с версией: «думай как автор», внешние факторы, «принцип Пушкина», вероятностный подход.

Игры «О, счастливчик!», «Интеллектуальное лото», «Даугавпилс», «Бескрылка», «Десятка». Анатомия выбора. Оценка и проверка возможных решений.

5. Тренировка реакции у капитанов.

Правила быстрых вопросов, реакции. Индивидуальная «Своя игра», Упражнения «Гонка за лидером», «Интеллектуальный покер», «Ты – мне, я – тебе», «КонКВИЗтадор», «ТРИВИАДОР», Работа на «кнопке».

6. Игровая практика

Участие команды в Чемпионате города, Кубке города, Кубке Прикамья, Молодёжном Кубке мира, Всероссийских интеллектуальных турнирах «Сферы знаний», «Мир вокруг нас».

7. Анализ игр

Выявление положительных и отрицательных тенденций в игровой практике команды (после каждой игры).

Тематические блоки

География: столицы стран, республик, озёра, реки, океаны, острова; гербы, флаги.

Литература: жанры, авторы зарубежных произведений, герои.

Мифология разных стран: Древняя Греция, Древний Рим, Древний Египет, Древняя Индия, Древний Китай; боги, герои, существа.

Библейские сказания. Притчи.

7 чудес света

100 великих открытий. Учёные.

История: цари и государи, герои-воины, римские папы, старинные меры (разных стран); денежные единицы

Химия: таблица Менделеева

Биология: открытия; бактерии, генетика.

Медицина: прививки, заболевания.

Культура и искусство: виды искусств, памятники архитектуры, художники, скульпторы.

Афоризмы и крылатые выражения.

Язык: фразеологизмы, этимология.

Спорт: Олимпийские игры, виды спорта, чемпионы, даты, рекорды

Кино: фильмы и мультфильмы разных стран, актёры, режиссёры

Песни: композиторы, поэты, историческая эпоха, исполнители

Латинские цифры.

Методическое обеспечение

В процессе реализации программы реализуются следующие **принципы**:

- воспитывающего обучения, поскольку ученику даются не только знания, но и формируется его личность;
- систематичности и последовательности (изучаемый материал делится на разделы и темы, каждая из которых имеет определённую методику изучения);
- доступности (обучение строится от «простого к сложному»);
- наглядности (использование дидактического материала – карточек, схем и др.; использование в работе ИКТ);
- сознательности и активности (Если ребёнок имеет первоначальную мотивацию «Хочу» и на протяжении обучения с интересом занимается, то и в дальнейшем будет самоутверждаться: «Я знаю», «Я умею», «Я могу»);
- прочности (ученик неоднократно использует в разных упражнениях изученный материал и приобретённые навыки, а со стороны руководителя проводится систематический контроль результатов обучения).

В проведении занятий используются различные **формы работы**: индивидуальная, парная, групповая (командная) и фронтальная. В выборе структуры занятий и их содержания учитывается, что дети пришли на них после напряжённого трудового дня и им необходим отдых, переключение на новые виды деятельности. В связи с этим на занятиях предполагается широкое использование игровых форм работы (работа с интернетом, тренинги, ролевые игры, а также головоломки, ребусы, кроссворды), в ходе которых усваивается и тренируется полученный материал. Атмосфера увлечённости, радости, ощущение посильности заданий позволяет решать серьёзные организационные и коммуникативные задачи.

Занятия кружка – это уроки трудолюбия, ответственности, умения преодолевать трудности, чувства партнерства, товарищества. Дети работают в условиях благоприятного психологического климата и правильных личностных отношений как между учителем и учениками, так и между самими школьниками, изучения воспитанников, позволяющее глубже узнать их характеры, образ мыслей, наклонности.

Для успешной реализации программы необходим компьютер для просмотра презентаций, проведения электронных версий игр, для проведения викторин.

Диагностическая часть

Мониторинг результативности программы проводится по трём уровням:

1. *Деятельностный*, учитывающий степень активности и продуктивности деятельности обучающихся, их конкретные успехи и достижения в интеллектуальных играх, конкурсах. Эти данные педагог вносит в таблицу рейтинга воспитанников.
2. *Когнитивный* (познавательный), учитывающий уровень знаний, умений и навыков в ходе освоения образовательной программы. Эти компоненты отслеживаются педагогом в течение учебного года в форме тестов, викторин и т. п. Результаты оформляются в виде таблиц, на основании которых проводится награждение в конце учебного года.
3. *Эмоционально-мотивационный*, учитывающий психологический климат в детском коллективе, уровень взаимоотношений между участниками образовательного процесса, степень их заинтересованности и удовлетворённости им. Используются диагностики, изучающие интересы и мотивы детей, психическую атмосферу в коллективе (Л.Г. Жедуновой), позволяющие выявить уровень развития личности воспитанника (К. Б. Малышев), уровень сплочённости коллектива.

На основании полученных в конце года проводится анализ данных деятельности кружка и производится коррекция плана и содержания работы на следующий учебный год.

Календарно-тематическое планирование курса «Игры интеллекта»

№ п/п	Дата проведения	Темы	Планируемые результаты		
			Личностные	Предметные	Метапредметные
1.		«Что? Где? Когда?» Виды. Роли. Капитан	- умение определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы); - умение в предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.	- Уметь различать виды интеллектуальных игр. - Знать правила основных игр викторинного типа. - Отличать игру от игровой программы. - Уметь пользоваться справочной литературой. - Уметь работать в коллективе. - Уметь концентрировать внимание. - Уметь оценивать и проверять возможные решения. - Уметь доказывать и опровергать любые утверждения. - Уметь быстро переносить своё внимание с объекта на объект. - Уметь вычленять главное при записи вопросов. - Уметь расставлять приоритеты при получении информации. - Уметь пользоваться навыками быстрой и	- вступать в диалог (отвечать на вопросы, задавать вопросы, уточнять непонятное); - учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика); - договариваться и приходить к общему решению, работая в паре; - доносить свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста); - строить продуктивное взаимодействие и сотрудничество со сверстниками и взрослыми; - проговаривать последовательность действий; - учиться работать по предложенному учителем
2.		Тренинг обсуждения версий в игре ЧГК.			
3.		Виды вопросов. Структура вопроса. Форма вопроса. Анализ текста вопроса: практикум.			
4.		Решение логических задач. Тренинг игры «ЧГК».			
5.		Игра «Что? Где? Когда?» Решение логических задач.			
6.		Игра «Брейн-ринг». Тематическая викторина.			
7.		Командная «Своя игра». Правила быстрых ответов.			
8.		Решение тематического кроссворда, логической задачи. Игра «ЧГК».			
9.		Интеллектуальное лото по географии. Игра «КонКВИЗтадор» (индивидуальная).			
10.		Командная «Своя игра»			
11.		Интеллектуальное лото по истории. Игра «КонКВИЗтадор»			
12.		«Своя игра» - разные пакеты. Тренинг реакции.			
13.		Тренинг игр: «ЧГК» и «Своя игра»			

14.		Тренинг игры «ЧГК».		качественной записи. - Уметь решать многоходовые логические задачи. - Принимать участие в турнирах по интеллектуальным играм всех уровней.	плану; - учиться отличать верно выполненное задание от неверного; - учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей
15.		Интеллектуальная викторина (география, история, литература, спорт).			
16.		Индивидуальная «Своя игра»: тренинг быстрых ответов.			
17.		Индивидуальная «Своя игра»: тренинг быстрых ответов.			

Список литературы

1. Интернет-ресурс: База вопросов «Что? Где? Когда?» (все турниры с 2003 г.) / <http://db.chgk.info/random/types6/326613016>
2. Интернет-ресурс: 1001 викторина / портал викторин по разным категориям знаний / http://1001viktorina.ru/cat/p1821_stolitsyi_mira
3. Интернет-ресурс: Методическая копилка. Патриотическое воспитание. Викторины по истории, географии, литературе. / <http://zanimatika.narod.ru/RF20.htm>
4. Интернет-ресурс: Кроссворд-кафе / <http://www.c-cafe.ru/theme/2/01581p.php>
5. Интернет-ресурс: Логические задачи / <http://uucyc.ru/riddles/topic/Логические>
6. Интернет-ресурс: Чай вдвоём. Загадки, задачи, тесты, шарады, ребусы, игры / <http://www.teafortwo.ru/zagadki/index.php>
7. Интернет-ресурс : Мифология. / <http://www.hellados.ru/myth.php>
8. Справочники по различным предметам.
9. Кун. Мифы и легенды Древней греции.
10. Немировский. Мифы Древнего Египта.
11. Сборники ребусов, логических задач, головоломок.
12. История Олимпийских игр.
13. Этимологические, фразеологические словари.
14. Электронные интеллектуальные игры «О, счастливчик!», «Что? Где? Когда?»
15. Интернет-ресурс: Потехе час / http://potehechas.ru/golovolomki/8_fishek.shtml
16. Самин. 100 великих открытий. М., 2006

Анкета для разбора игры.

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

Задание для капитана:

качественно оценить деятельность каждого игрока (вклад каждого участника команды);
оценить общую деятельность команды;
проанализировать приёмы обсуждения вопросов; тактику игры;
поставить перспективные цели и задачи.

Методика оценки психологической атмосферы в коллективе
(Л.Г. Жедунова)

Назначение теста: изучить психологическую атмосферу в коллективе. В основе лежит метод семантического дифференциала. Методика интересна тем, что допускает анонимное обследование, а это повышает ее надежность.

Проводится в начале и конца года.

Инструкция к тесту:

Каждому школьнику предлагается оценить состояние психологической атмосферы в коллективе по девятибалльной системе. Оцениваются полярные качества.

9 8 7 6 5 4 3 2 1								
1. Дружелюбие					Враждебность			

2. Согласие	Несогласие
3. Удовлетворенность	Неудовлетворенность
4. Увлеченность	Равнодушие
5. Результативность	Безрезультативность
6. Теплота взаимоотношений	Холодность взаимоотношений
7. Сотрудничество	Отсутствие сотрудничества
8. Взаимная поддержка	Недоброжелательность
9. Занимательность	Скука
10. Успешность	Безуспешность

Обработка и анализ результатов теста:

Чем выше балл, тем выше оценка психологического климата и наоборот. Анализ результатов предполагает субъективные оценки состояния психологического климата и их сравнение между собой, а также вычисление средней для коллектива оценки атмосферы.

Источник: Степанов Е. Н. Педагогический контроль в процессе воспитания. - М.: ТЦ Сфера, 2006. С. 103-104

Приложение 3

Методика определения профиля воспитанности

(К. Б. Малышев)

Цель исследования: определение профиля воспитанности учащихся. Проводится в начале и конца года.

1. Я обладаю эмпатией (умею сопереживать).
2. Я вежлив, правдив, справедлив по отношению к сверстникам и взрослым.
3. Я опрятен внешне, ответственен и аккуратен в деятельности.
4. Я знаю и различаю, что такое «хорошо», «плохо», «добро», «зло» и т. д.
5. Бережно отношусь к объектам живой и неживой природы.
6. Умею замечать красоту окружающего мира.
7. Произведения литературы, изобразительного искусства и музыка вызывают в моей душе эмоциональный отклик.
8. Я обладаю художественным вкусом.
9. У меня богатое воображение, фантазия, и есть стремление создавать прекрасное своими руками.
10. Обладая творческими эстетическими способностями, я являюсь активным участником детских праздников.
11. Сформировано чувство любви к малой Родине.
12. С уважением отношусь к народам и нациям нашей страны, сверстникам своей группы.
13. С интересом и гордостью слушаю, узнаю от взрослых о ратном подвиге народа в годы войны, с уважением отношусь к ветеранам.
14. Имею представление о своих правах.
15. Небезразличен к событиям, происходящим в стране.
16. Хорошо развиты психические процессы: восприятие, речь, мышление.
17. Любознателен, сформирован интерес к учебной деятельности.

18. Развита умственная деятельность и могу пользоваться знаниями.
19. Есть знания об окружающем мире, богатый словарный запас.
20. Развита сенсорная способность.
21. Я трудолюбив.
22. Сформированы трудовые навыки и умения.
23. Я осознаю полезность и значимость своего труда, а также труда сверстников и взрослых.
24. Я считаю, что совместная трудовая деятельность укрепляет навыки общения.
25. В процессе труда у меня активизируется мыслительная деятельность.
26. Я физически здоров, имею хороший сон и аппетит.
27. У меня сформированы культурно-гигиенические навыки.
28. У меня развита потребность в двигательной активности.
29. Высокую сопротивляемость к заболеваниям мне обеспечивает закаливание и активная двигательная деятельность.
30. Подвижные игры, спортивные упражнения (лыжи, велосипед, футбол) дают возможность мне избежать переутомления, создают положительный эмоциональный настрой.

Ключ к методике:

Номера утверждений	Итог	Типы воспитанности
1 2 3 4 5		Нравственное
6 7 8 9 10		Эстетическое
11 12 13 14 15		Общественно-политическое
16 17 18 19 20		Интеллектуальное
21 22 23 24 25		Трудовое
26 27 28 29 30		Физическое

Согласие с утверждением опросника оценивается – 1, несогласие – 0.

Если в строке таблицы-ключа утверждений больше 1, чем 0, то вся строка оценивается 1 и наоборот. В итоге получается двоичное шестизначное число, которое соответствует определенной гексаграмме профиля воспитанности.

Если в результате получились все шесть единиц, то мы имеем дело с гармоническим профилем воспитанности, т.е. сформированы все шесть типов воспитанности (гармоничная личность).

Гармоничная личность представляет собой сочетание физического совершенства, трудовой активности, интеллектуального богатства, общественно-политической зрелости. Эстетического вкуса и нравственной чистоты.

