

МУНИЦИПАЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ
ПРИБАЙКАЛЬСКОГО РАЙОНА
МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ТУРУНТАЕВСКИЙ ДДТ»

«РАССМОТРЕНО»
Педагогический совет
МОУ ДО «Турунтаевский ДДТ»
Протокол № 1
От «02» сентября 2022 г.

«УТВЕРЖДЕНО»
Директор
МОУ ДО «Турунтаевский ДДТ»
Вшивкова О.А..
«02» сентября 2022 г.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа
«МИР ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР»

Направленность : социально-гуманитарная

Возраст учащихся: 10-18 лет

Срок реализации: 5 лет

Составитель: Брюхова В.В.,
педагог дополнительного образования

Турунтаево, 2022.

№		ПАСПОРТ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Титульный лист			
1	Образовательное учреждение	МОУДО «Турунтаевский Дом Детского творчества»	
2	«Принято»: протокол №, дата	Педсовет: Протокол № _____, Дата _____	
3	«Утверждаю»: ФИО директора., дата	Директор _____ Дата _____	
4	ДОП, Название	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «МИР ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР»	
5	Направленность ДОП	Социально - гуманитарная	
6	Охват по возрасту детей:	10-18 лет	
7	Срок реализации:	5 лет (2022-2027 год)	
8	Автор- разработчик, ФИО, должность	Брюхова Вера Валентиновна Педагог дополнительного образования,	
9	Территория, год	Республика Бурятия Прибайкальский р-н, с. Турунтаево, 2022.	
I. Основные характеристики программы			
I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА			
1.1	Название ДОП	«МИР ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР»	
	Тип программы	Модифицированная, комплексная	
	направленность	Социально-гуманитарная	
1.2	актуальность	<p>1. Запрос стороны детей и их родителей, педагогов школ.</p> <p>2. Развитие творческих и коммуникативных способностей обучающихся на основе их собственной интеллектуальной деятельности</p> <p>3. В программе представлены современные идеи и актуальные направления развития науки, техники, культуры, экономики, социальной сферы.</p> <p>4. Направлена на развитие потенциального интеллекта через обучение: правильно получать информацию и успешно адаптироваться в непрерывно изменяющемся мире, то есть владеть универсальными навыками мыслительной деятельности</p>	
1.3	Отличительные особенности ДОП	<p>Специфика освоения программы «Мир интеллектуальных игр» обусловлена: 1. необходимостью самостоятельного интеллектуального развития посредством изучения внеучебной литературы, знакомством с сокровищами мировой культуры, достижениями человечества в различных сферах жизни, умения извлекать разумное, рациональное из информационного поля Интернета.</p> <p>2. Невозможно освоить всю информацию, невозможно</p>	

		<p>знать все (!) - нужно знать самое главное - где взять эту информацию, и как ее применить. Основное овладение информацией по заданной теме происходит вне стен учебного заведения - библиотеки, домашний интернет, общение с друзьями, родителями и поэтому роль педагога в этом процессе является направляющей и управляющей.</p> <p>Практические занятия по программе связаны с использованием литературных первоисточников (энциклопедий различной тематики, средств массовой информации) их изучением и анализом.</p> <p>3. Открытость образовательного процесса. В изучение теоретических основ интеллектуального творчества включены школьные, районные интеллектуальные марафоны, подобранные отдельно для каждой группы учеников.</p> <p>4. Самостоятельное проведение участниками клуба игр для школьников своей школы.</p> <p>В программе учтена специфика организации детских творческих объединений, функционирующих на базе школ.</p> <p>5. При наборе учащихся отсутствует входная диагностика.</p> <p>6.</p> <p>Преимуществом ступеней интеллектуального и коммуникативного развития обеспечивается потенциалом игры, её способность вовлекать в пространство складывающихся межличностных, внутригрупповых и межгрупповых взаимоотношений практически все ресурсы личностного и интеллектуального развития ребёнка.</p> <p>7. Возможность работать по данной программе в онлайн-режиме.</p>
1.4	Педагогическая целесообразность	<p>Педагогическая целесообразность объясняется тем, что учащиеся получают дополнительные познания за рамками учебных программ, что способствует развитию всесторонне развитой, грамотной, гармоничной личности. В программе ярко проявляются межпредметные связи - литература, история, культурология, искусство, естественные науки. Полученные знания, навыки и опыт работы с первоисточником найдут свое применение в подготовке к экзаменам: ЕГЭ и ГИА.</p>
1.5	Цели программы	<p>1. выявление и раскрытие интеллектуальных творческих задатков и способностей обучающихся посредством все более усложняющейся системы интеллектуальных игр;</p> <p>2. создание благоприятных условий для воспитания инициативной, конкурентоспособной личности,</p>

		обладающей навыками межличностного,внутригруппового (командного) и межгруппового (меж командного) взаимодействия, стремящейся реализовать себя в сфере конструктивных социальных взаимоотношений, свободных от «вируса бессодержательного общения»
1.6	Задачипрограммы	<p>ЗАДАЧИ обучения, воспитания и развития, будучи взятыми в их тесной системной сопряженности, выстраиваются в следующий взаимообусловленный ряд:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ознакомление с теоретическими основами творческого решения интеллектуальных задач. 2. Развитие интеллектуальных умений и навыков, освоение абстрактно-логических форм и способов мыследеятельности. 3. Активизация самостоятельности в познавательной деятельности: умения объективно оценивать творческие интеллектуальные достижения; аргументировано обосновывать свою точку зрения; самостоятельно искать новые, оригинальные информационные источники. 4. Развитие коммуникативных способностей личности, умений и навыков межличностного, внутрикомандного и меж командного взаимодействия. 5. Воспитание волевых черт характера, способности к концентрации и настойчивому преодолению возникающих интеллектуально-коммуникативных проблем и трудностей. 6. Формирование устойчивого интереса к непрерывно обновляемой игровой интеллектуально-творческой деятельности.
1.7	Возраст обучающихся,согласно дифференциации	<p>1 и 2-ой год обучения- «Стартовыйуровень»-10-12 лет, 3 и 4-ый год обучения- «Базовыйуровень»-13-15лет, 5 год обучения – «Продвинутыйуровень»-16-18лет</p>
1.8	Формы занятий	<p>1. коллективныеигрупповые. 2. Комбинированные, теоретические, практические,тренировочные,итоговые. М.б в форме: тематическаяигра,квест,беседа, лекция, открытое занятие,викторина,мастер-класс,самостоятельнаяработа, диспут,дискуссия, обсуждение, «мозговой штурм», соревнование, круглый стол ,мультимедиа-занятие ,занятие-игра, игра-путешествие, игра сюжетно-ролевая ,игроваяпрограмма, презентация. размышление, ринг,</p>

		тренинг, турнир, проблемное занятие. Занятия включают в себя организационную, теоретическую и практическую части. 3. Он-лайн занятия
2. Объем программы		
2.1	Объем программы (кол-во час. на весь период обучения)	Стартовый уровень – 2 года*144ч=288 часов Базовый уровень -2 года* 216 ч=432 часа Продвинутый уровень-1*216ч.=216 ч Итого-936 ч.
2.2	Срок реализации ДОП (кол. недель, мес., лет)	5 лет
2.3	Режим занятий (ск. раз в нед., всего по годам обучения)	Стартовый уровень – 72 занятия, 2 раза в неделю по 2 часа Базовый уровень – 72 занятия, 2 раза в неделю по 3 часа Продвинутый уровень- 72 занятия, 2 раза в неделю по 3 часа
3. Планируемые результаты		
3.1	Планируемые результаты (ЗУН)	<p>СТАРТОВЫЙ УРОВЕНЬ - должны знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> -заложенную программой информацию исторического, географического, литературного и других направлений (более углубленного по сравнению со школьной программой); -правила основных интеллектуальных игр. -классификацию первоисточников (литература) -способы работы с первоисточником; -правильно строить индивидуальную и коллективную работу; -выделять главное, существенное; -знать правила интеллектуальных игр -правила нетрадиционных интеллектуальных игр; -правила составления вопросов для разного возраста учащихся; -основы взаимодействия в команде. <p style="text-align: center;">должны уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> -работать с викторинами и тестами; -правильно извлекать необходимую информацию, запоминать ее и применять во время интеллектуальных состязаний; -доказывать и обосновывать свою точку зрения; -применять полученные знания на практике; -уметь быстро решать конкретную задачу; -взаимодействовать в микросоциуме. -строить цепочки логических умозаключений. <p>БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ-</p>

		<p>должны знать: -</p> <ul style="list-style-type: none"> -способы развития разносторонней памяти, логического мышления; -алгоритмы решения задач, рассуждения; -правила основных интеллектуальных игр; -знать источники составления вопросов. <p>должны уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> -играть в интеллектуальные игры по правилам данной игры; -работать в команде; - умение играть в команде, сплоченность, дисциплина, уважение к товарищам -анализировать свое отношение к происходящему для объективного осознания значимости достигнутого результата деятельности <p style="text-align: center;">ПРОДВИНУТЫЙ УРОВЕНЬ-</p> <p>Владеют компетентностями:</p> <p>компетентность «быть» — способность организовать собственное профессионально личностное развитие;</p> <ul style="list-style-type: none"> •компетентность «знать» — способность учиться и формировать необходимый арсенал знаний; •компетентность «уметь» — способность использовать необходимые умения, навыки, опыт в практической деятельности; •компетентность «жить вместе» — способность взаимодействовать в детском коллективе и в социуме <p>- развить быстроту индивидуальной и коллективной реакции, лидерские качества, активную жизненную позицию, способность к объективной самооценке и саморегуляции, повысить свой интеллектуальный уровень и эрудицию, улучшить процесс мышления через развитие таких возможностей интеллекта, как выбор стратегии и тактики, генерации идей, освоить навыки эвристического мышления, повысить уровень познавательной активности.</p>
3.2	Способы и формы проверки результатов	<p>Результативность программы предполагается оценивать по следующим критериям/показателям:</p> <ul style="list-style-type: none"> - высокий/средний уровень усвоения детьми содержания предмета: высокий уровень – теоретические знания, практические умения и навыки обучающегося полностью соответствуют ранее представленным программным требованиям; средний уровень – объем теоретических знаний, практических умений и навыков составляет более

		<p>50%;</p> <p>- устойчивый интерес детей к предмету (показатели: сохранность контингента, наличие положительных мотивов посещения занятий);</p> <p>- высокий уровень учебно-познавательной активности детей: обучающийся активно побуждает себя к практическим действиям, осознанно участвует в освоении умений и навыков, необходимых для успешного участия в интеллектуальных играх;</p> <p>- социальные достижения детей (участие в интеллектуальных играх и турнирах).</p> <p>Подведение итогов реализации данной программы проводится в форме участия в турнирах и интеллектуальных играх разного уровня.</p> <p>Стартовый уровень - Мониторинг участия и результативности команд, участников в игре текущего года.</p> <p>Базовый уровень - рейтинг каждого участника Клуба по итогам интеллектуальных игр</p> <p>Результативное участие команд в играх районного клуба «Эрудит» - кустовые, межшкольные, районные</p> <p>Продвинутый уровень -</p> <ol style="list-style-type: none"> создание Районной команды «Эрудит». рейтинг выступления команды на Республиканском турнире.
Содержание программы		
II. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН		
2.1	Перечень разделов, тем, всего час, практические теоретические занятия, форма контроля по годам обучения (см. УТП на 36 недель)	УТП по годам см стр : 1,2 год обучения-стр, 3,4 год обучения-стр, 5 год обучения-стр
2.2. Содержание тем по годам		
2.2.1	Основные понятия курса	<p>ПОНЯТИЯ – разновидности игр по их организации - Игра, турнир, фестиваль, марафон, шоу. настольные игры, зрелищные игры, постановочные игры, дидактическая игра,</p> <p>Виды игр-</p>

		<p>познавательные, спортивные и интеллектуальные, командные, блиц-Викторины, тесты.</p> <p>РОЛИВКОМАНДЕ</p> <p>капитан команды, Эрудиты, мыслители, кнопчик, молчун, генератор идей, критик, синтезатор идей, шутник, прекрасная дама, диспетчер, логик, трезвая голова, интуит и др.</p> <p>МЕТОДИКА И ТЕХНОЛОГИИ-</p> <p>интеллект, мыслительная способность, скорость мысли, психологическая устойчивость, противостояние сведущим, мозговой штурм, тренинг, практикум, индукция, критика, синтез, коммуникативные и игровые навыки, выбор версии, логическая цепочка, информационный банк вопросов, пакет вопросов, вид вопроса, рейтинг вопроса, апелляция, источники - на бумажном носителе, сеть Интернет, ссылки, импровизация, техника речи, умение слушать и умение слышать, зрительская аудитория, микрофон, игровая система «БРЕЙН-РИНГ»</p> <p>ВИДЫ ИГР- Что, где, когда., Своя игра, Сто к одному, Аукцион, Устами младенца, Мафия, Эрудит-квартет, Гонка за лидером, Брейн-ринг, (олимпийская система, круговая система, смешанная система, Лесенка), Ва-банк, Блицкриг, тематическая игра, шарада, буриме, кроссворд, сканворд, японский кроссворд, sudoku, ребус, викторина, тест, логическая головоломка: геометрическая, графическая, телевизионная версия игры.</p>
2.2.2.	<p>Краткое описание теоретических и практических аспектов по разделам УТП</p>	<p>Упор в занятиях делается на игру как на таковую, в процессе которой предусмотрена проработка необходимых навыков общения и выполнения поставленных целей. В ходе игры у учащихся есть возможность проявить приобретённые знания и навыки в комплексе, а у педагога замечать и устранять слабые места и недоработки в их подготовке. Кроме того, как показывает практика, конкретные знания, полученные в ходе игры и имеющие эмоциональную окраску, являются наиболее устойчивыми.</p> <p>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.</p> <p>Вся деятельность клуба направлена на развитие подвижного интеллекта (умения быстро и точно</p>

		обрабатывать текущую информацию для принятия оптимального решения) и самореализацию личности, её социализацию, нахождение своего круга общения.
2.2.3	Формы контроля по разделам и уровням: стартовый, базовый, продвинутый.	<p>Стартовый-</p> <p>МЕТОДЫ ОТСЛЕЖИВАНИЯ (диагностики) успешности овладения учащимися содержания программы.</p> <p>-Педагогическое наблюдение. (выявление детей с повышенной интеллектуальной активностью, способность ребенка к логическому мышлению и умозаключению, способность работать в коллективе)</p> <p>-Педагогический анализ результатов игр, участия команд в мероприятиях класса, школы.</p> <p>-Мониторинг участия и результативности команд, участников игр в текущем году</p> <p>Базовый уровень-</p> <p>Главный результат - результативное (качественное и количественное) выступление команд на играх различного уровня- районных, республиканских турнирах.</p> <p>Определение результативности в освоении программы:</p> <p>1. рейтинг каждого участника Клуба по итогам интеллектуальных игр</p> <p>2.Результативное участие в играх районного клуба «Эрудит»-кустовые, межшкольные, районные</p> <p>Продвинутый уровень-</p> <p>мониторинг самостоятельной работы команд на районном и республиканском</p>
III. КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ		
3.1	Составляется в форме таблицы: дата, часы проведения, форма занятий, количество часов, тема, место проведения, форма контроля по каждому году обучения(см. стр.: 1,2 год обучения-стр, 3,4 год обучения-стр, 5 год обучения- стр.	
IV. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ		
4.1	Методическое обеспечение ДОП (методики, технологии)	<p>Занятия по программе проводятся в соответствии с расписанием.</p> <p>С использованием индивидуально-групповой, групповой форм организации образовательного процесса. Очно, очно-заочно и заочно.(в группе вайбер и разл. платформы)</p> <p>Методы обучения: словесный, наглядный практический, объяснительно- иллюстративный, репродуктивный, игровой, дискуссионный и проектный.</p> <p>Программой предусмотрены следующие</p>

	<p>основные методы: беседа, мозговой штурм, работа в тройках, работа в шестерках, обсуждения.</p> <p>Методы воспитания: убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация.</p> <p>Содержание курса раскрывается в разнообразных формах: Специфика работы требует собой формы занятий, как можно более отличающихся от традиционного учебного процесса. Минимум назидательности, никакого принудительного навязывания знаний и умений. Теоретическая информация вводится в игровой процесс, иллюстрируется соответственно игровыми примерами из богатейшей практики интеллектуальных игр и закрепляется на тренировочных занятиях, построенных соответствующим образом. Это не исключает полностью традиционных методов подачи и усвоения знаний.</p> <p>Стандартное занятие состоит из трех этапов. Первый - круговая тренировка с применением разминочных игр. Второй - разбор и игровое подтверждение теоретических положений, запланированных на данное занятие.</p> <p>Третий - тренировка в режиме реального времени по правилам одной из интеллектуальных игр.</p> <p>Следует отметить, что традиционно основной игровой организационной единицей клуба является команда, состоящая из 6 человек. Учебно-тренировочный процесс строится на совмещении форм занятий с разным по численности контингентом. Для теоретических занятий и общих тренировок нужны большие группы - три и более команд; для практических занятий, где руководителю клуба необходимо отслеживать психологические реакции, ролевое участие и игровой вклад членов команды, работа идет с одной командой; на индивидуальном уровне (от одного до трех человек) требуется работа по подготовке капитанов команд, психологическому и игровому тренингу игроков основных специализаций, а также вопросников и стажеров-организаторов игр.</p> <p>Практика показывает, что необходима и такая форма работы, как клубный день, или совместная игра всех команд и игроков, как занимающихся в клубе, так и приглашенных. Как разновидность клубного дня весьма полезны игры и встречи команд клуба с командами</p>
--	--

разного уровня подготовки, в том числе и взрослыми.

Данная модель обучения включает в себя:

1. Игровой метод обучения. Игра, как педагогический феномен, обладает важнейшими функциями. Она помогает не только развивать умственные способности обучающихся. Интеллектуальные игры помогают школьникам лучше узнать себя – свои сильные и слабые стороны, интересы и склонности. Когда ребёнок играет, он не ощущает себя объектом воздействия взрослого, он полноправный субъект деятельности. Так, не нарушая законов игры, обучающимся присваиваются нормы и правила культурного общения. Сообразуясь при этом с их индивидуальными и возрастными особенностями.
2. Обучение в сотрудничестве. Уделяется внимание «групповым целям» и успеху всей команды, который может быть достигнут в результате самостоятельной работы каждого участника в постоянном взаимодействии с другими членами над темой, вопросом, подлежащим изучению. В процессе освоения техники интеллектуальных игр обучающиеся начинают понимать преимущества командной работы, учатся видеть друг друга в командной роли, проявлять уважение и использовать сильные стороны каждого участника команды.
3. Современные информационно-коммуникационные технологии. На занятиях в клубе используются не только традиционные методы тренировок и подготовок к играм, предполагающую работу с бумажными носителями. Также разработана технология создания презентаций для такой формы игры, как «Своя игра», которая успешно используется и педагогом, и обучающимися. На тренировочных занятиях подростков и старших школьников применяется кнопочная «Брейн-система», которая позволяет эффективно отрабатывать скорость ответа в игре «Брейн-ринг», «Хамса», «Ворошиловский стрелок», «Эрудит-квартет» и «Своя игра».

Для успешной реализации предлагаемой программы также используются следующие методы работы:

- поисково-исследовательский метод – самостоятельная работа обучающихся по выполнению различных заданий при подготовке к интеллектуальным играм (изучение литературы и др. источников информации);
- метод самореализации, самоуправления через

		<p>различные творческие дела (участие в интеллектуальных играх, спорах, диспутах);</p> <p>-метод комплексного подхода к образованию и воспитанию,предполагающий единство интеллектуального, духовного, нравственного, эмоционального развития</p>
4.2	Методические виды продукции	<p>1.Методические разработки интеллектуальных программ, сценарии игр - печатный и электронный вариант.</p> <p>2.Папки: «Портфолио команды» - 14 шт.,(на каждую команду), разработки игр за 2010-2020 годы</p> <p>3.Материал на электронных носителях - разработки игр по разной тематике:..Дидактический материал по разделам «Тесты», «Ребусы», «Конкурсы», «Занимательные задачи и головоломки», «Викторины», «Кроссворды», «Сценарии», «Загадки, скороговорки», «Заметки», «Интеллектуальные игры», «Банк вопросов», «Игры, общение, отдых», «Новый год», «КВН», «Споры», «Своя игра».</p> <p>4.Настольные развивающие и логические игры.</p> <p>5. Реквизит к игровой программе: -фишки, флажки, игровые столы, система БРЕЙН-РИНГ</p>
4.3	Условия реализации программы	<p>-помещение для занятий, оснащенное техническими средствами.</p> <p>-учебная литература (наличие в библиотеке словарей, энциклопедии и пр.),</p> <p>-наглядные пособия для проведения игр,</p> <p>-участие в районных турнирах, возможность выступления на уровне республики .</p> <p>-наличие компьютера, подключенного к сети Интернет у учащегося дома.</p> <p>-обеспечение техническими средствами (компьютер , мультимедиа - медио аппаратура, Flash-накопители. Принтер, сканер, Комплект мобильной аппаратуры системы «Брейн-ринг» для проведения игр) .</p> <p>-доступ к сети Интернет.!!!!</p> <p>-наличие транспортного средства и ден.средств для руководителя для поездок по району.</p> <p>Для успешной реализации программы необходимо наличие источников информации прямого использования (библиотека либо в собственном пользовании, и косвенного (наличие точек доступа к Интернету). В ходе реализации программы используются: мультимедийные учебные пособия,блоки игровых вопросов различной тематики, сборники рекомендаций по составлению</p>

		<p>интеллектуальных вопросов и заданий, классификации игровых интеллектуальных вопросов и заданий, энциклопедии, в том числе электронные.</p> <p>Реализация программы обеспечивается доступом каждого обучающегося к библиотечным фондам и фондам аудио и видеозаписей, формируемым по полному перечню предметов учебного плана:</p> <ul style="list-style-type: none"> • учебно-методическая литература; • энциклопедии, словари; • художественные альбомы; • учебники; • художественная литература; • прочие издания. <p>Для успешной реализации программы необходимо наличие тематической видео и аудиотеки, сборников вопросов и интеллектуальных заданий, комплексов упражнений на развитие интеллектуальных навыков.</p> <p>-мультимедийные презентации «Дорожный калейдоскоп», «По дорогам сказок», «Во славу России», «Праздники народов мира», «Все на выборы», «Мифы и легенды мира» и др.;</p> <p>-дидактические игры в электронном виде: «Одним словом», «Угадай кто?», «Найди отличия», «Криптограммы», «94 процента», «Кроссворды», «Найдилешнее», «Пиктограммы», «Ребусы», «Угадай слово», «Балда» и др.; «Рэндзю», «Три в ряд», «Найди сходство», «Дабл» и др.</p> <p>-электронные издания книг: «Интеллектика» (А.З. Зак), «Логические задачи для юного сыщика», «Криминальные задачи на внимательность» (С. Федин), «Интеллектуальные игры» (Б.П. Никитин), «Обучающие и развивающие игры, 1-4 класс» (Анисимова Н.П., Винакова Е.Д.), «Занимательные игры и развлечения» (Гик Е.Я.), «Любимые мультики: ребусы, загадки, головоломки» (Данковцева А., Дружинина М., Собе-Панек М.), «Развитие познавательных процессов ребенка в играх, тренингах, тестах» (Мазепина Т.Б.), «Мега-тест для эрудитов, 1000 вопросов и ответов», «Развитие интеллектуальных способностей ребенка. Младший подростковый возраст 10-14 лет» (Л.Тихомирова) и др.;</p> <p>электронные издания энциклопедии «Я познаю мир» в количестве 114 книг;- подборка в электронном виде различных головоломок и дидактических заданий: анаграммы, вопросы на внимание, занятные иероглифы,</p>
--	--	--

		<p>логические задачи;</p> <p>-печатные издания с дидактическими пособиями:</p> <p>«Познавательные кроссворды на уроках в начальной школе» (Подгорная С.Н., Петлякова Э.Н.), «Задачник. Ненаглядное пособие по математике», «Задачник» (Остер Г.), «Большая книга веселого досуга» (изд. Ридерз Дайджест), «В стране головоломок» (изд. Ридерз Дайджест), «Игры на логику Танграм» (Слокум Джерри), «Смекалка для малышей. Занимательные задачи, загадки, ребусы, головоломки» (изд. Омега), «Викторины, конкурсы, кроссворды для начальной школы» (Сушинская Л.Л.) и др.;</p> <p>-сборники дидактических материалов для подготовки к интеллектуальным играм школьного, районного и учрежденческого уровней: задания, тренировочные вопросы, раздаточный материал и др.;</p> <p>- сборники дидактических материалов для проведения учебных занятий в печатном и электронном видах, включающие: буриме, шарады, логогрифы, анаграммы, шароиды, лесенки из букв, пересекающиеся слова, чудоквадраты, квадраты слов, числовые пирамиды, кроссворды, сканворды, sudoku, цепочки слов, ребусы, метаморфозы,</p> <p>-комплекты настольных дидактических игр: «Мафия», «Активити», «Проведи шарик», «Магический квадрат», «Танграм», «Поле чудес», «Интеллектуальное лото», «Головоломки со спичками», «Клоэдо», «Русь великая», «Найди доллар», «Найди евро» и др.</p>
V. ЛИТЕРАТУРА		
5.1	Используемая литература При написании программы	<p>Набор брошюр из серии «АМКИР»,</p> <p>периодические издания: «Веселый затаейник», «Сканворд», «Ярмарка сканвордов», «Молодость Сибири», «Абазур», «Игротека», «ГЕО», «Вокруг света», «Всемирный следопыт» и др.</p> <p>Анашина Н. Ю. Энциклопедия интеллектуальных игр. Академия Развития, 2018.</p> <p>Баландин Б. Б. Большая книга интеллектуальных игр и занимательных вопросов для умников и умниц. М., 2019.</p> <p>Битянова М. Р. Практикум по психологическим играм с детьми и подростками. СПб.: Питер, 2018.</p>
5.2	Литература для детей	<p>Большая книга семейного досуга : самый оригинальный сборник интереснейших головоломок</p>

5.3	Интернет-ресурсы	<p>окдья всей семьи.- М. :Эксмо , 2019.</p> <p>Алексеев В. А.Расширяем кругозор детей. – Ярославль: Академияразвития,2018.</p> <p>АлексеевЕ.,БелкинВ.,КурмашеваН.,ПоташевМ.,Тюрикова И. Что? Где? Когда? Ваш путь к успеху. – М.:Рольф, 2019.</p> <p>Левин Б.Е. Что? Где? Когда? для чайников.– Днепропетровск: Сталкер, 2019.</p> <p>Лернер М. Минута на размышление, или Загадкителиигры «Что? Где? Когда?» – М.: Искусство, 2019.</p> <p>Развитие личности молодого человека средствамиинтеллектуальныхитворческихигр/РедакторЖарковГ.В.–Владимир,2018.</p> <p>Проверьте свои знания. Энциклопедия в 10-ти томах. Все столицы мира. Популярный справочник .</p> <p>Всё обо всех: в 10 томах .</p> <p>Развивайте интеллект: сб. логических задач. – М., Факты. Люди. Даты. События. Малый энциклопедический справочник / пер. с англ. – М., 2012. И др.</p> <p>Использование фондов Центральной межпоселенческой библиотеки с.Турунтаево.</p> <p>www.tvigra.ru - официальный сайт телекомпании «Игра». Содержит наиболее полные сведения о жизни телевизионного клуба, имеется чат.</p> <p>http://www.vi.ru/ - возможность поиграть в «Свою игру», «Устами младенца» и «Сто к одному».</p> <p>www.chgk.msk.ru – официальный сайт Московского клуба знатоков. Информация о турнирах, игроках, вопросы и многое другое.</p> <p>http://kulichki-win.rambler.ru/znatoki/klub/znat.html - «Знатоки на Куличках» - банк вопросов в Интернете.</p> <p>http://chat.ru/~inti - сайт игроков города Долгопрудный. Самый веселый игровой сайт в русском Интернете.</p> <p>http://www2.isg.co.il/pkrs/CHGK/ - Интеллектуальные игры в Израиле</p> <p>http://www.users.kharkiv.com/ot-vinta/ - Центр интеллектуального творчества.</p> <p>http://biblioteka89.blogspot.ru/p/blog-page_880.</p> <p>http://zanimatika.narod.ru/Ubilei2014.htmwww.blogklassa.ru/2012/03/blog-post.htmlhttp://domovenok-as.ru/volshebnyikorob/razvlechenija-dlja-vsei-semi/viktorina-s-otvetami-po</p>
-----	------------------	--

5.4.	Сайты для разработки игр	<p> http://1001viktorina.ru/cat/c127 Crosswordpuzzlemaker - онлайн-ресурс для создания простых кроссвордов. Достаточно ввести необходимые слова, их определения и нажать кнопку "создать". Фабрика кроссвордов - бесплатный интерактивный ресурс, позволяющий быстро создать кроссворд для учебных нужд или досуга, а также разгадывать кроссворды, созданные другими пользователями сайта. learningapps.org - сервис для создания всевозможных интерактивных заданий (викторин, кроссвордов, лент времени, паззлов, карт ума и др.) с помощью различных шаблонов.. classtools.net- бесплатный сервис для создания образовательных игр, викторин, диаграмм в считанные секунды Quizlet.com - это бесплатный онлайн сервис для создания и применения флэшкарточек и обучающих игр. Можно выбирать различные категории создания карточек: языки, культура, математика, география и т.д. Также сервис предлагает разные виды создания карточек. https://resh.edu.ru/-Российская электронная школа предлагает каталог музеев, фильмотеку, музыку и концерты, театральные постановки, перечень открытых интернет-ресурсов, образовательных региональных и федеральных мероприятий. https://bolshayaperemena.online/Большая перемена онлайн. Конкурсы для обучающихся 14-17 лет. А так же челленджи, конкурсы и активности независимо от возраста. http://vk.com/bpcontest http://detionline.com/ https://рдш.рф Российское движение школьников. Участие в мероприятиях и конкурсах, всероссийских проектах. Участие школьников в проектах реализуется через соц.сетьВКонтакте. https://getkahoot.com https://quizizz.com http://www.triventy.com https://get.plickers.comhttps://www.mentimeter.com https://www.sli.do </p>
------	--------------------------	---

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «МИР ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР» реализуется в рамках функционирования районного клуба интеллектуальных игр «ЭРУДИТ», который предполагает создание в Прибайкальском районе интеллектуально-игровой площадки по подготовке команд школьников к интеллектуальным играм турнирного уровня. Обучение по программе направлено на формирование у детей не только специальных исследовательско-аналитических способов мышления, но и в целом – на формирование универсальной способности самостоятельно разрешать возникающие острые проблемные познавательные-творческие задачи. Одновременно, программа нацелена на формирование особого рода этико-психологических навыков межличностного, (внутрикомандного и меж командного) взаимодействия, на сознательное усвоение участниками игровых программ принципов, техники, методов и приёмов содержательного общения, умения преодолевать возникающие в ходе интеллектуальной игровой деятельности барьеры общения.

Интеллектуальная игра – индивидуальное или коллективное выполнение заданий, требующих применения продуктивного мышления в условиях ограниченного времени и соревнования.

Интеллектуальные игры объединяют в себе черты как игровой, так учебной деятельности – они развивают теоретическое мышление, требуя формулирования понятий, выполнения основных мыслительных операций (классификации, анализа, синтеза и т.п.). Игра – это процесс моделирования, когда объединяются вместе такие понятия, как общение и познание, необходимые человеку для его развития.

Интеллект – общая познавательная способность, определяющая готовность человека к усвоению и использованию знаний и опыта, а также к разумному поведению в проблемных ситуациях.

Система интеллектуальных игр выступает как инструмент целенаправленного формирования ценностей подростково-молодёжной субкультуры, стимулирующей развитие личности, которая создает условия для формирования детско-взрослого сообщества и для взаимодействия различных социальных институтов, призванных обеспечить социализацию подрастающего поколения. Для развития познавательной активности школьников главным является создание творческой среды. Видами познавательной деятельности избрана игровая модель. Программа составлена по принципу имитации разнообразных интеллектуальных игр. Интеллектуальная игра - игра, где успех достигается за счёт мыслительных способностей человека, его интеллекта. Развивающая игра может стать одним из инструментов активизации познавательных способностей учащихся, воспитания устойчивого интереса и потребности в интеллектуальной деятельности. Самостоятельность, активность, инициативность, творчество являются ведущими в определении направленности развития личности в современных условиях.

Адресность программы- Программа составлена для интеллектуального районного клуба старшеклассников «Эрудит».(РБ, Прибайкальский район), который был создан 31 января 2011 года на базе МОУ ДО «Турунтаевский ДДТ».(Приказ Начальника МУ РУО № 17 , от

31 декабря 2011 г., «Положение о районном клубе «Эрудит») и имеет основные цели:

1. подготовка детей к ЭГЭ в занимательной форме
2. совершенствования работы с одаренными детьми.

Наш клуб имеет свою программу работы, график и даже свой логотип. Который мы используем на различных документах- программах, грамотах.

На сегодняшний день наш клуб является единственным клубом в Бурятии , объединяющий ВСЕ школы своего района. У нас разработана система игр, которая включает 3 этапа проведения игр- школьный, кустовой и районный.

Школьный этап - играют команды сначала внутри класса, затем между классами, между параллелями. Таким образом, происходит отбор в школьную команду. Которая в свою очередь играет на кустовом уровне, где встречаются команды 3-х кустов-Горячинский, Турунтаевский ,Ильинский куст. Данный этап- проходит в виде выездных игр. Организатор с подручными средствами :карточки, таблички, выезжает по местам проведения игр. Игры обычно проходят одновременно, что вызывает неподдельный интерес к результатам игры со стороны всех команд. Команды-победители кустовых игр(1,2,3место) встречаются на районных играх, которые обычно проходят в Турунтаево. На сегодня в нашем клубе- 84 постоянных игрока и около 300 человек в переменном, т.е. в каждой школе проходят отборные и тренировочные игры и у нас появляются все больше и больше участников.

Команды, занявшие призовые места приглашаются в Улан-Удэ, на Республиканское первенство интеллектуальных игр «Эрудит»:

Данная программа является модифицированной, т.к. разработана на основе комплексной многоуровневой образовательной программы «Магия мысли» на 7 лет обучения для детей и подростков 7- 17 лет. Авторы- составители: педагоги высшей категории МБОУ ДО "Центр детского творчества "Содружество".(г. Новосибирск)

1.1.НОРМАТИВНО- ПРАВОВАЯ БАЗА

- Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ»,
- Приказ Министерства образования и науки РФ «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (от 9 ноября 2018 г. N 196).
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648- 20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»,
- Устав МОУ ДО «Турунтаевский ДДТ», (15.09.2015)

1.2.ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОГРАММЫ:

НАПРАВЛЕННОСТЬ ПРОГРАММЫ

- Социально-гуманитарное . (направлена на социальную адаптацию, повышение уровня готовности обучающихся к взаимодействию с различными социальными институтами, формирование знаний об основных сферах современной социальной жизни, устройстве общества, создание условий для развития коммуникативной, социально успешной личности, расширение «социальной практики», воспитание социальной компетентности(сфера деятельности «человек-общество», «человек-человек»),

формирование педагогических навыков;

АКТУАЛЬНОСТЬ

Актуальность программы определяется :

1.запросом со стороны детей и их родителей, педагогов школ. (в настоящее время молодые люди не стремятся активно проявлять себя в микросоциуме, заявлять свою позицию по каким- либо актуальным вопросам, не могут аргументировать свои ответы, позицию. Интеллектуальное развитие молодежи на данный момент востребовано в обществе, а начинать его нужно как можно раньше.

2.Развитие творческих и коммуникативных способностей обучающихся на основе их собственной интеллектуальной деятельности также является актуальной чертой данной программы.Такой подход, направленный на социализацию и активизацию собственных знаний, актуален в условиях необходимости осознания себя в качестве личности, способной к самореализации именно в весьма уязвимом подростковом возрасте, что повышает и самооценку воспитанника, и его оценку в глазах окружающих.

3.В программе представлены современные идеи и актуальные направления развития науки, техники, культуры, экономики, социальной сферы, что она может удовлетворить потребность общества и детей данного возраста и категории в решении актуальных для них задач.

Актуальность обусловлена еще и тем, что она направлена на развитие потенциального интеллекта за счёт обучения: правильно получать информацию и успешно адаптироваться в непрерывно изменяющемся мире, то есть владеть универсальными навыками мыследеятельности.

ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Специфика освоения программы «Мир интеллектуальных игр» обусловлена:

1.необходимостью самостоятельного интеллектуального развития посредством изучения внеучебной литературы, знакомством с сокровищами мировой культуры, достижениями человечества в различных сферах жизни, умения извлекать разумное, рациональное из информационного поля Интернета.

2. Невозможно освоить всю информацию, невозможно знать все (!) - нужно знать самое главное- где взять эту информацию, и как ее применить. Основное овладение информацией по заданной теме происходит вне стен учебного заведения- библиотеки, домашний интернет, общение с друзьями, родителями и поэтому роль педагога в этом процессе является направляющей и управляющей. Практические занятия по программе связаны с использованием литературных первоисточников (энциклопедий различной тематики, средств массовой информации) их чтением и анализом.

3. Открытость образовательного процесса. В изучение теоретических основ интеллектуального творчества включены школьные, районные интеллектуальные марафоны, подобранные отдельно для каждой группы старшеклассников

4. Самостоятельное проведение участниками клуба игр для школьников своей школы. Впрограмеучтенаспецификаорганизациидетских творческихобъединений, функционирующихнабазешкол.

5. Принабореучащихсяотсутствуетходнаятестоваядиагностика.

6.

Преимуществомступенейинтеллектуальногоикоммуникативногоразвитияобеспечиваетсяпотен

циаломигры, её способностью вовлекать в пространство складывающихся межличностных, внутригрупповых и межгрупповых взаимоотношений практически все ресурсы личностного и интеллектуального развития ребёнка.

ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ЦЕЛЕСООБРАЗНОСТЬ

Педагогическая целесообразность объясняется тем, что учащиеся получают дополнительные познания за рамками учебных программ, что способствует развитию всемерно развитой, грамотной, гармоничной личности. В программе ярко проявляются межпредметные связи - литература, история, культурология, искусство, естественные науки. Полученные знания, навыки и опыт работы с первоисточником найдут свое применение в подготовке к экзамену ЕГЭ и ГИА.

ЦЕЛИ ПРОГРАММЫ:

1. выявление и раскрытие интеллектуальных творческих задатков и способностей обучающихся средствами все более усложняющейся системы интеллектуальных игр;
2. создание благоприятных условий для воспитания инициативной, конкурентоспособной личности, обладающей навыками межличностного, внутригруппового (командного) и межгруппового (меж командного) взаимодействия, стремящейся реализовать себя в сфере конструктивных социальных взаимоотношений, свободных от «вируса бессодержательного общения»

ЗАДАЧИ обучения, воспитания и развития, будучи взятыми в их тесной системной сопряженности, выстраиваются в следующий взаимообусловленный ряд:

1. Ознакомление с теоретическими основами творческого решения интеллектуальных задач.
2. Развитие интеллектуальных умений и навыков, освоение абстрактно-логических форм и способов мыслительности.
3. Активизация самостоятельности в познавательной деятельности: умения объективно оценивать творческие интеллектуальные достижения; аргументировано обосновывать свою точку зрения; самостоятельно искать новые, оригинальные информационные источники.
4. Развитие коммуникативных способностей личности, умений и навыков межличностного, внутрикомандного и меж командного взаимодействия.
5. Воспитание волевых черт характера, способности к концентрации и настойчивому преодолению возникающих интеллектуально-коммуникативных проблем и трудностей.
6. Формирование устойчивого интереса к непрерывно обновляемой игровой интеллектуально-творческой деятельности.

ВОЗРАСТ ДЕТЕЙ И АДРЕСАТ ПРОГРАММЫ.

Возраст детей, участвующих в реализации программы 10-18 лет. Программа реализуется на учебных занятиях с наполняемостью групп от 10-ти человек и более.

1.3. ОБЪЕМ ПРОГРАММЫ - Для школьников 10--12 лет предусмотрены учебные занятия стартового уровня- 144 часа в год (первый и второй год обучения)

Для школьников 13-15 лет предусмотрены учебные занятия базового уровня-216 часов в год (третий и четвертый год обучения)

Для школьников 15-18 лет предусмотрены учебные занятия - 216 часов в год.

Итого- общий объем программы- 936 ч.

СРОК РЕАЛИЗАЦИИ -5 лет. Ученики каждой группы после окончания каждого этапа обучения могут продолжить обучение или стать «выпускниками курса» в случае, если не планируют заниматься в этом направлении дальше.

РЕЖИМ ЗАНЯТИЙ. Учебные группы стартового уровня занимаются 2 раза в неделю по 2 часа. Учебные группы базового уровня занимаются 2 раза в неделю по 3 часа .

Группы продвинутого уровня занимаются 2 раза в неделю по 3 часа, между занятиями перерыв не менее 5 минут

1.4.ФОРМЫ РАБОТЫ- используется многообразие форм развития интеллекта:-практическая игра,- решение логических задач, комбинаций,- дидактические игры и задания, игровые упражнения,- турниры оспаривающих первенство команд,- широкие тематические встречи между объединенными коллективами,- праздники знаний в определенных областях науки и искусства,- другие мероприятия для развития интеллектуального уровня.

ЗАНЯТИЯ проводятся по типу - комбинированным, теоретическим, практическим, диагностическим, контрольным, тренировочным и др. Занятия включают в себя организационную, теоретическую и практическую части. Организационная часть должна обеспечить наличие всех необходимых для работы материалов и иллюстраций. Теоретическая часть занятий при работе максимально компактна и включает в себя необходимую информацию о теме и предмете знания. Далее следует практическая часть, когда учащиеся, решая конкретную интеллектуальную проблему, приходят к выводу и формулируют ответ.

МЕТОДЫ И ПРИЕМЫ- В рамках работы по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Мир интеллектуальных игр » выстроена эффективная технологическая модель обучения детей интеллектуальным играм, обеспечивающая высокий уровень развития интеллектуальных умений и навыков и, одновременно, формирование социальной компетентности в процессе обучения. Данная модель включает в себя:

1. Игровой метод обучения. Игра, как педагогический феномен, обладает важнейшими функциями. Она помогает не только развивать умственные способности обучающихся. Интеллектуальные игры помогают школьникам лучше узнать себя – свои сильные и слабые стороны, интересы и склонности. Когда ребенок играет, он не ощущает себя объектом воздействия взрослого, он полноправный субъект деятельности. Так, не нарушая законов игры, обучающимся присваиваются нормы и правила культурного общения. Сообразуясь при этом с их индивидуальными и возрастными особенностями.

2. Обучение в сотрудничестве. Уделяется внимание «групповым целям» и успеху всей команды, который может быть достигнут в результате самостоятельной работы каждого участника в постоянном взаимодействии с другими членами над темой, вопросом, подлежащим изучению. В процессе освоения техники интеллектуальных игр обучающиеся начинают понимать преимущества командной работы, учатся видеть друг друга в командной роли, проявлять уважение и использовать сильные стороны каждого участника команды.

3. Современные информационно-коммуникационные технологии. На занятиях в клубе

интеллектуальных игр «Эрудит» используются не только традиционные методы тренировок и подготовок к играм, предполагающую работу с бумажными носителями. Также разработана технология создания презентаций для такой формы игры, как «Своя игра», которая успешно используется и педагогом, и обучающимися. На тренировочных занятиях подростков и старших школьников применяется кнопочная «Брейн-система», которая позволяет эффективно отрабатывать скорость ответа в игре «Брейн-ринг», «Хамса», «Ворошиловский стрелок», «Эрудит-квартет» и «Своя игра».

Для успешной реализации предлагаемой программы также используются следующие методы работы: поисково-исследовательский метод – самостоятельная работа обучающихся по выполнению различных заданий при подготовке к интеллектуальным играм (изучение литературы и др. источников информации);

- метод самореализации, самоуправления через различные творческие дела (участие в интеллектуальных играх);

- метод комплексного подхода к образованию и воспитанию, предполагающий единство интеллектуального, духовного, нравственного, эмоционального развития.

Для педагогически последовательного интеллектуально-творческого развития обучающихся необходима достаточно частая смена деятельности, видов общения, ролевые перемещения и изменение социального статуса. Форма проведения занятий комплексно решает названные проблемы через игру, которая оптимизирует познавательно-творческую деятельность ребят, связывает ее определенной социально- психологической организацией, позволяет постепенно расширять, углублять, совершенствовать эту деятельность. Участие в подготовке к интеллектуальным играм способствует повышению самостоятельности обучающихся, дает возможность обрести существенный рост в духовно-нравственном развитии, так как расширяет сферу и опыт коллективной деятельности, укрепляет такое мощное средство педагогического влияния, как коллектив.

Одним из наиболее важных психологических условий в успешном развитии интеллектуальной культуры личности является эмоциональное благополучие ребенка, эмоциональный комфорт, устойчиво сопровождающий рост интереса к познанию. От такой положительной динамики зависит самооценка учащегося, его отношение к осваиваемым видам познавательной деятельности.

Создание обстановки эмоционального благополучия в пространстве дополнительного образования особенно перспективно, т.к. одной из эффективных форм приобщения школьников к интеллектуальной культуре, стимулирования их познавательно-творческой деятельности являются клубы интеллектуального развития, существующие на базе данных учреждений. Именно клубная форма работы позволяют педагогу последовательно и целенаправленно вести работу с эмоциональной сферой ребенка, управлять познавательными процессами, интенсивно формировать практические навыки работы с все более возрастающим потоком информации. Клуб интеллектуальных игр дает уникальный опыт социально-психологического взаимодействия, помогает процессу самопознания. Основная цель клубной формы работы – это создание детского коллектива (команды), вовлекающего школьника в интеллектуально-творческий процесс, результат которого будет интересен не только самому ребёнку, но и окружающим, воспитание у школьника потребности и привычки к самоотдаче, общественно-полезной работе, насыщенной духовной жизни, умения сочетать свои интересы с интересами коллектива.

1.5. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Предполагаемые результаты соотнесены с задачами и содержанием программы и дифференцированы по годам обучения, возрасту обучающихся.

Общие для всех годов обучения-

Знания- формирование у обучающихся:

- устойчивой потребностно-мотивационной основы для сознательного освоения коллективной интеллектуально-игровой творческой деятельности, включающей в свой состав социальные, учебно-познавательные и другие внешние детерминирующие факторы;
- навыков конструктивно-созидательного общения с взрослыми и сверстниками;
- позитивного, деятельностно-практического отношения к следующим базовым гуманистическим ценностям современного российского общества:
- ценность истины – это ценность научного познания как части культуры человечества, разума, понимания сущности бытия, мироздания;
- ценность труда и творчества как естественного условия человеческой деятельности и жизни;
- ценность свободы как свободы выбора и предъявления человеком своих мыслей и поступков, но свободы, естественно ограниченной нормами и правилами поведения в обществе.

Умения

- умение определять и формулировать цель и задачи игровой и социальной деятельности; планировать логически убедительную последовательность предпринимаемых действий;
- способность оперативно осуществлять пошаговый и итоговый контроль; своевременно корректировать интеллектуально-поисковые действия с учетом возникших трудностей и обнаруженных ошибок;
- умение чётко высказывать (формулировать) свое предположение (версию, гипотезу);
- совместно с педагогом и другими учениками давать объективную эмоциональную оценку деятельности товарищей;
- адекватно воспринимать критические замечания педагога.
- способность самостоятельно (и в составе группы) добывать новые знания: находить ответы на возникающие вопросы, используя свой жизненный и познавательный опыт, информацию, полученную от педагога, из учебной и дополнительной литературы, усвоенную в открытом информационном пространстве (информальное знание), в том числе и в пространстве сети Интернет;

Навыки

- умение адекватно выражать свои мысли; объяснять свое несогласие или поддержку, в затруднительных коммуникативных ситуациях - пытаться договориться;
- умение работать в коллективе над решением предложенной интеллектуальной задачи;
- уметь бесконфликтно общаться со сверстниками;
- уметь доходчиво объяснять сверстникам свою версию ответа на интеллектуальный вопрос;
- уметь отстаивать свою версию ответа на интеллектуальный вопрос любой изученной формы;

уметь играть в команде во всех предложенных ролях.

- умения реализовать собственный личностный потенциал, применяя полученные в ходе коллективной интеллектуально-игровой деятельности знания и умения для решения жизненных проблемных ситуаций

- умение выбирать оптимальное решение из нескольких принципиально возможных, обосновывать, аргументировать свой выбор; высказываться своё мнение в устной и письменной форме;

умение анализировать объекты, выделять главное; осуществлять синтез; проводить сравнение, сериацию, классификацию по разным критериям и основаниям; устанавливать причинно-следственные связи; строить суждения об объекте; обобщать, устанавливать аналогии; высказывать суждения, делать итоговые умозаключения и выводы.

Отслеживание (проверка) ранее перечисленных образовательно-воспитательных результатов осуществляется в форме системно-мониторинговой диагностики.

Результативность программы предполагается оценивать по следующим критериям и показателям:

устойчивый рост интереса детей к предмету (показатели: сохранность контингента, наличие положительных мотивов посещения занятий и др.);

всё более возрастающий уровень учебно-познавательной активности детей: обучающийся активно побуждает себя к практическим интеллектуально- коммуникативным действиям, сознательно участвует в освоении умений и навыков, необходимых для успешного участия в интеллектуальных играх;

положительная динамика в достижении обучающимися среднего и высокого уровня усвоения содержания дополнительной общеобразовательной программы:

высокий уровень – теоретические знания, практические умения и навыки обучающегося полностью соответствуют программным требованиям;

средний уровень – объем теоретических знаний, практических умений и навыков составляет более 50%;

социальные достижения детей (успешное участие в интеллектуальных играх и турнирах).

Подведение итогов реализации дополнительной общеразвивающей программы проводится в форме участия в турнирах и интеллектуальных играх различного уровня.

А также предусмотрен Мониторинг команд районного клуба «Эрудит» за последние 5 лет.

ЭТАПЫ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

уровень	возраст	Год обучения	часов
Стартовый (1-1)	10-11 лет	1	144
Стартовый (1-2)	11-12 лет	2	144
Базовый (2-3)	13-14 лет	3	216
Базовый (2-4)	14-15 лет	4	216
Продвинутый(3-5)	15-18 лет	5	216
			Всего 936 часов

1. «СТАРТОВЫЙ УРОВЕНЬ»

(ОЗНАКОМИТЕЛЬНЫЙ).
(1-ЫЙ И 2-ОЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ)

Сроки реализации программы этого уровня—2 года. При этом продолжительность периода реализации является ориентировочной — она определяется не временем, а достигнутыми результатами, которые определяются результатами, показанными на интеллектуальных играх разных уровней.

Возраст детей- 10-12 лет

Цель- – разностороннее развитие обучающихся, учитывая их индивидуальные возможности

Задачи - Обучающие:

- Учить рассуждать, вычленять существенные признаки, выявлять закономерности, сходства и отличия, строить простейшие умозаключения.
- Обучать навыкам и приемам работы, решая ребусы, кроссворды, головоломки,
- Формировать представления об окружающем мире

Развивающие:

- Развивать творческие способности в деятельности, на основе развивающих игр.
- Развивать речевое общение.
- Развивать познавательные процессы: память, внимание, воображение, восприятие, логику, мышление.

Воспитательные:

- Воспитывать самостоятельность на основе освоения разнообразных видов деятельности
- Воспитывать нравственные качества личности : доброжелательность, чувство товарищества

Наполняемость групп- до 12 человек. В творческое объединение принимаются обучающие без предварительного отбора

Формы организации деятельности: коллективная (тренировочные игры, коллективные разборы игр), , групповая, индивидуальная в виде индивидуальных тестов, логических игр.

Форма проведения занятий-

1. тренинги, логические игры, настольные игры.
2. Игры районного клуб «Эрудит»- между командами класса, внутри школы

Методы - словесные- изучение и анализ проблемы, темы.

- наглядные- участие в коллективной работе, поиск источников, знакомство с работа по сайтам в системе Интернет.

- практические- тренинги, игры.

Режим занятий- 72 занятия в год, 1 занятие- не более 2-х часов.

Планируемые результаты: Обучающиеся этого уровня :

должны знать:

- заложенную программой информацию исторического, географического, литературного и других направлений (более углубленного по сравнению со школьной программой);
- правила основных интеллектуальных игр.

- классификацию первоисточников (литература)
- способы работы с первоисточником;
- правильно строить индивидуальную и коллективную работу;
- выделять главное, существенное;
- знать правила интеллектуальных игр
- правила нетрадиционных интеллектуальных игр;
- правила составления вопросов для разного возраста учащихся;
- основы взаимодействия в команде.

должны уметь:

- работать с викторинами и тестами;
- правильно извлекать необходимую информацию, запоминать ее и применять во время интеллектуальных состязаний;
- доказывать и обосновывать свою точку зрения;
- применять полученные знания на практике;
- уметь быстро решать конкретную задачу;
- взаимодействовать в микросоциуме.
- строить цепочки логических умозаключений.

Формы подведения итогов-

Методы отслеживания (диагностики) успешности овладения учащимися содержанием программы.

- Педагогическое наблюдение. (выявление детей с повышенной интеллектуальной активностью, способность ребенка к логическому мышлению и умозаключению, способность работать в коллективе)
- Педагогический анализ результатов игр, участия команд в мероприятиях класса, школы.
- Мониторинг участия и результативности команд, участников игр в текущем году

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

1 ГОД ОБУЧЕНИЯ. СТАРТОВЫЙ УРОВЕНЬ (1-1)

№ п/п	НАИМЕНОВАНИЕ РАЗДЕЛОВ, ТЕМ	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
I	ВВЕДЕНИЕ В ПРОГРАММУ	2	4	6	документация
II	ТЕХНОЛОГИЯ И МЕТОДИКА ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР	7	31	38	
1	Понятия «вопрос», «ответ»	2	10	12	наблюдение
2	«Коллективный разум»	1	9	10	тренинг
3	Развитие памяти	2	6	8	тренинг
4	Работа с источником информации	2	6	8	тренинг
III	НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ	8	42	50	
1	Спортивные игры - шашки, шахматы, домино	1	7	8	тренинг
2	Литературные игры-шарады, ребусы, буриме, рифма	1	7	8	тренинг
3	Математические игры-судоку, волшебный квадрат, головоломки	2	8	10	тренинг
4	Логические игры и головоломки, кроссворды, сканворды,	2	10	12	тренинг
5	Карточные игры-пазлы, лото, ходилки,	2	8	10	тренинг
6	Турнир по настольным играм	0	2	2	Игровое занятие
IV	ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ	7	37	44	
1	викторины	1	5	6	тренинг
2	тесты	1	3	4	тренинг
3	Что, где, когда	2	12	14	тренинг
4	Эрудит-лото	2	12	14	тренинг
5	Интерактивные игры	1	5	6	тренинг
V	БОЛЬШАЯ ИТОГОВАЯ ИГРА	1	3	4	Рейтинг команд и игроков
VI	ИТОГОВОЕ ЗАНЯТИЕ	2	0	2	Обобщение итогов
		27	117	144	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.

1 ГОД ОБУЧЕНИЯ. СТАРТОВЫЙ УРОВЕНЬ (1-1)

I. Раздел - Введение в программу.

Теория-Реклама работы ДДТ и клуба Эрудит. Знакомство с коллективом. Комплектование группы. Техника безопасности. Игровая дисциплина. История игрового движения. История и традиции клубного движения.

Практика-Планирование., оформление документации. Работа с родителями

II Раздел - Технология и методика интеллектуальных игр.

1. Теория-Основы работы с вопросами: Вопрос- основа игры. Корректность вопроса. Информация, содержащаяся в вопросе, требования, формулировка, информационная суть, четкость, значимость, неоднозначность.

Практика- методы и формы составления различных вопросов., игра Вопрос-ответ.

2. Теория-Основы работы с ответами: требования, поиск ключевого слова, нестандартное мышление, выбор правильного ответа.

Практика- поиск правильного ответа. Виды ответа. Альтернативный ответ, краткий ответ, расширенный ответ, игра-Да-нет

3. Теория- понятие Коллективный разум:, умение слушать и слышать, умение говорить и логически мыслить, выстраивание логических цепочек, «мозговой штурм», роли-игрок, ведущий игрок, эрудит, капитан, генератор идей, информационный критик, игрок-универсал, «командный дурак».

Практика-организация команды, обучение работать в команде. опробование различных ролей игроков.

4. Теория-Работа с первоисточником: Виды первоисточников- печатные, наглядные, интернет. Правильность выбора источников. Экскурсия в библиотеки райцентра.Картотеки, каталоги, умение работать в библиотеке. Достоверность источников информации.

Практика-Просмотр телепередач и видео игр.

5. Теория- понятия.- виды памяти, методы изучения памяти, методы улучшения.

Практика-Работа над развитием памяти: развивающие тренинги, запоминалки, виды памяти- зрительная, слуховая, музыкальная, тактильная. Домашние задания.

III. Раздел - Настольные игры.

Карточное лото, буриме, рифмы, развивающие домино, интеллектуальные ребусы, интеллектуальные кроссворды, математические и логические задачи, игры со спичками.

IV.раздел – Интеллектуальные игры

Теория- изучение темы, ознакомление с литературой и материалом из Интернета.

Практика- Поиск ответов на вопросы тренинга. Упражнения .Составление вопросной базы. Подготовка листов для ответов. Подбр помощников для проведения. Сценарий игр, подготовка презентаций. Виды презентаций.

1. Что, где, когда- правила, роли, тематика, правила ответа. Анализ игр.

Тематические игры из серии Что, где, когда - Сказки. Поговорки и пословицы .Мульти-пульти. Родной край.

2. Эрудит-лото-правила,тематика,правила ответа, изучение темы.

Тематические лото- Литература, Классическая музыка, Экология, С миру по нитке.

3. Брейн-ринг. Знакомство и работа с Брейн-системой. Работа с презентацией. Правила игры.

4. Тематическая игры - История. Герои наших дней, ЖЗЛ и др.

5. Викторина, настольное лото, Угадай мелодию, конкурс капитанов.

5 раздел- Итоговая комплексная большая игра между командами класса. Выявление сильных игроков .Подготовка и проведение.

1. Что,где,когда-тема-обобщение.

2. С миру по нитке- Пословицы и поговорки

3.Мульти-пульти.

4.Конкурс капитанов

6 раздел – Итоговое занятие. Опрос, рейтинг команд. Мониторинг работы команд и игроков. Перевод учащихся, работа с родителями, реклама и пропаганда работы клуба. Документация.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

2 ГОД ОБУЧЕНИЯ. СТАРТОВЫЙ УРОВЕНЬ(1-2)

№ п/п	НАИМЕНОВАНИЕ РАЗДЕЛОВ,ТЕМ	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
I	ОРГАНИЗАЦИОННЫЕ ЗАНЯТИЯ	4	0	4	документация
II	ТЕХНОЛОГИЯ И МЕТОДИКА ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР	1	15	16	
1	Командообразование (тимбилдинг)	0	2	2	тренинг
2	Лидерство	1	7	8	тренинг
3	Игры между командами класса	0	6	6	тренинг
III	НАСТОЛЬНЫЕ , ЛОГИЧЕСКИЕ И РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ	0	20	20	
1	лото	0	6	6	тренинг
2	Развивающие игры (карты)	0	6	6	тренинг
3	Тематические домино	0	4	4	игра
4	шашки	0	4	4	игра
IV	ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ	10	58	76	
1	Что, где, когда	1	15	16	Игровая программа
2	Эрудит-лото	1	15	16	Игровая программа
3	Брейн-ринг	0	8	8	Игровая программа
4	Квест-игра	4	8	12	игра
5	Игры клуба СИРИУС	4	12	16	игра
6	Ворошиловский стрелок	0	8	8	игра
V	ИНТЕРАКТИВНЫЕ ИГРЫ	3	17	20	Рейтинг команд и игроков
VI	БОЛЬШАЯ ИГРА (на лучшую команду класса)	0	6	6	Рейтинг команд
VII	ИТОГОВОЕ ЗАНЯТИЕ	2	0	2	анализ
		24	120	144	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.

2 ГОД ОБУЧЕНИЯ. СТАРТОВЫЙ УРОВЕНЬ(1-2)

I Раздел – Организационные занятия.

Теория- Техника безопасности. Планирование. Игровая дисциплина

Практика-Комплектование групп,. Просмотр литературы и обзор интернет-сайтов.

Работа с родителями, документация.Внесение учеников в систему Навигатор дополнительного образования.

II Раздел –Командообразование

Теория-Работа с командой : игры на сплочение и командообразование с мячом,

Практика-Логические игры, игра на выявление лидера. Игра-тренинг «Передай другому»,

Коллективная игра «Рифма», Палиндром.

III.раздел - Настольные игры. Лото карточное , Тематическое лото-история, правила.

Развивающие игры- игральные карты, разновидности игр, исторические сведения.

Домино – разновидности - спортивное, тематическое. Практическая работа- составление логических цепочек для тематического домино.

Шашки- история, различные виды игр.

Теория- история создания, исторические данные и перспектива развития, виды, методы и способы игры.

Практика- практические занятия, тренинги и упражнения.

IV раздел- Интеллектуальные игры.

По схеме- Теория- изучение темы, ознакомление с литературой и материалом из Интернета.

Практика- Поиск ответов на вопросы тренинга. Упражнения .Составление вопросной базы.

Подготовка листов для ответов. Подбр помощников для проведения. Сценарий игр, подготовка презентаций. Виды презентаций.

Что,где,когда.(тематическая) Искусство-изучение темы,работа с интернет-ресурсами и библиотечным фондом по теме- Музыка,Театр,Живопись,Хореография,Скульптура и архитектура,Декоративно-прикладное искусство.Подготовка эл.презентации.

Эрудит-лото (тематические): изучение темы,работа с интернет-ресурсами и библиотечным фондом по теме: Техника,Экология,Кино,Мультки,История,Литература.

Брейн-ринг- обучение работе на аппаратуре. Игры между учениками класса,между командами класса, между командами учеников и учителей, учеников и родителей.

Тематика- по программе школьного курса: литература, история, география, биология, химия.

Квест-игра. «Победа.1941-45». Разработка, подготовка этапов, изучение темы, привлечение специалистов- библиотекари, учителя, оформление игровых полей.

Игры Московского интеллектуального клуба «Сириус».(он-лайн) По отдельному плану.

Ворошиловский стрелок- правила игры, правила составления вопросов, изучение истории этой игры, просмотр телепередачи.

V раздел- Интерактивные игры.-игры с использованием различных гаджетов и привлечение интернет. Жанр- кино, путешествия,культура,мультки.

VI раздел- итоговая «Большая игра» между командами класса. Тематика- по направлению года.2020-30 г. г-годы науки и технологий. 2022- год нематериального культурного наследия.

VII раздел- итоговое занятие. Анализ и разбор итогов игр, рейтинг команд и игроков
Мониторинг работы команд и игроков.Перевод учащихся, работа с родителями, реклама и пропаганда работы клуба. Документация. Работа в системе Навигатор.

2. «БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ». (3,4 ГОД ОБУЧЕНИЯ)

Предполагает использование и реализацию таких форм организации материала, которые допускают освоение специализированных знаний и языка, гарантированно обеспечивают трансляцию общей и целостной картины в рамках содержательно- тематического направления программы.

Цель- создание условий для интеграции образовательной и внеурочной деятельности как единого процесса развития учащихся;

Задачи-

Обучающие: - формирование у учащихся системы разносторонних знаний;

- обучение алгоритмам рассуждения, решения интеллектуальных задач.

Развивающие: - развитие познавательных способностей, эрудиции, скорости мышления, памяти, внимания;

- развитие любознательности.

Воспитательные: - воспитание чувства уверенности в собственных силах, настойчивости;

- воспитание навыков работы в группе для достижения общих целей и результатов;

- воспитание уверенности в своих силах.

- Формирование чувства ответственности, способность преодолевать трудности.

Упор в занятиях делается на игру как на таковую, в процессе которой предусмотрена проработка необходимых навыков общения и выполнения поставленных целей. В ходе игры у учащихся есть возможность проявить приобретённые знания и навыки в комплексе, а у педагога замечать и устранять слабые места и недоработки в их подготовке. 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.

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

Возраст детей- 12-15 лет.

Наполняемость групп- до 12 человек.

Формы организации деятельности: коллективная (тренировочные игры, коллективные разборы игр), групповая, индивидуальная в виде индивидуальных тестов, логических игр.

Методы - словесные- изучение и анализ проблемы, темы.

-наглядные- участие в коллективной работе, поиск источников, знакомство с работой по сайтам в системе Интернет.

-практические- тренинги, игры.

Режим занятий- 72 занятия в год., 1 занятие- не более 3-х часов.

В результате освоения данного уровня программы обучаемые

должны **знать:**

- способы развития разносторонней памяти, логического мышления;

- алгоритмы решения задач, рассуждения;

- правила основных интеллектуальных игр;

- знать источники составления вопросов.

должны **уметь**:

-играть в интеллектуальные игры по правилам данной игры;

-работать в команде; - умение играть в команде, сплоченность, дисциплина, уважение к товарищам

-анализировать свое отношение к происходящему для объективного осознания значимости достигнутого результата деятельности.

Главный результат - результативное (качественное и количественное) выступление команд на играх различного уровня- районных, республиканских турнирах.

Определение результативности в освоении программы – 1. рейтинг каждого участника Клуба по итогам интеллектуальных игр

2. Результативное участие в играх районного клуба «Эрудит»-кустовые, межшкольные, районные

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

3 ГОД ОБУЧЕНИЯ. БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ (2-3)

№ п/п	НАИМЕНОВАНИЕ РАЗДЕЛОВ,ТЕМ	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
I	ОРГАНИЗАЦИОННЫЕ ЗАНЯТИЯ	6	0	6	документация
II	РАБОТА С КОМАНДОЙ	1	11	12	
1	Игры на командообразование, принятие командного решения, межличностное взаимодействие в игре.	1	11	12	тренинг
III	ОБЩАЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА	12	12	24	
1	Развитие способности анализировать	3	3	6	тренинг
2	Развитие способности рассуждать	3	3	6	тренинг
3	Развитие логического мышления и умозаключения	3	3	6	тренинг
4	Развитие внимания и воображения	3	3	6	тренинг
IV	РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ	0	24	24	
1	Кроссворды, сканворды	0	6	6	тренинг
2	Ребусы, головоломки	0	6	6	тренинг
3	Игры со словами	0	6	6	игра
4	Танграм и графические ,геометрические головоломки	0	6	6	игра
V	ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ	36	78	114	
1	Что, где, когда Тема Спорт	6	12	18	Игровая программа
2	Тема Изобразительное искусство	6	12	18	Игровая программа
3	Тема Литература	6	12	18	Игровая программа
4	Тема Кино и театр	6	12	18	игра
5	Тема Наука и технологии	6	12	18	игра
6	Тема Интернет	6	18	24	игра
VI	«БОЛЬШАЯ ИГРА» (на лучшую команду школы)	6	27	33	Рейтинг команд
VII	ИТОГОВОЕ ЗАНЯТИЕ	3	0	3	анализ
		64	152	216	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

3 ГОД ОБУЧЕНИЯ. БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ(2-3)

I. Раздел – Организационные занятия.

Теория-Техника безопасности. Планирование. Реклама ДДТ и пропаганда игрового движения. Практика-Комплектование групп. Игровая дисциплина. Просмотр литературы и обзор интернет-сайтов.

II. Раздел –практика Работа с командой : игры на сплочение и командообразование (тимбилдинг): психотипы и скорость реакции, музыкальные игры- Счас спою и др. Спортивные игры на скорость и выдержку.

2. Развитие навыков принятия командных решений.

Теория: Изучение техники решения интеллектуальных задач командным способом.*Практика:*Выборы капитана команды,отработка игровых ситуаций принятия командных решений.Техника взятия вопроса. Решение интеллектуальных задач командным способом.

3. Развитие навыков межличностного взаимодействия при игре в команде.

*Теория:*Изучения правил взаимодействия игроков команды.

Практика: Взаимодействие между игроками в роли каждого участника команды. 4.

Решение интеллектуальных задач командным способом.

III. раздел- Общая интеллектуальная подготовка:

1.способность анализировать. Аналитическое мышление - поиск новой информации, её изучение и систематизация, а также выводы, сделанные на основе полученных данных.

.Логическое мышление- мыслительный процесс, при котором человек использует логические понятия и конструкции, которому свойственна доказательность, рассудительность, и целью которого является получение обоснованного вывода из имеющихся предпосылок. Образное мышление, абстрактное, словестное. Способность анализировать и делать выводы.

2.Способность рассуждать. Теоретические основы формирования умения рассуждать

Наличие проблемной ситуации, сравнение и анализ.

Структура : образно-логическое, абстрактно-логическое, словесно-логическое.

3. Развитие логического мышления и умозаключения

Структура : образно-логическое, абстрактно-логическое, словесно-логическое

Настольные игры, логические задачи, тестовые задания. Освоение дедуктивного и индуктивного методов

Игры, упражнения.(пазлы, сочини историю, поиски клада по карте, театральные этюды

4. Развитие внимания.задачи«на сопоставление»и правилами их решения, задачи «преобразование» и правилами их решения, задачи«на выведение»и правилами их решения

IV. раздел- развивающие игры- Кроссворды, сканворды, простейшие японские кроссворды.

Теория: Знакомство с правилами и техникой решения кроссвордов,

сканвордов, простейших японских кроссвордов. Принципы разгадывания sudoku.

Практика: Решение

кроссвордов, сканвордов, простейших японских кроссвордов. Составление простейших кроссвордов. Решение sudoku. Составление тематических

кроссвордов.

Ребусы, магический квадрат и другие головоломки.

Теория: Знакомство с понятием «ребус». Виды ребусов и способы их решения. Знакомство с магическим квадратом и другими головоломками.

Практика: Решение ребусов различных уровней сложности. Решение ребусов-словосочетаний. Составление ребусов. Сбор магического квадрата и разный фигур из него. Решение других головоломок.

Игры со словами: буриме, шарады, анаграммы.

Теория: Знакомство со словесными играми. Понятия «буриме», «шарады», «анаграммы».

Практика: Выполнение упражнений «буриме», решение шарад. Написание буриме, шарад. Решение анаграмм. Сочинение: окончаний сказок, рассказов.

Теория: Знакомство с сочинением, как с видом письменного упражнения в интеллектуальных играх.

Практика: Сочинение окончаний сказок, рассказов. Работа в парах по составлению рассказа с заданными словами. Проведение игры на лучший рассказ в индивидуальном, командном зачетах.

Загадки и вопросы логической взаимосвязью

Теория: Понятие «логика», типы логических взаимосвязей на примере загадок и логических вопросов.

Практика: Решение загадок и вопросов логической взаимосвязью среднего и сложного уровней.

5 раздел. Интеллектуальные игры-

1. Тема спорт- олимпийские игры, мировые рекорды, изучение различных фактов из спортивной жизни.

Теория- работа с энциклопедиями, периодикой, ресурсами интернет, Книга Гиннеса.

2. Тема- Изобразительное искусство- творчество отечественных и зарубежных художников, виртуальное путешествие по музеям и галереям.

Теория- ЖЗЛ, история создания шедевров, интересные и малоизвестные факты из жизни. Работа с энциклопедиями, интернет-источниками, художественными альбомами

3. Тема- Литература- жизнь и творчество отечественных и зарубежных писателей и поэтов. История создания шедевров.

Теория- ЖЗЛ, история создания шедевров, интересные и малоизвестные факты из жизни. Работа с энциклопедиями, интернет-источниками,

4. Тема- Кино и театр.- творчество отечественных и зарубежных кинематографистов и артистов, мультипликаторов,

Театральных артистов. Стили и направления современного кино и театра

Теория- изучение темы

5. Тема- наука и технологии.- достижения науки, новые технологии, ЖЗЛ, факты из жизни научных деятелей научных открытий.

Теория- изучение темы

6. Тема- интернет- развитие мировых информационных ресурсов, факты из интернета.

6 раздел. Большая игра на выявление лучшей команды школы. Тема- по направлению года.

Теория- изучение темы, подготовка вопросной базы, обучение игре на аппаратуре, подготовка презентации.

7 раздел- итоговое занятие. Анализ и разбор итогов игр, рейтинг команд и игроков. Мониторинг работы команд и игроков. Перевод учащихся, работа с родителями, реклама и пропаганда работы клуба. Документация. Работа в системе Навигатор.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

4 ГОД ОБУЧЕНИЯ. БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ(2-4)

№ п/п	НАИМЕНОВАНИЕ РАЗДЕЛОВ,ТЕМ	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
I	ОРГАНИЗАЦИОННЫЕ ЗАНЯТИЯ	6	0	6	опрос
II	РАБОТА С КОМАНДОЙ	1	3	3	
1	Межличностное взаимодействие в игре.	1	3	3	тренинг
III	ОБЩАЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА	24	18	42	
1	Блиц-турнир между командами	3	3	6	тренинг
2	Своя игра	3	3	6	тренинг
3	Телеверсия игры «Что. Где. Когда»	3	3	6	тренинг
4	Гонка за лидером	3	3	6	тренинг
5	Умники и умницы	12	6	18	тренинг
IV	СОЗДАНИЕ И ПРОВЕДЕНИЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР	48	60	108	
1	Вопросная база	12	12	24	наблюдение
2	Работа с мультимедиа и аппаратурой Брей-ринг	12	18	30	наблюдение
3	Видео-презентация	12	18	30	наблюдение
4	Организация игр в младших классах	12	12	24	Уровень проведения
V	ИГРОВАЯ ПРАКТИКА	18	36	54	
1	Участие в играх клуба «Сириус»	12	12	24	рейтинг
2	Районная «Большая игра» (на лучшую команду)	6	24	30	Рейтинг команд
VII	ИТОГОВОЕ ЗАНЯТИЕ	3	0	3	анализ
		99	117	216	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

4 ГОД ОБУЧЕНИЯ. БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ (2-4)

1 Раздел – Организационные занятия.

Комплектование групп. Техника безопасности. Планирование. Игровая дисциплина. Просмотр литературы и обзор интернет-сайтов.

2 Раздел – Работа с командой : игры на сплочение и командообразование (тимбилдинг). Выявление лидерских и игровых качеств личности.

Теория: Изучение техники решения интеллектуальных задач командным способом.

Практика: Выборы капитана команды, отработка игровых ситуаций принятием командных решений. Решение интеллектуальных задач командным способом.

Развитие навыков межличностного взаимодействия при игре в команде. Критическое мышление и выработка правильного решения.

Теория: Изучения правил взаимодействия игроков команды.

Практика: Взаимодействие между игроками в роли каждого участника команды.

Решение интеллектуальных задач командным способом.

3 раздел- Общая интеллектуальная подготовка:

Блиц-турнир.- подготовка вопросов. Темы: Точные науки-математика, информатика.

Науки естественного цикла- биология, химия, география. Тема- профессии, криминалистика, Животный мир, Растительный мир, Космос, Великие люди.

Своя игра- виды вопросов: Кот в мешке, Вопрос-аукцион, игра «ва-банк», подборка вопросной базы. Презентация. Виды и программы.

Телеверсия игры «Что, где, когда»- исторические данные, просмотр телепередач, ЖЗЛ-игроки разных лет.

Вопросы от Ф.Гвинятина, вопросы от Б.Бурды, вопросы от А.Друзя.

Гонка за лидером - игра «Счастливый случай», разработка вопросов и обзор ответов.

Умники и умницы - разработка вопросной базы, технические средства, правила игры, темы конкурса «красноречия», игровой реквизит, материал для награждения.

Раздел 4- Создание и проведение интеллектуальных игр обучающимися студии : основы тематической подборки вопросов, основы изготовления игрового реквизита, правила создания и проведения игр - от задумки до подведения итогов и проведения анализа. Использование каталогов и книжных фондов библиотеки, поиск образовательных и информационных сайтов.

Работа с мультимедиа аппаратурой и электронной презентацией. Различные программы для проведения игр в он-лайн формате.

Организация игровых площадок для младших школьников своей школы, работа над созданием команд. Роль организатора, редактора, ведущего, жюри.

5 раздел- Участие в играх клуба «Сириус»- общероссийские фестивали интеллектуальных он-лайн игр. Сбор документов-согласие, заявление. Регистрация команд. Получение задания.

6 раздел- Районная «Большая игра» (на лучшую команду). Тема- по тематике года. Разработка вопросной базы, практическая подготовка команд, проведение игры, подведение итогов, анализ игры, рейтинг игроков и команд. Сопоставление результатов за несколько лет.

7 раздел- итоговое занятие. Анализ и разбор итогов игр, рейтинг команд и игроков.

Мониторинг работы команд и игроков. Перевод учащихся, работа с родителями, реклама и пропаганда работы клуба. Документация. Работа в системе Навигатор

3. «ПРОДВИНУТЫЙ УРОВЕНЬ» (УГЛУБЛЕННЫЙ- 5-ЫЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ).

Предполагает использование форм организации материала, обеспечивающих доступ к сложным(возможно узкоспециализированным)инетривиальнымразделамв рамках содержательно-тематического направления программы и доступ к околупрофессиональным и профессиональным знаниям в рамках содержательно-тематического направления программы.

Работаскаждойкомандой(индивидуально)

Цель-1. создание Районной команды «Эрудит».

2. Результативное выступление команд Прибайкальского района на республике.

Воспитаникизнает: классификацию источников материала;

способы работы с первоисточником;

правильно строить индивидуальную и коллективную работу;

находить главное, существенное;

формы проведения, регламент, правила интеллектуальных игр.

Воспитаникумеет : правильно извлекать необходимую информацию, запоминать ее и

применять во время интеллектуальных

состязаний; доказывать и обосновывать свою точку зрения;

применять полученные знания на практике;

уметь быстро решать конкретную задачу; взаимодействовать в микросоциуме.

Возраст детей-15-17 лет.

Наполняемость групп- постоянный и переменный состав команд. не менее 10 человек.

Формы организации деятельности: коллективная (тренировочные игры, итоговые игры)

Методы – практические- тренинги, игры.

Главным показателем качества обучения является уровень знаний, при оценке эффективности образовательного процесса учитывается – критерии интеллектуальности – Компетентность, Инициатива, Творчество, Саморегуляция, Уникальность склада ума. Эта система критериев интеллектуального развития личности, где сочетаются особенности индивидуального ментального опыта, характеризующие уровень развития интеллектуальных возможностей.

Компетентность – особый тип организации знаний, обеспечивающий возможность принятия эффективных решений в определенной предметной области. Знания подобного рода отвечают следующим требованиям: разнообразие, артикулированность, гибкость, быстрота актуализации, возможность применения в широком спектре ситуаций, выделенность ключевых элементов, категориальный характер, владение не только декларативным знанием, но и процедурным.

компетентность «быть» — способность организовать собственное профессионально личностное развитие;

• компетентность «знать» — способность учиться и формировать необходимый арсенал знаний;

• компетентность «уметь» — способность использовать необходимые умения, навыки, опыт в практической деятельности;

• компетентность «жить вместе» — способность взаимодействовать в детском коллективе и в социуме .

Инициатива – желание самостоятельно, по собственному побуждению отыскивать новую информацию, выявлять идеи, осваивать другие области деятельности, готовность выходить за пределы заданного, свойство целостной личности, представляющее собой органическое единство познавательных и мотивационных факторов

Творчество – процесс создания субъективно нового, основанный на способности порождать оригинальные идеи и использовать нестандартные способы деятельности. Отличительным признаком интеллектуального творчества является усовершенствование способов решения уже известных проблем, готовность выдвигать оригинальные идеи.

Интеллектуальная саморегуляция – умение произвольно управлять собственной интеллектуальной деятельностью и целенаправленно строить процесс самообучения.

Уникальность склада ума – это индивидуально-своеобразные способы интеллектуального отношения к происходящему, в том числе индивидуализированные формы взаимокompенсации слабых и сильных сторон своего интеллекта, выраженность индивидуальных познавательных стилей, предпочтений, —логика собственного ума‖ (Дж. Дьюи).

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

5 ГОД ОБУЧЕНИЯ. ПРОДВИНУТЫЙ УРОВЕНЬ

№ п/п	НАИМЕНОВАНИЕ РАЗДЕЛОВ, ТЕМ	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
I	ОРГАНИЗАЦИОННЫЕ ЗАНЯТИЯ	6	0	6	документация
II	РАБОТА С КОМАНДОЙ	1	11	30	
1	Межличностное взаимодействие в игре.	1	11	12	тренинг
2	Личное развитие игроков	1	17	18	тренинг
III	ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ РАЗМИНКА	6	63	69	
1	Интеллектуальная тренировка	1	14	15	тренинг
2	Групповая игра	0	15	15	тренинг
3	Настольные развивающие игры	0	15	15	тренинг
4	Игровые методы	2	13	15	тренинг
5	Источники ЗНАНИЯ	3	6	9	тренинг
IV	ИГРОВАЯ ПРАКТИКА	48	60	108	
1	Участие в играх клуба «Сириус»	12	12	24	наблюдение
2	Он-лайн игры	12	18	30	наблюдение
3	Районный турнир	12	18	30	наблюдение
4	Республиканский турнир	12	12	24	Уровень проведения
V	ИТОГОВОЕ ЗАНЯТИЕ	3	0	3	анализ
		99	117	216	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.

5 ГОД ОБУЧЕНИЯ. ПРОДВИНУТЫЙ УРОВЕНЬ

1 Раздел – Организационные занятия.

Техника безопасности. Планирование. Игровая дисциплина. Просмотр литературы и обзор интернет-сайтов.

2 Раздел – Работа с командой : Межличностное взаимодействие в игре- игры на сплочение и командообразование (тимбилдинг).Выявление лидерских и игровых качеств личности.

Теория: Изучение техники решения интеллектуальных задач командным способом.

Практика: игротека для капитанакоманды,отработкаигровыхситуацийспринятием командных решений. Решение интеллектуальных задач команднымспособом.

Развитие навыков межличностного взаимодействия при игре в команде. Критическое мышление и выработка правильного решения.

- 3 раздел-Интеллектуальная разминка. Виды ителлектуальных тренировок: командная, индивидуальная; общепредметная, тематическая. Интеллектуальная разминка (вопросы и задания на скорость мышления);
- Групповые задания (конструирование, поиск закономерностей, создание нового через преобразование уже имеющегося опыта);
- Свободная игра в развивающие игры.
 - Метод вживания. Позволяет ребятам посредством чувственно-образных и мыслительных представлений «переселиться» в изучаемый объект, почувствовать и познать его изнутри.
 - Метод эвристических вопросов. Ответы на семь ключевых вопросов: Кто? Что? Зачем? Где? Чем? Когда? Как? и их всевозможные сочетания порождают необычные идеи и решения относительно исследуемого объекта.
 - Метод сравнения. Дает возможность сопоставить версии разных детей, а также их версии с культурно–историческими аналогами, сформированными великими учеными, философами и т. д.
 - Метод конструирования понятий. Способствует созданию коллективного творческого продукта - совместно сформулированного определения понятия.
 - Метод путешествия в будущее. Эффективен в любой общеобразовательной области как способ развития навыков предвидения, прогнозирования.
 - Метод ошибок. Предполагает изменение устоявшегося негативного отношения к ошибкам, замену его на конструктивное использование ошибок для углубления образовательных процессов. Отыскивание взаимосвязей ошибки с «правильностью» стимулирует эвристическую деятельность учащихся, приводит их к пониманию относительности любых знаний.
 - Метод придумывания. Позволяет создать не известный ранее детям продукт в результате определенных творческих действий.
 - Метод «если бы...». Помогает детям нарисовать картину или составить описание того, что произойдет, если в мире что-либо изменится. Выполнение подобных заданий не только развивает воображение, но и позволяет лучше понять устройство реального мира.
 - «Мозговой штурм». Позволяет собрать большое число идей в результате освобождения

участников обсуждения от инерции мышления и стереотипов.

- Метод инверсии, или метод обращения. Способствует применению принципиально противоположной альтернативы решения. Например, объект исследуется с внешней стороны, а решение проблемы происходит при рассмотрении его изнутри.

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

4 раздел- игровая практика. Участие в играх клуба «Сириус»- общероссийские фестивали интеллектуальных он-лайн игр. Сбор документов-согласие, заявление. Регистрация команд. Получение задания.

- Районная «Большая игра» (на лучшую команду). Тема- по тематике года. Разработка вопросной базы, практическая подготовка команд, проведение игры, подведение итогов, анализ игры, рейтинг игроков и команд. Сопоставление результатов за несколько лет.

Представление Прибайкальского района на республиканских играх. (г. Улан-Удэ).- проработка вопросной базы прошлых лет.решение логических вопросов.тематические кроссворды.

Выезд команд, обустройство.игра.анализ игровых моментов.

5 раздел.итоговое занятие, рейтинг игроков. Вручение памятных сувениров.

IV. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

Для успешной реализации предлагаемой программы используются следующие

методы работы:

- поисково-исследовательский метод – самостоятельная работа обучающихся по выполнению различных заданий при подготовке к интеллектуальным играм (изучение литературы и др. источников информации);

- метод самореализации, самоуправления через различные творческие дела (участие в интеллектуальных играх);

- метод комплексного подхода к образованию и воспитанию, предполагающий единство интеллектуального, духовного, нравственного, эмоционального развития.

Для педагогически последовательного интеллектуально-творческого развития обучающихся необходимо достаточно частая смена деятельности, видов общения, ролевые перемещения и изменение социального статуса. Форма проведения занятий комплексная, охватывающая различные проблемы через игру, которая оптимизирует познавательно-творческую деятельность ребят, связывает ее с определенной социально-психологической организацией, позволяет постепенно расширять, углублять, совершенствовать эту деятельность. Участие в подготовке к интеллектуальным играм способствует повышению самостоятельности обучающихся, дает возможность обрести существенный рост в духовно-нравственном развитии, так как расширяет сферу и опыт коллективной деятельности, укрепляет такое мощное средство педагогического влияния, как коллектив.

1. Методические разработки интеллектуальных программ, сценарии игр - печатный и электронный вариант.

2. Папки: «Портфолио команды» - 14 шт., (на каждую команду), игры за 2010-2020 годы

3. Материал на электронных носителях - разработки игр по разной тематике: Дидактический материал по разделам «Тесты», «Ребусы», «Конкурсы», «Занимательные задачи и головоломки», «Викторины», «Кроссворды», «Сценарии», «Загадки, скороговорки», «Заметки», «Интеллектуальные игры», «Банк вопросов», «Игры, общение, отдых», «Новый год», «КВН», «Споры», «Своя игра».

4. Настольные и логические игры.

5. Реквизит к игровой программе: - фишки, флажки, игровые столы, система БРЕЙН_РИНГ

Материально-техническое обеспечение

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Мир интеллектуальных игр» реализуется на базе МОУ ДО «Турунтаевский ДДТ», Турунтаевская СОШ №1, Коменская СОШ, Нестеровская СОШ.

А также составлен и реализуется план совместной работы со всеми 14 школами района.

Для занятий в ДДТ имеется отдельный кабинет,

оборудованный столом, стулом, учительским, столами, стульями, ученическими, шкафами для хранения

дидактических, наглядных, раздаточных материалов, доской магнитной,

компьютером, телевизором, ноутбуком, мультимедийным проектором, экраном.

Для занятий на базе общеобразовательных организаций согласно договорам безвозмездного пользо

вания объектом недвижимости выделены кабинеты, соответствующий санитарно-гигиеническим нормам. Оборудование кабинетов: парты и стулья ученические, шкафы с отделениями для хранения литературы, методических и дидактических материалов, доска школьная, компьютер, проектор, экран либо интерактивная доска.

- учебная литература (наличие в библиотеке словарей, энциклопедии и пр.),
- наглядные пособия для проведения игр,
- наличие и изучение литературы компьютера, подключенного к сети Интернет дома.
- обеспечение техническими средствами (компьютер, мультимедиааппаратура, Flash-накопители. Принтер, сканер,
- Комплект мобильной аппаратуры системы «Брейн-ринг» для проведения игр.
- доступ к сети Интернет!!!!
- наличие транспортного средства и ден.средств для руководителя для поездок по району.

Для успешной реализации программы необходимо наличие источников информации прямого использования (библиотека либо в собственном пользовании, и косвенного (наличие точек доступа к Интернету).

В ходе реализации программы используются: мультимедийные учебные пособия, блоки игровых вопросов различной тематики, 18 сборники рекомендаций по составлению интеллектуальных вопросов и заданий, классификации игровых интеллектуальных вопросов и заданий, энциклопедии, в том числе электронные. Реализация программы обеспечивается доступом каждого обучающегося к библиотечным фондам и фондам аудио и видеозаписей, формируемым по полному перечню предметов учебного плана: • учебно-методическая литература; • энциклопедии, словари; • художественные альбомы; • учебники; • художественная литература; • прочие издания.

Для успешной реализации программы необходимо наличие тематической видео и аудиотеки, сборников вопросов и интеллектуальных заданий, комплексов упражнений на развитие интеллектуальных навыков.

В ходе реализации программы используются следующие информационно-дидактические средства и ресурсы: -мультимедийная презентация «Викторина» по темам: «Техника безопасности: правила поведения в чрезвычайных ситуациях», «Профессии», «Знаки дорожного движения», «Знаешь ли ты сказки», «Самый умный», «Угадай животное» и др.; - мультимедийная презентация «Своя игра» по темам: «Этот чудный зоопарк», «Птицы, животные», «Авто», «Право», «Спорт», «Шутки», «Иностранские сказки», «Ребусы, космос, животные, математика, слова», «Спорт, космос, город, литература, животные», «Фрукты, ягоды, овощи, животные, самые-самые, насекомые», «Окружающий мир», «В мире литературы», «Фрукты, домашние животные, птицы, насекомые, наше тело», «Математический, фразеологизмы», «Природа вокруг нас», «Природные богатства», «Я и право» и др.; - мультимедийные презентации «Что? Где? Когда?» на общую эрудицию; -мультимедийные презентации для подготовки к интеллектуальным турнирам различных уровней: «Великие города мира», «Великие люди», «Вода», «Военные песни», «Знатоки правил дорожного движения», «Города России», «Денискины рассказы», «Заповедник сказок», «Зелёная планета», «Космос», «Кошки и собаки», «Моря», «Музеи мира», «Насекомые», «Общая эрудиция», «Джанни Родари», «Птицы», «Россия», «Санкт-Петербург», «Спорт», «Страны Европы», «Фразеологизмы», «Костюмы», 19 «Памятники Новосибирска», «Чудеса природы», «Чудеса света»; -электронное научно-популярное издание «Знай и умей»: «Головоломки профессора Головоломки», «И тут появился изобретатель», «Занимательные игры и развлечения», «В мире

неожиданных загадок», «Весёлые тайны», «Весёлый час», «Нам не скучно», «Смекалка», «Мастерская головоломок», «Вспомним забытые игры», «Ларчик с играми», «Отчего почему»; - мультимедийные презентации к внутриучрежденческим интеллектуальным играм из цикла: «Дорожный калейдоскоп», «По дорогам сказок», «Во славу России», «Праздники народов мира», «Все на выборы», «Мифы и легенды мира» и др.;

- дидактические игры в электронном виде: «Одним словом», «Угадай кто?», «Найди отличия», «Криптограммы», «94 процента», «Кроссворды», «Найди лишнее», «Пиктограммы», «Ребусы», «Угадай слово», «Балда» и др.; «Рэндзю», «Три в ряд», «Найди сходство», «Даблл» и др. - электронные издания книг: «Интеллектика» (А.З. Зак), «Логические задачи для юного сыщика», «Криминальные задачи на внимательность» (С. Федин), «Интеллектуальные игры» (Б.П. Никитин), «Обучающие и развивающие игры, 1-4 класс» (Анисимова Н.П., Винакова Е.Д.), «Занимательные игры и развлечения» (Гик Е.Я.), «Любимые мультики: ребусы, загадки, головоломки» (Данковцева А., Дружинина М., Собе-Панек М.), «Развитие познавательных процессов ребенка в играх, тренингах, тестах» (Мазепина Т.Б.), «Мега-тест для эрудитов, 1000 вопросов и ответов», «Развитие интеллектуальных способностей ребенка. Младший подростковый возраст 10-14 лет» (Л.Тихомирова) и др.; электронные издания энциклопедии «Я познаю мир» в количестве 114 книг; - подборка в электронном виде различных головоломок и дидактических заданий: анаграммы, вопросы на внимание, занятные иероглифы, логические задачи; - печатные издания с дидактическими пособиями: «Познавательные кроссворды на уроках в начальной школе» (Подгорная С.Н., Петлякова Э.Н.), «Задачник. Ненаглядное пособие по математике», «Задачник» (Остер Г.), «Большая книга веселого досуга» (изд. Ридерз Дайджест), «В стране головоломок» (изд. Ридерз Дайджест), «Игры на логику Танграм» (Слокум Джерри), «Смекалка для малышей. Занимательные задачи, загадки, ребусы, головоломки» (изд. Омега), «Викторины, конкурсы, кроссворды для начальной школы» 20 (Сушинская Л.Л.) и др.;

- сборники дидактических материалов для подготовки к интеллектуальным играм школьного, районного и учрежденческого уровней: задания, тренировочные вопросы, раздаточный материал и др.;

- сборники дидактических материалов для проведения учебных занятий в печатном и электронном видах, включающие: буриме, шарады, логогрифы, анаграммы, шароиды, лесенки из букв, пересекающиеся слова, чудо-квадраты, квадраты слов, числовые пирамиды, кроссворды, сканворды, sudoku, цепочки слов, ребусы, метаморфозы, наборы слов для игры «Виселица», наборы слов для игры «Слова из слова», вопросы на внимание и с подвохом занятные иероглифы, логические загадки, задания на симметрию и др.;

- комплекты настольных дидактических игр: «Мафия», «Активити», «Проведи шарик», «Магический квадрат», «Танграм», 11 комплектов кубиков Б.П. Никитина, «45 треугольников», «Пексесо» (4 комплекта), «Эрудит», «Данетки», «Реверси», «Магический круг», «Остров сокровищ», «Тайна Луны», «Лабиринт», «Брокер», «Менеджер», «Го», «Поле чудес», «Интеллектуальное лото», «Головоломки со спичками», «Клоэдо», «Русь великая», «Найди доллар», «Найди евро» и др.

5. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- 1.Набор брошюр из серии «АМКИР»,
2. периодические издания: «Веселый затейник», «Сканворд»,«Ярмарка сканвордов» «Молодость Сибири», «Абазур», «Игротека», «ГЕО», «Вокруг света», «Всемирный следопыт» и др.
- 3.Анашина Н. Ю.Энциклопедия интеллектуальных игр. , Академия Развития, 2019.
4. Баландин Б.Б. Большая книга интеллектуальных игр и занимательных вопросов для умников и умниц. М., 2018.
5. Битянова М.Р. Практикум по психологическим играм с детьми и подростками. СПб.: Питер, 2018.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ

Большая книга семейного досуга : самый оригинальный сборник интереснейших головоломок для всей семьи.- М. :Эксмо , 2019.

Алексеев В. А. Расширяем кругозор детей. – Ярославль: Академия развития, 2019.

Алексеев Е., Белкин В., Курмашева Н., Поташев М., Тюрикова И. Что? Где? Когда? Ваш путь к успеху. – М.: Рольф, 2019.

Левин Б.Е. Что? Где? Когда? для чайников.– Днепропетровск: Сталкер, 2019.

Лернер М. Минута на размышление, или Загадки телеигры «Что? Где? Когда?» – М.: Искусство, 2017.

Развитие личности молодого человека средствами интеллектуальных и творческих игр/Редактор Жарков Г.В. – Владимир, 2018.

Проверьте свои знания. Энциклопедия в 10-ти томах.

Все столицы мира. Популярный справочник .

Всё обо всех: в 10 томах .

Развивайте интеллект: сб. логических задач. – М., 2017,

Факты. Люди. Даты. События. Малый энциклопедический справочник / пер. с англ. – М., 2012.

И др.

Использование фондов Центральной межпоселенческой библиотеки с.Турунтаево.

ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСЫ- официальный сайт телекомпании «Игра». Содержит наиболее полные сведения о жизни телевизионного клуба, имеется чат. <http://www.vi.ru/> - возможность поиграть в «Свою игру», «Устами младенца» и «Сто к одному».

www.chgk.msk.ru – официальный сайт Московского клуба знатоков. Информация о турнирах, игроках, вопросы и многое другое.

<http://kulichki-win.rambler.ru/znatoki/klub/znat.html> - «Знатоки на Куличках» - банк вопросов в Интернете.

<http://chat.ru/~inti> - сайт игроков города Долгопрудный. Самый веселый игровой сайт в русском Интернете.

<http://www2.isg.co.il/pkrs/CHGK/> - Интеллектуальные игры в Израиле

<http://www.users.kharkiv.com/ot-vinta/> - Центр интеллектуального творчества.

http://biblioteka89.blogspot.ru/p/blog-page_880. <http://zanimatika.narod.ru/Ubilei2014.htm>

www.blogklassa.ru/2012/03/blog-post.html [http://domovenok-as.ru/volshebnyi-](http://domovenok-as.ru/volshebnyi-korob/razvlechenijadlja-vsei-semi/viktorina-s-otvetami-po-teme-iskustvo-dljashkolnikov.html)

[korob/razvlechenijadlja-vsei-semi/viktorina-s-otvetami-po-teme-iskustvo-dljashkolnikov.html](http://domovenok-as.ru/volshebnyi-korob/razvlechenijadlja-vsei-semi/viktorina-s-otvetami-po-teme-iskustvo-dljashkolnikov.html)

<http://1001viktorina.ru/cat/c127> Crosswordpuzzlemaker - онлайн-ресурс для создания простых кроссвордов. Достаточно ввести необходимые слова, их определения и нажать кнопку "создать". Фабрика кроссвордов - бесплатный интерактивный ресурс, позволяющий быстро создать кроссворд для учебных нужд или досуга, а также разгадывать кроссворды, созданные другими пользователями сайта. learningapps.org - сервис для создания всевозможных интерактивных заданий (викторин, кроссвордов, лент времени, паззлов, карт ума и др.) с помощью различных шаблонов. Для созданного задания можно получить ссылку для отправки по электронной почте или код для встраивания в блог или сайт. classtools.net- бесплатный сервис для создания образовательных игр, викторин, диаграмм в считанные секунды! Можно разместить их на своём сайте, блоге. Большой выбор шаблонов. Нет регистрации. Игры, ребусы, загадки - информационнообразовательный ресурс, педагогов, учащихся и людей, желающих развиваться развлекаясь. Огромная подборка авторских разработок (по различным отраслям наук) занимательных кроссвордов, ребусов, головоломок, задач, игр, которые можно использовать на мероприятиях, уроках, на досуге.

Quizlet.com - это бесплатный онлайн сервис для создания и применения флэшкарточек и обучающих игр. Можно выбирать различные категории создания карточек: языки, культура, математика, география и т.д. Также сервис предлагает разные виды создания карточек. <https://resh.edu.ru/> Российская электронная школа предлагает каталог музеев, фильмотеку, музыку и концерты, театральные постановки, перечень открытых интернетресурсов, образовательных региональных и федеральных мероприятий.

<https://bolshayaperemena.online/> Большая перемена онлайн. Конкурсы для обучающихся 14-17

лет. А так же челленджи, конкурсы и активности независимо от возраста. Участие через соц. сеть ВКонтакте

[http s://vk.com/bpcontest](http://s://vk.com/bpcontest) <http://detionline.com/> Дети России онлайн. Сайт по кибербезопасности для детей, родителей и педагогов. Для обучающихся возможно использование готовых видеороликов о безопасном поведении в интернете.

<https://рдш.рф> Российское движение школьников. Участие в мероприятиях и конкурсах, всероссийских проектах. Участие школьников в проектах реализуется через соц.сетьВКонтакте.

САЙТЫ ДЛЯ РАЗРАБОТКИ ИГР <https://getkahoot.com> <https://quizizz.com>
<http://www.triventy.com> <https://get.plickers.com> <https://www.mentimeter.com> <https://www.sli.do>

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ.

1 ГОД ОБУЧЕНИЯ. СТАРТОВЫЙ УРОВЕНЬ (1-1)

Раздел	тема	№ занятия	дата	Время	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1. ВВЕДЕНИЕ В ПРОГРАММУ 6 ч.	Организационная работа	1	09	12.00-14.00	Организац. занятие	2	Реклама работы ДДТ и клуба Эрудит. Комплектование групп,	ОУ	
		2	09	12.00-14.00	Организац. занятие	2	Планирование. Техника безопасности	класс	
		3	09	12.00-14.00	Организац. занятие	2	Знакомство с игровым движением. История и традиции клубного движения. Игровая дисциплина.	класс	документация
2. ТЕХНОЛОГИЯ И МЕТОДИКА ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР 38ч	1. Основы работы с вопросами. 6 ч.	4	09	12.00-14.00	Изучение темы (комплексное, групповое)	2	Виды и типы вопросов: Открытые-закрытые., наводящие, косвенные-прямые ,альтернативные. риторические. Общие-тематические. Корректность вопроса.	класс	наблюдение
		5	09	12.00-14.00	Закрепление	2	Работа с вопросной базой(составление, поиск, разбор)	класс	упр
		6	09	12.00-14.00	Обобщение темы	2	Игра Вопрос-ответ	класс	тренинг
	2. Основа работы с ответами	7	09	12.00-14.00	Изучение	2	Основы работы с ответами.	класс	набл

	6 ч.				темы (комплексное, групповое)		Виды и типы ответов, поиск, шифровка ответа.		юде ние
		8	09	12.00-14.00	Изучение темы	2	Прямые и косвенные. Определенные и неопределенные.	класс	упр
		9	09	12.00-14.00	Закрепление темы	2	Выбор правильного ответа. Логическое умозаключение. Поиск ключевого слова	класс	трен инг
	3. «Коллективный разум» 10 ч.	10	10	12.00-14.00	Изучение темы	2	Организация команды. Командообразующие игры. Психологические аспекты.	класс	набл юде ние
		11	10	12.00-14.00	закрепление	2	Практические навыки- умение слушать и слышать, умение говорить и логически мыслить	класс	упр
		12	10	12.00-14.00	закрепление	2	Капитан. Умение собрать команду и руководство действиями.	класс	упр
		13	10	12.00-14.00	закрепление	2	Роль игрока в команде: Генератор идей, Критик идей ,Синтезатор идей,Эрудит, игрок, молчун, артист и др. «Успешная команда».	класс	упр
		14	10	12.00-14.00	обобщение	2	Командные игры- подвижные, спортивные, развлекательные и др.	класс	трен нинг
	4. Развитие памяти 8 ч.	15	10	12.00-14.00	Изучение темы	2	Виды памяти- зрительная, слуховая, музыкальная, тактильная. Понятия - интеллект, внимание	класс	набл юде ние
		16	10	12.00-14.00	закрепление	2	«Изображение мысли»	класс	упр
		17	10	12.00-14.00	закрепление	2	Напоминаловка- запись	класс	упр
		18	10	12.00-14.00	обобщение	2	Игровая программа	класс	трен нинг

	5.Работа с источником информации 8 ч	19	11	12.00-14.00	Изучение темы	2	понятия, источники	класс	набл
		20	11	12.00-14.00	экскурсия	2	Школьная библиотека. Поиск и запрос информации. Каталоги.		упр
		21	11	12.00-14.00	закрепление	2	Работа с интернет-сайтами-правильный путь поиска информации	класс	упр
		22	11	12.00-14.00	Закрепление темы	2	Поиск информации по теме. Тематическая информация.	класс	тренинг
3. НАСТОЛЬНЫЕ , ЛОГИЧЕСКИЕ И РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ 50 ч.	1.Спортивные настольные игры 8 ч.	23	11	12.00-14.00	комплексное	2	Шашки- история, правила	класс	упр
		24	11	12.00-14.00	комплексное	2	Шахматы-история,правила	класс	упр
		25	11	12.00-14.00	комплексное	2	Домино- история, правила, разновидность	класс	упр
		26	11	12.00-14.00	обобщающее	2	Игровая программа	класс	тренинг
	2.литературные развивающие игры 8 ч.	27	12	12.00-14.00	комплексное	2	Рифма, буриме, загадки,	класс	упр
		28	12	12.00-14.00	комплексное	2	Шарада,ребус, лото, города, Эрудит, Балда	класс	упр
		29	12	12.00-14.00	комплексное	2	Игры-бродилки, квест.	класс	упр
		30	12	12.00-14.00	обобщающее	2	Игровая программа	класс	тренинг
	3.математические развивающие игры 10 ч.	31	12	12.00-14.00	комплексное	2	Занимательные задачи	класс	упр
		32	12	12.00-14.00	комплексное	2	Волшебные квадраты-судоку, мат.кроссворд	класс	упр
		33	12	12.00-14.00	комплексное	2	На развитие пространственного воображения, танграм.	класс	упр

		34	12	12.00-14.00	комплексное	2	Головоломки, морской бой, Задачи Со спичками	класс	упр
		35	12	12.00-14.00	обобщающее	2	Игровая программа	класс	трен нинг
4. логические игры и головоломки 12 ч.		36	01.	12.00-14.00	комплексное	2	Разновидности-классические Кроссворды, сканворды, японский, филворд, ке йворд и др.	класс	упр
		37	01	12.00-14.00	комплексное	2	Разновидности-классические Кроссворды, сканворды, японский, филворд, ке йворд и др.	класс	упр
		38	01	12.00-14.00	комплексное	2	Разновидности-классические Кроссворды, сканворды, японский, филворд, кейворд и др.	класс	упр
		39	01	12.00-14.00	комплексное	2	Разновидности-классические Кроссворды, сканворды, японский, филворд, ке йворд и др.	класс	упр
		40	01	12.00-14.00	комплексное	2	Разновидности-классические Кроссворды, сканворды, японский, филворд, ке йворд и др.	класс	упр
		41	01	12.00-14.00	обобщающее	2	Игровая программа	класс	трен инг
5. карточные игры 12 ч.		42	02	12.00-14.00	комплексное	2	Пазлы.разновидность.правила	класс	упр
		43	02	12.00-14.00	комплексное	2	Лото, тематическое лото, тематическое домино	класс	упр
		44	02	12.00-14.00	комплексное	2	Лото, тематическое	класс	упр

							лото,тематическое домино		
		45	02	12.00-14.00	комплексное	2	Лото, тематическое лото,тематическое домино	класс	упр
		46	02	12.00-14.00	комплексное	2	Игровая программа	класс	трен инг
		47	02	12.00-14.00	комплексное	2	Турнир по настольным играм	класс	рейт инг
4. ИНТЕЛЛЕКТУА ЛЬНЫЕ ИГРЫ 44 ч	1. викторина 6 ч.	48	02	12.00-14.00	Изучение темы	2	Виды викторин. Виды вопросов.стиль вопросов.	класс	набл юде ние
		49	02	12.00-14.00	комплексное	2	Тематическая викторина(по школьной программе, на выбор)	класс	трен инг
		50	03	12.00-14.00	комплексное	2	Викторина из серии «По немного обо всем»	класс	трен инг
	2. тест 4 ч.	51	03	12.00-14.00	комплексное	2	Формы работы-тест, викторина, анкета-отличия и общее. Понятия, правила	класс	набл юде н
		52	03	12.00-14.00	обобщающее	2	Компьютерное тестирование	класс	трен инг
	3. что,где,когда 14 ч.	53	03	12.00-14.00	Изучение темы	2	Правила игры, роли в коллективе, подготовка презентации.	класс	набл юде ние
		54	03	12.00-14.00	Изучение темы	2	Работа с вопросной базой. По теме Техника. Отбор вопросов	класс	набл юд
		55	03	12.00-14.00	обобщение	2	Проведение игры Техника	класс	трен инг
		56	03	12.00-14.00	Изучение темы	2	Вопросная база по теме Литература	класс	набл юд

		57	03	12.00-14.00	обобщение	2	Проведение игры.	класс	тренинг
		58	03	12.00-14.00	закрепление	2	Подготовка вопросов для команды противников.	класс	упр
		59	04	12.00-14.00	закрепление	2	Обучающая Игра между командами класса.	класс	тренинг
4.эрудит-лото 14 ч.		60	04	12.00-14.00	Изучение темы	2	Ознакомление с правилами игры, правила ответа, командное решение,	класс	наблюдение
		61	04	12.00-14.00	Изучение темы	2	Тематическое лото – Сказки-подготовка	класс	упр
		62	04	12.00-14.00	обобщение	2	проведение	класс	тренинг
		63	04	12.00-14.00	изучение	2	Тематическое лото- Мое Прибайкалье.- изучение темы	класс	наблюд
		64	04	12.00-14.00	экскурсия	2	Ознакомление с краеведческой литературой.	Приб. биб-ка	упр
		65	04	12.00-14.00	изучение	2	Прибайкальский район – интернет сайты.	класс	упр
		66	04	12.00-14.00	обобщение	2	Проведение игры	класс	тренинг
	5.интерактивные игры 6 ч.		67	05	12.00-14.00	комплексное	2	Адреса сайтов, Работа с сайтами .обучение	класс
		68	05	12.00-14.00	обучающее	2	Викторина: общая, тематическая. Телевизионная версия.	класс	наблюдение
		69	05	12.00-14.00	практическое	2	Игры: Поле чудес, Угадай мелодия	класс	игра

5. «БОЛЬШАЯ ИГРА» 4 ч.		70	05	12.00-14.00	закрепляющее	2	Игра между командами класса. Подготовка : разработка, ознакомление с темами, правила игры, подготовка команды,	класс	
		71	05	12.00-14.00	практическое	2	Проведение игры	актовый	рейтинг
6.ИТОГОВОЕ ЗАНЯТИЕ 2 ч.		72	05	12.00-14.00	итоговое	2	Подведение итогов, анкетирование-выявление запросов и тем, планирование на сл.год. Перевод учащихся	класс	Итоговый Рейтинг
Всего		72 занят.				144 ч			

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ.

2 ГОД ОБУЧЕНИЯ. СТАРТОВЫЙ УРОВЕНЬ (1-2)

Раздел	тема	№ занятия	Дата /мес яц	Время	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.ОРГАНИЗАЦИОННАЯ РАБОТА 4 ч.	Организационные занятия 4 ч.	1	09	12.00-14.00	Организац. занятие	2	Реклама работы ДДТ и клуба Эрудит. Комплектование групп,	ОУ	

		2	09	12.00-14.00	Организац. занятие	2	Планирование. Техника безопасности Игровая дисциплина Обзор литературы и сайтов	класс	документация
2.ТЕХНОЛОГИЯ И МЕТОДИКА ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР 16ч	1. командообразование (тимбилдинг) 2 ч.	3	09	12.00-14.00	Изучение темы (комплексное, групповое)	2	Умение организовать команду. Подчинение. Психоанализ, коллективный мозговой штурм.	класс	наблюдение
	2. выявление лидерства 8 ч.	4	09	12.00-14.00	Изучение темы (комплексное, групповое)	2	Роли игроков в команде.. Умение собрать команду и руководство действиями.	класс	упр
		5	09	12.00-14.00	Изучение темы	2	Капитан.Лидерские, волевые и организаторские качества	класс	упр
		6	09	12.00-14.00	закрепление	2	Психологические аспекты	класс	упр
		7	09	12.00-14.00	практическое	2	упражнения : Косичка,путаница, зеркало, мим.	класс	упражнения
	3. игры между командами класса 6 ч.	8	09	12.00-14.00	практич	2	Спортивные игры- хала-хуп,с мячом, на скорость,	класс	тренинг
		9	10	12.00-14.00	комплексное	2	Трансформационные игры ”	класс	тренинг
		10	10	12.00-14.00	комплексное	2	Тренинг по психологии	класс	тренинг

3. НАСТОЛЬНЫЕ , ЛОГИЧЕСКИЕ И РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ 20 ч.	1. Лото 6 ч	11	10	12.00- 14.00	Изучение темы	2	Спортивное лото- история, правила.	класс	упра жне н
		12	10	12.00- 14.00	комплексное	2	Тематическое лото- правила «География»	класс	упра жне н
		13	10	12.00- 14.00	практическое	2	Карточное лото-«Музыка и композиторы»	класс	упра жне н
	2. развивающие игры («Карты») 6 ч.	14	10	12.00- 14.00	Изучение темы	2	Знакомство с техникой игры в карты(названия карт, расклад, подчиненность, ранг)	класс	набл юде ние
		15	10	12.00- 14.00	комплексное	2	Логические .Простые и детские игры. Пасьянс. Онлайн-игры	класс	упра жне ние
		16	10	12.00- 14.00	комплексное	2	Способы и методы гадания. Значения карт.	класс	упра жне ние
	3. домино 4 ч.	17	11	12.00- 14.00	практическое	2	Классическое домино-страгедия игры- «козел», «осел», «чечевэ», «семерочка»	класс	упра жне ния
		18	11	12.00- 14.00	практическое	2	Тематическое домино «сказки Пушкина»,	класс	упра жне ния
	4. шашки 4 ч.	19	11	12.00- 14.00	комплексное	2	История, правила, типы и виды игры.	класс	упра жне ния
		20	11	12.00- 14.00	тренинг	2	Игра с партнером и онлайн-игра	класс	упра жне ния
4. ИНТЕЛЛЕКТУА	1. Что,где,когда 16 ч.	21	11	12.00- 14.00	Изучение темы	2	Исторические сведения,	класс	набл юд

ЛЬНЫЕ ИГРЫ 76 ч						литература, сайты.			
	22	11	12.00-14.00	закрепление	2	Телеверсия игры. Просмотр и правила	класс	наблюд	
	23	11	12.00-14.00	закрепление	2	Спортивная версия игры.	класс	упражнения	
	24	11	12.00-14.00	закрепление	2	Правила игры(письменные ответы)	класс	упражнения	
	25	12	12.00-14.00	закрепление	2	Правила иры(устная игра)	класс	упражнения	
	26	12	12.00-14.00	закрепление	2	Настольная игра.	класс	тренинг	
	27	12	12.00-14.00	комплексное	2	Онлайн-игра.	класс	тренинг	
	28	12	12.00-14.00	обобщение	2	Игра между командами	класс	игра	
	2. Эрудит-лото 16 ч.	29	12	12.00-14.00	Изучение темы	2	Исторические сведения, правила игры	класс	наблюд
		30	12	12.00-14.00	Изучение темы	2	Роль и характер познавательно-развлекательной игры	класс	тест
		31	12	12.00-14.00	закрепление	2	Спортивная версия игры	класс	упр
		32	12	12.00-14.00	закрепление	2	Компьютерная версия игры	класс	упр
		33	01	12.00-14.00	закрепление	2	Задания и карточки	класс	упр
		34	01	12.00-14.00	закрепление	2	Тематическое лото	класс	упр
		35	01	12.00-14.00	практика	2	Онлайн-игры	класс	тренинг

		36	01	12.00-14.00	обобщение	2	Игра между командами	класс	игра
3. Брейн-ринг 8 ч.		37	01	12.00-14.00	Изучение темы	2	Правила игры, термины,	класс	наблюд
		38	01	12.00-14.00	закрепление	2	Телеверсия игры- история, правила, традиции	класс	упр
		39	01	12.00-14.00	комбинирован	2	Автоматическая система «Брейн-ринг».	класс	упр
		40	01	12.00-14.00	обобщение	2	Игра между командами в классе	класс	тренинг
4.квест-игра 12 ч.		41	02	12.00-14.00	Изучение темы	2	История создания и организации игр, Понятия, термины	класс	опрос
		42	02	12.00-14.00	обобщение	2	Квест по карточкам(обучающий)	класс	упраж
		43	02	12.00-14.00	обобщение	2	Тематический квест	класс	игра
		44	02	12.00-14.00	обобщение	2	Разработка заданий	класс	упраж
		45	02	12.00-14.00	закрепление	2	Квест с командами	Приб. библиока	игра
		46	02	12.00-14.00	закрепление	2	Копилка заданий- работа с источниками и интернет сайтами	класс	упраж
5.игры клуба СИРИУС 16 ч.		47	02	12.00-14.00	Изучение темы	2	Знакомство с клубом. Регистрация на сайте.оформление документации	класс	
		48	02	12.00-14.00	Изучение темы	2	Схема игр .Разбор вопросной базы.	класс	
		49	03	12.00-14.00	изучение	2	Мероприятия клуба. Игры клуба.	класс	

		50	03	12.00-14.00	комбинированное	2	Фестиваль Андромеда(заочно) для нач.классов	класс	тренинг
		51	03	12.00-14.00	комбинированное	2	Фестиваль Андромеда(заочно) для нач.классов	класс	тренинг
		52	03	12.00-14.00	комбинированное	2	Фестиваль Интеллект+творчество(заочно)	класс	тренинг
		53	03	12.00-14.00	комбинированное	2	Что, где, когда	класс	игра
		54	03	12.00-14.00	игровое	2	Игра на аппаратуре	класс	игра
	6. ворошиловский стрелок 8 ч.	55	03	12.00-14.00	изучение	2	Правила игры, работа на сайте и ВК	класс	наблюдение
		56	04	12.00-14.00	обобщение	2	Вопросная база	класс	
		57	04	12.00-14.00	обобщение	2	Распределение ролей, работа на аппаратуре	класс	
58		04	12.00-14.00	обобщение	2	Игровая программа	класс	упражнения	
5. ИНТЕРАКТИВНЫЕ ИГРЫ 20 ч.	2 ч	59	04	12.00-14.00	изучение	2	Знакомство с сайтами, поисковая работа Разновидности игр.	класс	наблюдение
	1. Умники и умницы» 2ч	60	04	12.00-14.00	практикум	2	Интерактивная игра по русскому языку "Умники и умницы"	класс	рейтинг
	2.Счастливый случай 2ч	61	04	12.00-14.00	практикум	2	Интеллектуально-развлекательная игра "Счастливый случай"	класс	практика
	3. Тематическая игра	62	04	12.00-	изучение	2	Подготовка,Тема:Право	класс	

	4 ч			14.00					
		63	04	12.00-14.00	практикум	2	Интерактивная игра "Литературные герои тоже имеют права"	класс	рейтинг
	4.кроссворд 2ч	64	05	12.00-14.00	практикум	2	Интерактивный кроссворд "Семь чудес России"	класс	рейтинг
	5.Викторина 2ч	65	05	12.00-14.00	практикум	2	Викторина «Российские животные-рекордсмены»	класс	рейтинг
	6.Брейн-ринг 2ч	66	05	12.00-14.00	практикум	2	Презентация "Брейн-ринг "Волшебные сказки";	класс	рейтинг
	7. Тренажер 2 ч	67	05	12.00-14.00	практикум	2	Интерактивный тренажер	класс	практикум
	8. Итоговая игра 2ч	68	05	12.00-14.00	обобщение	2	Интеллектуальный марафон	класс	рейтинг
6.БОЛЬШАЯ ИГРА 6 ч. 6 ч.	«Большая игра» 6 ч	69	05	12.00-14.00	обобщение	2	Подготовка вопросной базы	класс	практикум
		70	05	12.00-14.00	практикум	2	Подготовка интерактивной игры(презентация)	класс	практикум
		71	05	12.00-14.00	итоговый	2	Проведение игры	класс	игра
7.ИТОГОВОЕ ЗАНЯТИЕ 2 Ч	2 ч	72	05	12.00-14.00	итоговый	2	Подведение итогов.проведение мониторинга команд и игроков	Актовый зал	Мониторинг, рейтинг
Всего		72 занятий				144 ч			

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ.

3 ГОД ОБУЧЕНИЯ. БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ (2-3)

Раздел	тема	№ занятия	Дата/месяц	Время	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.ОРГАНИЗАЦИОННАЯ РАБОТА 6 ч.	Организационные занятия 6 ч.	1	09	12.00-15.00	Организац. занятие	3	Реклама работы ДДТ и клуба Эрудит. Комплектование групп,	ОУ	
		2	09	12.00-15.00	Организац. занятие	3	Планирование. Техника безопасности Игровая дисциплина Обзор литературы и сайтов	класс	документация
2.КОМАНДООБРАЗОВАНИЕ 12 ч	1. Командообразование (тимбилдинг) 3 ч.	3	09	12.00-15.00	Изучение темы (комплексное, групповое)	3	Умение организовать команду. Подчинение. Психоанализ, коллективный мозговой штурм.	класс	наблюдение
	2. Лидерство и игровые качества игроков 9 ч.	4	09	12.00-15.00	Изучение темы (комплексное, групповое)	3	Роли игроков в команде. Умение собрать команду и руководство действиями.	класс	упр
		5	09	12.00-15.00	Изучение темы	3	Капитан.Лидерские, волевые и организаторские качества	класс	упр
		6	09	12.00-15.00	закрепление	3	Психологические аспекты	класс	упр
3.ОБЩАЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА	1. Развитие способности анализировать 6 ч	7	09	12.00-15.00	Изучение темы	3	Аналитическое мышление - поиск новой информации, её изучение и систематизация. Аналитический склад ума.	класс	упражнения

24 ч		8	09	12.00-15.00	комплексное	3	Логические задачи, математические примеры, кроссворды, головоломки. Анализ и синтез принятого решения	класс	упра жне	
	2. Развитие способности рассуждать 6 ч.	9	10	12.00-15.00	Изучение темы	3	Теоретические основы формирования умения рассуждать	класс	набл юде ние	
		10	10	12.00-15.00	комплексное	3	Наличие проблемной ситуации, сравнение и анализ.	класс	упра жне ние	
	3. Развитие логического мышления и умозаключения 6 ч	11	10	12.00-15.00	Изучение темы	3	Структура : образно-логическое, абстрактно-логическое, словесно-логическое	класс	упра жне ния	
		12	10	12.00-15.00	практическо е	3	Настольные игры, логические задачи, тестовые задания. Освоение дедуктивного и индуктивного методов	класс	упра жне ния	
	4. Развитие внимания и воображения 6ч	13	10	12.00-15.00	практич	3	Игры, упражнения.(пазлы, сочини историю, поиски клада по карте, театральные этюды	класс	упра жне ния	
		14	10	12.00-15.00	практич	3	Игры, упражнения.(пазлы, сочини историю, поиски клада по карте, театральные этюды	класс	упра жне ния	
	4. РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ 24 Ч.	1. Кроссворды, сканворды 6 ч	15	10	12.00-15.00	практ	3	Кроссворды-классический, японский, кейнворд, крис-кросс, сканворд, филворд, скандинавский, английский, Кроссворд-ребус	класс	трен инг
			16	10	12.00-15.00	практ	3	По форме, по расположению, по содержанию	класс	трен инг

	2. Ребусы, головоломки 6 ч.	17	11	12.00-15.00	практ	3	обучающие	класс	тренинг
		18	11	12.00-15.00	практ	3	онлайн	класс	тренинг
	3. Словесные игры 6 ч.	19	11	12.00-15.00	практ	3	Шарады, рифмы,	класс	тренинг
		20	11	12.00-15.00	практ	3	Ассоциации, сочинялка, города, по карточкам	класс	тренинг
	4. графические, геометрические головоломки 6 ч.	21	11	12.00-15.00	практ	3	Танграм, полимино Различные головоломки из бумаги-трансформер, кусудама, др	класс	тренинг
		22	11	12.00-15.00	практ	3	Бумажная головоломка своими руками	класс	тренинг
5. ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ 114 ч.	1. Что, где, когда Тема Спорт 18 ч	23	11	12.00-15.00	Изучение темы	3	олимпийские игры, мировые рекорды, факты из спортивной жизни.	класс	набл
		24	11	12.00-15.00	Изучение	3	работа с энциклопедиями	класс	набл
		25	12	12.00-15.00	изучение	3	ресурсами интернет	класс	набл
		26	12	12.00-15.00	изучение	3	Работа в библиотеке	биб	набл
		27	12	12.00-15.00	практич	3	Подготовка презентации	класс	
		28	12	12.00-15.00	практич	3	Проведение игры	класс	рейтинг
	29	12	12.00-15.00	изучение	3	творчество отечественных и зарубежных художников, виртуальное путешествие по музеям и галереям.	класс	набл	

		30	12	12.00-15.00	изучение	3	ЖЗЛ, история создания шедевров, интересные и малоизвестные факты из жизни.	класс	набл
		31	12	12.00-15.00	изучение	3	Работа с энциклопедиями.художественными альбомами	библ	набл
		32	12	12.00-15.00	изучение	3	интернет-источники, виртуальные экскурсии.	Класс	набл
		33	01	12.00-15.00	практич	3	Подготовка презентации	Класс	упражн
		34	01	12.00-15.00	практич	3	Проведение игры	класс	рейтинг
	3. Тема Литература 18 ч.	35	01	12.00-15.00	изучение	3	жизнь и творчество отечественных и зарубежных писателей и поэтов.	класс	набл
		36	01	12.00-15.00	изучение	3	История создания шедевров.	класс	набл
		37	01	12.00-15.00	изучение	3	интересные и малоизвестные факты из жизни.	библ	набл
		38	01	12.00-15.00	изучение	3	Работа с энциклопедиями, интернет-источниками,	библ	набл
		39	01	12.00-15.00	практич	3	Подготовка презентации	класс	упражн
		40	01	12.00-15.00	практич	3	Проведение игры	класс	рейтинг
	4. Тема Кино и театр 18 ч.	41	02	12.00-15.00	изучение	3	творчество отечественных и зарубежных кинематографистов и артистов.	библ	набл
42		02	12.00-15.00	изучение	3	Стили и направления современного кино и театра	библ	набл	

		43	02	12.00-15.00	изучение	3	мультипликация	класс	набл	
		44	02	12.00-15.00	изучение	3	театр	библ	набл	
		45	02	12.00-15.00	практ	3	Подготовка презентации	класс	упр	
		46	02	12.00-15.00	практ	3	Проведение игры	класс	рейт	
	5. Тема Наука и технологии 18 ч.		47	02	12.00-15.00	изучение	3	достижения науки, новые технологии,	класс	набл
			48	02	12.00-15.00	изучение	3	ЖЗЛ, факты из жизни научных деятели научных открытий.	класс	набл
			49	03	12.00-15.00	изучение	3	Отрасли науки	класс	упр
			50	03	12.00-15.00	изучение	3	Литература по теме	Библ.	упр
			51	03	12.00-15.00	практ	3	Подготовка презентации	класс	упр
			52	03	12.00-15.00	практ	3	Проведение игры	класс	рейт
	6. Тема Интернет 24 ч.		53	03	12.00-15.00	изучение	3	развитие мировых информационных ресурсов,	класс	
			54	03	12.00-15.00	изучение	3	факты из интернета	класс	
			55	03	12.00-15.00	изучение	3	Безопасность в сети Интернет	класс	
56			03	12.00-15.00	изучение	3	Цифровые технологии и кибербезопасность	класс	набл	
57			04	12.00-15.00	изучение	3	Игровые порталы.	класс	набл	

		58	04	12.00-15.00	практикум	3	Подбор игр	класс	упражн
		59	04	12.00-15.00	практикум	3	Подготовка презентации	класс	упражн
		60	04	12.00-15.00	практика	3	Проведение игры	класс	рейтинг
6.БОЛЬШАЯ ИГРА 6 ч.	«Большая игра» 6 ч	69	05	12.00-15.00	обобщение	3	Подготовка вопросной базы	класс	практикум
		70	05	12.00-15.00	практикум	3	Подготовка интерактивной игры(презентация)	класс	практикум
		71	05	12.00-15.00	итоговый	3	Проведение игры	класс	игра
7.ИТОГОВОЕ ЗАНЯТИЕ 2 ч	2 ч	72	05	12.00-15.00	итоговый	3	Подведение итогов.проведение мониторинга команд и игроков	Актовый зал	Мониторинг, рейтинг
Всего		72 занят				216 ч			

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ.

4 ГОД ОБУЧЕНИЯ.БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ (2-4)

Раздел	тема	№ занятия	Дата/месяц	Время	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.ОРГАНИЗАЦИОННАЯ РАБОТА 6 ч.	Организационные занятия 6 ч.	1	09	12.00-15.00	Организац. занятие	3	Реклама работы ДДТ и клуба Эрудит. До-Комплектование групп, Работа в НАВИГАТОРЕ.	ОУ	
		2	09	12.00-15.00	Организац. занятие	3	Планирование. Техника безопасности Игровая дисциплина Обзор литературы и сайтов	класс	документация
2.КОМАНДООБРАЗОВАНИЕ 3 ч	1.межличностное взаимодействие в команде. 3 ч.	3	09	12.00-15.00	практич(комплексное,групповое)	3	Психоанализ, коллективный мозговой штурм. Роли игроков в команде Капитан. Психологические аспекты	класс	наблюдение
3.ОБЩАЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА 42 ч	1. Блиц-турнир между командами класса 6 ч	4	09	12.00-15.00	изучение	3	Вопросы типа –блиц-Поисковая работа в Интернете.	класс	
		5	09	12.00-15.00	практика	3	Проведение и проверка тест-игры	класс	тренинг
	2. Своя игра 6 ч.	6	09	12.00-15.00	Изучение темы	3	Теоретические основы формирования умения рассуждать	класс	наблюдение
		7	09	12.00-15.00	комплексное	3	Проведение игры	класс	тренинг

	3. Телеверсия игры «Что. Где. Когда» 6 ч	8	09	12.00-15.00	Изучение темы	3	Правила проведения, система, структура игры. Спорные моменты. Мозговой штурм	класс	упражнения	
		9	10	12.00-15.00	практическое	3	Проведение игры и обсуждение.	класс	упражнения	
	4. Гонка за лидером 6 ч	10	10	12.00-15.00	изучен	3	Правила проведения, система, структура игры. Спорные моменты.	класс	упражнения	
		11	10	12.00-15.00	практич	3	Игры, упражнения	класс	упражнения	
	5. Умники и умницы 18 ч.	12	10	12.00-15.00	Изучение темы	3	Теле-проект игры. Авторы. выпуски. темы.	класс		
		13	10	12.00-15.00	обобщение	3	Эссе на тему Будущая профессия	класс	упр	
		14	10	12.00-15.00	обобщение	3	Тема Знаменитые ученые России	класс	упр	
		15	10	12.00-15.00	обобщение	3	Тема Культура и литература России	класс	упр	
		16	10	12.00-15.00	закрепление	3	Проведение игры (все ученики)	класс	тренинг	
		17	10	12.00-15.00	закрепление	3	Финал игры.	класс	игра	
	4. СОЗДАНИЕ И ПРОВЕДЕНИЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР ОБУЧАЮЩИМИСЯ СТУДИИ 108 ч.	1. вопросная база 24 ч	18	11	12.00-15.00	изучение	3	Виды и типы вопросов	класс	тренинг
			19	11	12.00-15.00	практ	3	База вопросов телеигры ЧГК	класс	
			20	11	12.00-15.00	практ	3	База вопросов ЧГК	класс	упр
			21	11	12.00-15.00	практ	3	Работа в библиотеке	библ	упр
			22	11	12.00-15.00	практ	3	Работа с энциклопедиями	библ	
			23	11	12.00-15.00	практ	3	Вопросная база в Интернете в	класс	упр

							соответствии с возрастными особенностями		
		24	11	12.00-15.00	практ	3	Вопросная база по темам	класс	
		25	11	12.00-15.00	практ	3	Вопросная база по темам	класс	тренинг
2. Работа с мультимедиа аппаратурой Брей-сисемой 30 ч	Брей-	26	12	12.00-15.00	практ	3	Повторение-Брейн система.	класс	
		27	12	12.00-15.00	практ	3	Ознакомление с принципами и приемами работы на аппаратуре	4 класс	
		28	12	12.00-15.00	практ	3	Ознакомление с принципами и приемами работы на аппаратуре	5 класс	
		29	12	12.00-15.00	практ	3	Викторина на тему Литература-	4 класс	
		30	12	12.00-15.00	практ	3	Викторина на тему Литература	5 класс	
		31	12	12.00-15.00	практ	3	Викторина на тему Биология	4 класс	
		32	12	12.00-15.00	практ	3	Викторина на тему Биология	5 класс	
		33	12	12.00-15.00	практ	3	Проведения тренинга с аппаратурой	4 класс	
		34	01	12.00-15.00	практ	3	Проведения тренинга с аппаратурой	5 класс	
		35	01	12.00-15.00	практ	3	Игры между командами в 4 и 5 классе	класс	наблюдение
3. видеопрезентация 30 ч		36	01	12.00-15.00	практ	3	Сценарий, вопросная база	класс	тренинг
		37	01	12.00-15.00	практ	3	«сетка», структура.	класс	тренинг
		38	01		изучен		Конструктор презентации	класс	

		39	01		практ		Использование фото и картинок	класс	
		40	01		комплекс		Информационный блок	класс	
		41	01		практ		Средства MicrosoftPowerPoint	класс	упра жн
		42	02		практ		Виды презентаций	класс	
		43	02		практ		Обучение по PowerPoint	класс	упра жн
		44	02		практ		Редакция кадров	класс	
		45	02		практ		Работа с готовой презентацией	класс	упра жн
	4.организация игр в младших классах. 24 ч.	46	02	12.00-15.00	практ	3	Организация и проведение турнира по настольным играм: лото	класс	трен инг
		47	02	12.00-15.00	практ	3	Организация и проведение турнира по настольным играм: домино	класс	трен инг
		48	02	12.00-15.00	практ	3	Организация и проведение турнира по настольным играм: тематическое лото	класс	трен инг
		49	02	12.00-15.00	практ	3	Организация и проведение турнира по настольным играм: тематическое домино	класс	трен инг
		50	03	12.00-15.00	практ	3	Разработка ,организация и проведение ЧГК в мл.классах	класс	трен инг
		51	03	12.00-15.00	практ	3	Разработка ,организация и проведение ЧГК в мл.классах	класс	трен инг
		52	03	12.00-15.00	практ	3	Разработка ,организация и проведение ЧГК в мл.классах	класс	набл юд

		53	03	12.00-15.00	практ	3	Разработка ,организация и проведение ЧГК в мл.классах	класс	набл юд
5.ИГРОВАЯ ПРАКТИКА 54 ч.	1.Участие в играх клуба «Сириус» 24 ч.	54	03	12.00-15.00	Изучение темы	3	Знакомство с клубом. Регистрация на сайте.оформление документации	класс	набл
		55	03	12.00-15.00	Изучение темы	3	Схема игр .Разбор вопросной базы.	класс	набл
		56	03	12.00-15.00	изучение	3	Мероприятия клуба. Игры клуба.	класс	набл
		57	03	12.00-15.00	комбинированное	3	Фестиваль Андромеда(заочно) для старших.классов	библ	набл
		58	04	12.00-15.00	комбинированное	3	Фестиваль Андромеда(заочно) для старших.классов	Класс	набл
		59	04	12.00-15.00	комбинированное	3	ФестивальИнтеллект+творчество(заочно)	Класс	упра жн
		60	04	12.00-15.00	комбинированное	3	Что, где, когда	класс	рейт инг
		61	04	12.00-15.00	игровое	3	Игра на аппаратуре	класс	
	2.Районная «Большая игра» (на лучшую команду) 30 ч.	62	04	12.00-15.00	обобщение	3	Подготовка вопросной базы	класс	прак тику м
		63	04	12.00-15.00	практикум	3	Подготовка вопросной базы	класс	прак тику м
		64	04	12.00-15.00	практикум	3	Подготовка вопросной базы	класс	игра
		65	04	12.00-15.00	практикум		Подготовка интерактивной игры(презентация)	класс	
		66	05	12.00-15.00	практика		Работа с командами района	класс	

		67	05	12.00-15.00	обобщение		Составление документации	класс	
		68	05	12.00-15.00	обобщение		Просмотр литературы и сайтов по теме игры	класс	
		69	05	12.00-15.00	обобщение		Просмотр литературы и сайтов по теме игры	класс	
		70	05	12.00-15.00	закрепление		Проведение игры	МКД Ц	
		71	05	12.00-15.00	обобщение		Анализ и обсуждение.	класс	рейт инг
6.ИТОГОВОЕ ЗАНЯТИЕ 3ч	3 ч	72	05	12.00-14.00	итоговый	2	Подведение итогов.проведение мониторинга команд и игроков	Актов ый зал	Мон итор инг, рейт инг
Всего		72 занят				216 ч			

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ.

5 ГОД ОБУЧЕНИЯ.ПРОДВИНУТЫЙ УРОВЕНЬ

Раздел	тема	№ занятия	Дата/месяц	Время	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.ОРГАНИЗАЦИОННАЯ РАБОТА 6 ч.	Организационные занятия 6 ч.	1	09	14.00-17.00	Организац. занятие	3	Реклама работы ДДТ и клуба Эрудит. До-Комплектование групп, Работа в НАВИГАТОРЕ.	ОУ	
		2	09	14.00-17.00	Организац. занятие	3	Планирование. Техника безопасности Игровая дисциплина Обзор литературы и сайтов	класс	документация
2.РАБОТА КОМАНДОЙ 30ч.	1.межличностное взаимодействие в команде. 12 ч.	3	09	14.00-17.00	практич (комплексное,групповое)	3	игры на сплочение и командообразование (тимбилдинг).Выявление лидерских и игровых качеств личности	класс	наблюдение
		4	09	14.00-17.00	практич (комплексное,групповое)	3	Изучение техники решения интеллектуальных задач командным способом	класс	наблюдение
		5	09	14.00-17.00	практич (комплексное,групповое)	3	игротек для капитанакоманды	класс	тренинг
		6	09	14.00-17.00	практич (комплексное,групповое)	3	Критическое мышление и выработка правильного решения.	класс	наблюдение
	2.Личное развитие игроков 18 ч.	7	09	14.00-17.00	практич	3	Навыки командного игрока	класс	упр

		8	09	14.00-17.00	практич	3	Ролевые игры	класс	упр
		9	10	14.00-17.00	практич	3	консультации	класс	
		10	10	14.00-17.00	практич	3	Личное тестирование	класс	тест
		11	10	14.00-17.00	практич	3	Личное участие в конкурсах он-лайн	класс	тренинг
		12	10	14.00-17.00	практич	3	Личное участие в конкурсах	класс	тренинг
3. ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ РАЗМИНКА 69 ч.	1.Интеллектуальная тренировка. 15 ч.	13	10	14.00-17.00	практика	3	Интеллектуальная разминка (вопросы и задания на скорость мышления);	класс	упр
		14	10	14.00-17.00	практика	3	Индивидуальные игры-математические,словарные	класс	упр
		15	10	14.00-17.00	практика	3	Индивидуальные игры-логические	класс	упр
		16	10	14.00-17.00	практика	3	индивидуальная; общепредметная, тематическая подготовка	класс	упр
		17	11	14.00-17.00	практика	3	индивидуальная; общепредметная, тематическая подготовка	класс	упр
	2. Групповая игра 15 ч.	18	11	14.00-17.00	практика	3	Командная разминка (вопросы и задания на скорость мышления);	класс	наблюдение
		19	11	14.00-17.00	практика	3	Групповые игры-математические,словарные	класс	упр
		20	11	14.00-17.00	практика	3	Групповые игры-логические	класс	упр
		21	11	14.00-17.00	практика	3	Групповая общепредметная, тематическая подготовка Мозговой штурм	класс	упр
		22	11	14.00-	практика	3	Групповая общепредметная,	класс	упр

				17.00			тематическая подготовка Мозговой штурм		
3.Настольные развивающие игры 15 ч.	23	11	14.00-17.00	практика	3	Настольная игра-ЭРУДИТ (История)	класс	тренинг	
	24	11	14.00-17.00	практика	3	Настольная игра-ЭРУДИТ (Литература)	класс	тренинг	
	25	12	14.00-17.00	практика	3	Настольная игра-ЭРУДИТ (Экология)	класс	тренинг	
	26	12	14.00-17.00	практика	3	Настольная игра-ЭРУДИТ (Экономика)	класс	тренинг	
	27	12	14.00-17.00	практика	3	Настольная игра ЭРУДИТ (География)	класс	тренинг	
4.Игровые методы 15 ч	28	12	14.00-17.00	комбинир	3	Метод вживания.. Метод эвристических вопросов Метод сравнения	класс	тренинг	
	29	12	14.00-17.00	комбинир	3	Метод. Метод путешествия в будущее Метод ошибок	класс	тренинг	
	30	12	14.00-17.00	комбинир	3	Метод придумывания. Метод «если бы...». «Мозговой штурм».	класс	тренинг	
	31	12	14.00-17.00	комбинир	3	Индукция и дедукция	класс	тренинг	
	32	12	14.00-17.00	комбинир	3	Метод обобщения	класс	тренинг	
5. Источники ЗНАНИЯ 9 ч.	33	01	14.00-17.00	комплекс	3	Поисковая работа в библиотеке	библ	набл	
	34	01	14.00-17.00	комплекс	3	Поисковая работа в библиотеке	библ	набл	

		35	01	14.00-17.00	комплекс	3	Поисковая работа в Интернете	библ	набл
4.ИГРОВАЯ ПРАКТИКА 108 ч.	1. Участие в играх клуба «Сириус» 24 ч.	36	01	14.00-17.00	изучение	3	общероссийские фестивали интеллектуальных он-лайн игр.	класс	
		37	01	14.00-17.00	практ	3	Сбор документов-согласие, заявление.	класс	
		38	01	14.00-17.00	практ	3	Регистрация команд	класс	
		39	01	14.00-17.00	практ	3	Получение задания.	класс	
		40	01	14.00-17.00	практ	3	Выполнение задания	класс	тренинг
		41	02	14.00-17.00	практ	3	Выполнение задания	класс	тренинг
		42	02	14.00-17.00	практ	3	Выполнение задания	класс	тренинг
		43	02	14.00-17.00	практ	3	Выполнение задания	класс	тренинг
	2. Он-лайн игры 30 ч.	44	02	14.00-17.00	практ	3	стратегии	класс	
		45	02	14.00-17.00	практ	3	обучающие	класс	
		46	02	14.00-17.00	практ	3	обучающие	класс	
		47	02	14.00-17.00	практ	3	викторины	класс	
		48	02	14.00-17.00	практ	3	настольные	класс	
		49	03	14.00-17.00	практ	3	логические	класс	

		50	03	14.00-17.00	практ	3	Фитнес для мозга	класс	
		51	03	14.00-17.00	практ	3	монополия	класс	
		52	03	14.00-17.00	практ	3	Квизы для компании	класс	
		53	03	14.00-17.00	практ	3	интеллектуальные игры по сети с друзьями	класс	наблюдение
	3. Районный турнир 30 ч	54	03	14.00-17.00	практ	3	Сценарий, вопросная база	класс	тренинг
		55	03	14.00-17.00	практ	3	«сетка», структура.	класс	тренинг
		56	03	14.00-17.00	изучен	3	Конструктор презентации	класс	
		57	04	14.00-17.00	практ	3	Использование фото и картинок	класс	
		58	04	14.00-17.00	практ	3	Информационный блок	класс	
		59	04	14.00-17.00	практ	3	Средства Microsoft PowerPoint	класс	упражн
		60	04	14.00-17.00	практ	3	Подготовка в библиотеке	библ	упражн
		61	04	14.00-17.00	практ	3	Организационные вопросы	класс	упражн
		62	04	14.00-17.00	практ	3	проведение	МКДЦ	рейтинг
	63	04	14.00-17.00	практ	3	Анализ игры и обзор вопросов и ответов	класс	упражн	
	4. Республиканский турнир 24 ч.	64	04	12.00-15.00	практ	3	Просмотр и изучение вопросов прошлых турниров	класс	тренинг
65		05	12.00-	практ	3	Правила проведения игр	класс	трен	

				15.00					инг
		66	05	12.00-15.00	практ	3	Просмотр и изучение вопросов прошлых турниров	класс	тренинг
		67	05	12.00-15.00	практ	3	Просмотр и изучение вопросов прошлых турниров	класс	тренинг
		68	05	12.00-15.00	практ	3	онлайн Просмотр и изучение вопросов прошлых турниров	класс	тренинг
		69	05	12.00-15.00	практ	3	Организационные вопросы	класс	тренинг
		70	05	12.00-15.00	практ	3	Участие в республиканском турнире	класс	наблюд
		71	05	12.00-15.00	практ	3	Участие в республиканском турнире	класс	наблюд
6.ИТОГОВОЕ ЗАНЯТИЕ 3ч	3 ч	72	05	12.00-15.00	итоговый	2	Подведение итогов.проведение мониторинга команд и игроков	Актовый зал	Мониторинг, рейтинг
Всего		72 занят				216 ч			

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 603332450510203670830559428146817986133868575873

Владелец Вшивкова Ольга Алексеевна

Действителен с 04.04.2022 по 04.04.2023