

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.

№ п/п	Паспорт дополнительной общеразвивающей программы	
Титульный лист		
1	Образовательное учреждение	МОУ ДО «Турунтаевский Дом детского творчества»
2	«Рассмотрено»: № протокола, дата	Педагогический совет Протокол № 1, от 2.09.2022 года
3	«Утверждено»: ФИО директора, дата	Директор Вшивкова О.А.
4	ДОП, название	Дополнительная образовательная общеразвивающая программа «Мир интеллектуальных игр»
5	Направленность ДОП	Социально – гуманитарная.
6	Охват по возрасту	Учащиеся 10-17 лет общеобразовательных школ Прибайкальского района
7	Срок реализации	5 лет
8	Автор-разработчик: ФИО, должность	Брюхова Вера Валентиновна, педагог дополнительного образования.
9	Территория, год	Республика Бурятия Прибайкальский р-н, с. Турунтаево, 2022.
Основные характеристики программы		
1. Пояснительная записка		
1.1.	Название ДОП	Дополнительная образовательная общеразвивающая программа «Мир интеллектуальных игр»
	Тип программы	Модифицированная
	Направленность	Программа социально-гуманитарной направленности.
1.2	Актуальность	Актуальность программы обусловлена: – необходимостью развития потенциала интеллекта через обучение универсальным навыкам мыследеятельности – потребностью в социальной адаптации подростков через интеллектуальную деятельность – возможностью непрерывной внешкольной подготовки к тестированиям, ОГЭ и ЕГЭ – востребованностью форм интеллектуального досуга
1.3.	Отличительные особенности ДОП	Специфика освоения данной программы обусловлена: – Самостоятельное интеллектуальное развитие через внеучебную литературу, использование сети Интернет и ИИ. – Открытость образовательного процесса – Преемственность ступеней развития – Возможность работы в онлайн-режиме
1.4	Педагогическая целесообразность	Педагогическая целесообразность данной программы обусловлена тем, что создается благоприятная творческая атмосфера для сотрудничества, предоставляется возможность проявить инициативу в интеллектуальной деятельности, формируются межпредметные связи, развиваются навыки работы с информацией.

1.5.	Цель программы	Повышение интеллектуальной активности обучающихся, создание условий для социализации личности через интеллектуальные игры.
1.6.	Задачи программы	<p>Образовательные:</p> <ul style="list-style-type: none"> – познакомить с многообразием интеллектуальных игр – овладеть основами игровых технологий – формировать практические умения коллективной игровой деятельности – формировать навыки организаторской деятельности и самоорганизации <p>Развивающие:</p> <ul style="list-style-type: none"> – развивать познавательную активность и способность к самообразованию – развивать творческий, культурный, коммуникативный потенциал – развивать лидерские качества, эрудицию, логику – формировать навыки работы со справочной литературой <p>Воспитательные:</p> <ul style="list-style-type: none"> – воспитывать культуру взаимоотношений, взаимопомощь – развивать навыки бесконфликтного общения – обеспечивать духовно-нравственное, гражданское, патриотическое воспитание – формировать представление об интернет-среде как пространстве для интеллектуального поиска
1.7.	Возраст обучающихся, согласно дифференциации	1 год обучения (стартовый уровень) – 10-12 лет, 2 год обучения (базовый уровень) – 13 лет, 3 год обучения (базовый уровень) – 14 лет, 4 год обучения (базовый уровень) – 15 лет, 5 год обучения (продвинутый уровень)-16-17 лет
1.8.	Формы занятий	<ul style="list-style-type: none"> – коллективные и групповые –комбинированные, теоретические, практические, тренировочные –тематическая игра, квест, беседа, лекция, викторина, диспут, дискуссия –"мозговой штурм", круглый стол, мультимедиа-занятие –онлайн-занятия
2.Объем программы		
2.1	Объём программы (кол-во час. на весь период обучения)	1 год – стартовый уровень – 144 ч, 2-5 год – базовый и продвинутый уровень – по 216 ч, Итого – 1008 часов.
2.2.	Срок реализации ДОП (кол. недель, мес., лет)	5 лет
2.3.	Режим занятий (ск. раз в нед., всего по годам обучения)	<ul style="list-style-type: none"> – 1 год: 2 раза в неделю по 2 академических часа (45 минут) – 2-5 годы: 2 раза в неделю по 3 академических часа – Перерыв между занятиями – не менее 10 минут

3. Планируемые результаты

3.1	Планируемые результаты (ЗУН):	<p>СТАРТОВЫЙ УРОВЕНЬ</p> <p>Должны знать:</p> <ul style="list-style-type: none">-правила основных интеллектуальных игр.-классификацию первоисточников (литература)-способы работы с первоисточником;-правильно строить индивидуальную и коллективную работу;-выделять главное, существенное;-знать правила интеллектуальных игр-основы взаимодействия в команде,-заложенную программой информацию исторического, географического, литературного и других направлений. <p>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 источник и правила составления вопросов. <p>Должны уметь:</p> <ul style="list-style-type: none">-играть в интеллектуальные игры по правилам данной игры;-умение играть в команде, сплоченность, дисциплина, уважение к товарищам-анализировать свое отношение к происходящему для объективного осознания значимости достигнутого результата деятельности,-конкретно знать свое место и роль в команде. <p>ПРОДВИНУТЫЙ УРОВЕНЬ-</p> <p>Владеют компетентностями:</p> <ul style="list-style-type: none">-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;
-----	-------------------------------	---

		<p>-компетентность «жить вместе» — способность взаимодействовать в детском коллективе и в социуме</p> <p>-развить быстроту индивидуальной и коллективной реакции, лидерские качества, активную жизненную позицию, способность к объективной самооценке и саморегуляции,</p> <p>-повышать свой интеллектуальный уровень и эрудицию, улучшить процесс мышления через развитие таких возможностей интеллекта, как выбор стратегии и тактики, генерации идей,</p> <p>-освоить навыки эвристического мышления, повысить уровень познавательной активности</p>
3.2	Способы и формы проверки результатов (система оценочных средств, мониторинг эффективности ДОП)	<p>Для отслеживания результативности образовательного процесса используются следующие виды контроля:</p> <p>По видам: – собеседование; наблюдение; тестирование; самоанализ; общий мониторинг.</p> <p>По срокам – -входящий контроль (сентябрь – тестовые задания по уровням обучения)</p> <p>-текущий контроль (в конце учебного года)</p> <p>-итоговый контроль (в конце обучения).</p> <p>Ежегодный мониторинг эффективности:</p> <p>-Стартовый уровень: мониторинг участия и результативности команд</p> <p>-Базовый уровень: рейтинг каждого участника по итогам игр</p> <p>-Продвинутый уровень: рейтинг выступления команд на разноуровневых турнирах, результативность участия в викторинах и разных тестированиях- ОГЭ, ЕГЭ.</p> <p>Критерии оценки:</p> <p>-устойчивый интерес к предмету</p> <p>-учебно-познавательная активность</p> <p>-социальные достижения детей</p> <p>Уровни оценки:</p> <p>-высокий уровень (полное соответствие программным требованиям)</p> <p>-средний уровень (усвоение более 50% содержания)</p>
Содержание программы		
2.1. Учебно-тематический план		
2.1.1	Перечень разделов, тем, всего час, практические теоретические занятия, форма контроля по годам обучения («Расширенный УТП» по годам см. стр 18-26)	
2.2. Содержание тем по годам		
2.2.1	Основные понятия курса	<p>ПОНЯТИЯ–разновидности игр по их организации.</p> <p>Игра, турнир, фестиваль, марафон, шоу.</p> <p>Настольные игры, зрелищные игры, постановочные игры, дидактическая игра.</p> <p>Виды познавательные, спортивные, логические, интеллектуальные, командные, блиц, викторины, тесты.</p> <p>РОЛИ В КОМАНДЕ – Капитан команды, Эрудиты, мыслители, кнопочник, молчун, генератор идей, критик, синтезатор идей,</p>

		<p>шутник, прекрасная дама, диспетчер, логик, трезвая голова, интуиит и др.</p> <p>ИГРОВАЯ ДИСЦИПЛИНА.</p> <p>МЕТОДИКА И ТЕХНОЛОГИИ -интеллект, мыслительная способность, скорость мысли, психологическая устойчивость, противостояние с ведущим, мозговой штурм, тренинг, практикум, индукция, критика, синтез, коммуникативные и игровые навыки, выбор версии, логическая цепочка, информационный банк вопросов, пакет вопросов, вид вопроса и ответа, рейтинг вопроса, апелляция.</p> <p>ИСТОЧНИКИ – на бумажном носителе, сеть Интернет</p> <p>УМЕНИЯ – импровизация, техника речи, умение работать в команде, умение слушать и умение слышать, работа со зрительской аудиторией, работа с микрофоном и др. тех. средствами, 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 игр.</p>
2.2.2	<p>Краткое описание теоретических и практических аспектов по разделам УТП</p>	<p><u>1 год обучения</u> -</p> <p>Обучение работе с источником информации</p> <p>Начальное знакомство с интеллектуальными играми: игры со словами, игры на развитие логики, игры на эрудицию, игры на внимание, воображение.</p> <p>Знакомство с телеверсиями игр: «Умники и умницы», «Великолепная 5», «Слабое звено».</p> <p><u>2 год обучения</u> -</p> <p>Технология и методика интеллектуальных игр: понятия «Вопрос», «Ответ», «Коллективный разум», командная игра, роли в команде.</p> <p>Настольные игры – Спортивные, литературные, математические, логические.</p> <p>Интеллектуальные игры-викторины, тесты, «Что, где, когда», Эрудит-лото, интерактивные</p> <p><u>3 год обучения</u>-</p> <p>Технология и методика интеллектуальных игр:</p> <p>Командообразование (тимбилдинг), Личностное развитие игроков</p> <p>Настольные игры – лото, домино.</p> <p>Развивающие игры-стратегии, на логику, ассоциации, викторины.</p> <p>Народные интеллектуальные игры – Ёхор, Шагаай Наадан,</p>

		<p>Образовательные игры – Экивоки, Мемори, игры между командами класса – Поле чудес, Угадай мелодию, Устами младенца, Брейн-ринг, квест-игры.</p> <p><u>4 год обучения</u> –</p> <p>Малые формы интеллектуальных игр: разминочные и настольные,</p> <p>Игры: Кто это? Интеллектуальное многоборье, Слабое звено, Брейн-ринг, Интерактивные игры.</p> <p>Составление вопросной базы и заданий, Создание интеллектуальной игры, Работа с мультимедийной презентацией.</p> <p>Игры между командами ОУ. – Турнир по настольным играм, Турнир «Угадай-ка», Турнир Эрудитов.</p> <p><u>5 год обучения</u> -</p> <p>Подготовка и проведение игр для учащихся младших классов: Турнир по настольным и логическим играм, Своя игра, Умники и умницы, Брейн-ринг, Поле чудес.</p> <p>Участие в играх клуба «Сириус, Участие в мероприятиях на сайте Что, где, когда. (платформы клуба), Образовательные онлайн тесты.</p> <p>Участие в республиканских турнирах</p> <p>Турнир «Большая игра» между командами ОУ КСОШ, НСОШ, ТСОШ.</p>
2.2.3	Формы контроля по разделам и уровням: стартовый, базовый, продвинутый	<p>Стартовый уровень -</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>Базовый уровень-</p> <p>Главный результат – результативное (качественное и количественное) выступление каждого игрока, успешное овладение учеником знаниями и умениями по программе. Результативность игры команд.</p> <p>Продвинутый уровень-</p> <p>Мониторинг самостоятельной работы команд на разноуровневых конкурсах и турнирах. Рейтинг команд.</p>
2.3.Календарно-тематическое планирование		
2.3.1	Составляется в форме таблицы: дата, часы проведения, форма занятий, количество часов, тема, место проведения, форма контроля по каждому году обучения (см. стр. 55-89)	
Организационно-педагогические условия		
3.1	Методическое обеспечение ДОП (методики, технологии)	<p>Технологии:</p> <p>– Использование различных образовательных технологий (Очно, очно-заочно, онлайн и заочно)</p>

		<ul style="list-style-type: none"> – Технология сотрудничества – Игровые технологии – Современные информационно-коммуникативные технологии. <p>Форма занятий-</p> <ul style="list-style-type: none"> – коллективные и групповые – комбинированные, теоретические, практические, тренировочные – игровые. – "мозговой штурм", круглый стол, мультимедиа-занятие – онлайн-занятия. <p>Методы обучения:</p> <p>словесный, наглядный, практический, объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, игровой, дискуссионный и проектный.</p> <p>Методика развития интеллекта</p> <ul style="list-style-type: none"> -Когнитивные тренировки, -Логико-математические методы, -Методы развития творческого интеллекта, -Социально-коммуникативные, -Стратегии обогащения знаниями
3.2	Метод. виды продукции	<ol style="list-style-type: none"> 1. Методические разработки интеллектуальных программ, сценарии игр – печатный и электронный вариант. 2. Папка: «Портфолио команды» 3. Материал на электронных носителях – разработки игр по разной тематике. 4. 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». 5. Настольные развивающие и логические игры. (ходилки, разновидности лото и домино, карточные игры, логические цепочки, фото-викторины, набор игр «Эрудит-игра (по разным отраслям науки), Словодел, настольная йога, различные пазлы и др.)
3.3	Условия реализации ДОП (ресурсы для проведения занятий)	<ul style="list-style-type: none"> – Помещение для занятий, – Реквизит к игровой программе: ручки, бумага, альбомные листы, фишки, флажки, игровые столы, – система БРЕЙН-РИНГ – литература: <ul style="list-style-type: none"> учебно-методическая; энциклопедии, словари; научно-популярная, художественные альбомы; учебники; художественная литература; – Наглядные пособия для проведения игр, наличие

		<p>источников информации прямого использования (библиотека либо наличие точек доступа к Интернету).</p> <ul style="list-style-type: none"> – мультимедийные учебные пособия, блоки игровых вопросов различной тематики, сборники рекомендаций по проведению игр, наличие тематической видео и аудиотеки, сборников вопросов и интеллектуальных заданий, комплексов упражнений на развитие интеллектуальных навыков. – мультимедийные презентации, – дидактические игры в электронном виде, – электронные издания книг: – наличие компьютера, подключенного к сети Интернет у учащегося дома. – доступ к сети Интернет на занятиях. – обеспечение техническими средствами (компьютер, мультимедиа аппаратура, Flash-накопители, принтер, сканер, комплект мобильной аппаратуры системы «Брейн-ринг» для проведения игр). – наличие транспортного средства и ден. средств для руководителя для поездок по школам. – 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, – комплекты настольных дидактических игр: «Мафия», «Активити», «Проведи шарик», «Магический квадрат», «Танграм», «Поле чудес», «Интеллектуальное лото», «Головоломки со спичками»
3.4	Используемая литература для педагогов	<ol style="list-style-type: none"> 1. Анашина Н.Ю. Энциклопедия интеллектуальных игр. — М.: Академия Развития, 2023. Комплексное пособие по организации и проведению игр. 2. Баладин Б.Б. Большая книга интеллектуальных игр и занимательных вопросов — М., 2019. Сборник заданий и методических рекомендаций. 3. Друзь А.А. Искусство задавать вопросы — М.: Эксмо, 2022. Методика создания и редактирования вопросов. 4. Жарков Г.В. Развитие личности средствами интеллектуальных и творческих игр — Владимир, 2024 5. Мазепина Т.Б. Развитие познавательных процессов ребенка в играх, тренингах, тестах — Ростов-на-Дону:

		<p>Феникс, 2019.</p> <p>6. Поташев М.А., Рубин А.А. Что? Где? Когда? Для чайников. — СПб.: Питер, 2020.</p> <p>Базовое руководство по технологии игры.</p> <p>7. Тихомирова Л.Ф. Развитие интеллектуальных способностей ребенка — М.: Айрис-Пресс, 2020.</p> <p>Практикум для работы с подростками 10-14 лет.</p> <p>8. Федин С.Н. Логические задачи для юного сыщика. — М.: АСТ, 2021.</p> <p>Сборник развивающих заданий.</p>
3.5	Литература для учащихся	<ol style="list-style-type: none"> 1. Анашина Н.Ю. Энциклопедия интеллектуальных игр для школьников, М., 2025. 2. Баландин Б.Б. Большая книга интеллектуальных развлечений – М, 2019. (Сборник занимательных вопросов и головоломок) 3. Гик Е.Я. Занимательные игры и развлечения- М, Просвещение, 2023. (Логические задачи и математические головоломки) 4. Данковцева А., Дружинина М. Любимые мультики: ребусы, загадки, головоломки.-М, Игротека, 2021. (Развивающие задания для младших школьников) 5. Сушинская Л.Л. Викторины, конкурсы, кроссворды» – С-П, 2021. (Сборник готовых материалов для тренировок.) 9. Серия «Я познаю мир»** (в 114 томах) (Детская энциклопедия по всем отраслям знаний) <ul style="list-style-type: none"> – «Я познаю мир: История» – «Я познаю мир: География» – «Я познаю мир: Литература» – «Я познаю мир: Искусство» – «Я познаю мир: Наука» 10. Серия «Детская энциклопедия РОСМЭН» (Красочные иллюстрированные издания) <ul style="list-style-type: none"> – «Великие ученые и их открытия» – «Знаменитые произведения искусства» – «История древнего мира» 11. «Большая книга знаний» – (Универсальный справочник для школьников)

Раздел 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Интеллектуальные игры – это увлекательный и полезный способ провести время. Они способствуют развитию ума и логического мышления, памяти, внимания и способности решения сложных задач. Игры могут быть классическими настольными, словесными, в виде карточек и ребусов, компьютерными приложениями, которые тренируют мозг и приносят удовольствие. Это могут быть задания на общую эрудицию, на творческие способности и артистизм, логику и критическое мышление, внимательность, быстроту реакции и смекалку, на умение действовать по стратегии. Игры на развитие мышления и эрудицию уже давно перестали быть просто развлечением. По ним проводятся целые турниры, олимпиады, квизы. В интеллектуальной игре применяются умственные способности для достижения победы или в целях досуга. В таких играх развивается интеллект и эрудиция. Интеллектуальные игры распространены в массмедиа, на телевидении, где от участников требуется отвечать на вопросы из различных сфер жизни, а победитель награждается какими-либо призами. Занимаясь интеллектуальными играми мы тренируем наш мозг для успешного прохождения различных тестов и заданий, будь то ОГЭ или ЕГЭ.

1.1. Нормативная правовая база.

ДООП «Мир интеллектуальных игр» составлена в соответствии со следующими нормативными и распорядительными документами:

- Федеральным Законом от 29.12.2012 №273 ФЗ (ред. От 14.07.2022) «Об образовании в РФ»;

- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам" (Зарегистрирован 26.09.2022 № 70226)

- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

- Письмом Министерства образования и науки России №09-3242 от 18.11.2015 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»

- Уставом МОУ ДО «Турунтаевский ДДТ» от 15.09.2015 (Приказ №17)

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).

Программа реализуется в формате сетевого взаимодействия с ОУ Прибайкальского района «Турунтаевская СОШ №1», «Коменская СОШ», «Нестеровская СОШ».

1.2. Основные характеристики программы

Направленность программы – Социально-гуманитарная

Программа социально-гуманитарной направленности, ориентирована на социальную адаптацию, развитие коммуникативной и интеллектуальной компетентности, формирование знаний об обществе и создание условий для развития социально успешной личности.

Актуальность.

Актуальность программы обусловлена:

- необходимостью развития потенциала интеллекта через обучение универсальным навыкам мыследеятельности
- потребностью в социальной адаптации подростков через интеллектуальную деятельность
- возможностью непрерывной внешкольной подготовки к тестированиям, ОГЭ и ЕГЭ
- востребованностью форм интеллектуального досуга

Отличительные особенности. Специфика освоения данной программы обусловлена:

- Самостоятельное интеллектуальное развитие через внеучебную литературу и использование сети Интернет и ИИ.
- Открытость образовательного процесса
- Преемственность ступеней обучения
- Возможность работы в онлайн-режиме

Педагогическая целесообразность. Педагогическая целесообразность данной программы обусловлена тем, что создается благоприятная творческая атмосфера для сотрудничества, предоставляется возможность проявить инициативу в интеллектуальной деятельности, формируются межпредметные связи, развиваются навыки работы с информацией.

Цель ДООП «Мир интеллектуальных игр» – Повышение интеллектуальной активности обучающихся, создание условий для социализации личности через интеллектуальные игры.

Задачи:

Образовательные:

- познакомить с многообразием интеллектуальных игр
- овладеть основами игровых технологий
- формировать практические умения коллективной игровой деятельности

- формировать навыки организаторской деятельности и самоорганизации

Развивающие:

- развивать познавательную активность и способность к самообразованию
- развивать творческий, культурный, коммуникативный потенциал
- развивать лидерские качества, эрудицию, логику
- формировать навыки работы со справочной литературой

Воспитательные:

- воспитывать культуру взаимоотношений, взаимопомощь
- развивать навыки бесконфликтного общения
- обеспечивать духовно-нравственное, гражданское, патриотическое воспитание
- формировать представление об интернет-среде как пространстве для интеллектуального поиска.

интеллектуального поиска.

Объем программы и режим занятий

Возраст учащихся-10-17 лет

Срок реализации программы – 5 лет.

Объём программы – 1008 часов.

Уровень программы	Возраст обучаемых	Год обучения	Объем программы (часы)
Стартовый	10-12лет	1	144
Базовый	13-16лет	2-4	648
Продвинутый	16--17лет	5	216
			Всего 1008 часов

Ученики каждой группы после окончания каждого уровня обучения могут продолжить обучение или стать «выпускниками курса» в случае, если не планируют заниматься в этом направлении дальше

Режим занятий

- 1 год: 2 раза в неделю по 2 академических часа (45 минут)
- 2-5 годы: 2 раза в неделю по 3 академических часа
- Перерыв между занятиями – не менее 10 минут

1.3. Формы и методы организации образовательного процесса

Данная модель обучения включает в себя:

Технологии:

- Использование различных образовательных технологий, в том числе дистанционных и

электронного обучения; (Очно, очно-заочно, онлайн и заочно)

– Технология сотрудничества (обучения во взаимодействии) основана на использовании различных методических стратегий и приемов моделирования ситуаций реального общения и организации взаимодействия учащихся в группе (в парах, в малых группах) с целью совместного решения коммуникативных задач

– Игровые технологии

-Современные информационно-коммуникативные технологии – технологии с использованием компьютера и других технических средств.

Форма занятий:

– коллективные и групповые (урок-объяснение темы, урок-закрепление или повторение, контрольный урок)

– комбинированные, теоретические, практические, тренировочные (тренинг).

– игровые – тематическая игра, квест, викторина, диспут, дискуссия.

– «мозговой штурм», круглый стол, мультимедиа-занятие

– онлайн – занятия.

Игровые формы обучения на занятии – эффективная организация взаимодействия педагога и учащихся, продуктивная форма их обучения с элементами соревнования, неподдельного интереса. Игра – творчество, игра – труд. В процессе игры у учащихся вырабатывается привычка сосредотачиваться, мыслить самостоятельно, развивается внимание, стремление к знаниям.

Стандартное занятие состоит из трех этапов:

Первый – круговая тренировка с применением разминочных игр.

Второй-разбор и игровое подтверждение теоретических положений, запланированных на данное занятие.

Третий-тренировка в режиме реального времени по правилам одной из Интеллектуальных игр.

Интеллект – это не только эрудиция (накопленные знания), но и гибкость, скорость мышления, память, внимание и логика

Методика развития интеллекта:

-Когнитивные тренировки (Развитие «мышц ума») – нейробика, тренировка рабочей памяти, развитие внимания и концентрации, медитация и осознанность)

– Логико-математические методы (решение логических задач, игры и головоломки)

– Методы развития творческого интеллекта (мозговой штурм, ментальные карты, техника ТРИЗ)

– Социально-коммуникативные (диалоги и дискуссии, обучение других)

– Стратегии обогащения знаниями (активное чтение, изучение нового, систематизация материала)

1.4. Формы подведения итогов реализации дополнительной программы

Стартовый уровень -

методы отслеживания (диагностики) успешности овладения учащимися содержания программы.

-Педагогическое наблюдение. (выявление детей с повышенной интеллектуальной активностью, способность ребенка к логическому мышлению и умозаключению, способность работать в коллективе)

Базовый уровень-

Главный результат – результативное (качественное и количественное) выступление каждого игрока, успешное овладение учеником знаниями и умениями по программе. Рейтинг ученика.

Продвинутый уровень – мониторинг самостоятельной работы команд на разноуровневых конкурсах и турнирах.

Результативность программы предполагается оценивать по следующим **критериям оценки и показателям:**

высокий и средний уровень усвоения детьми содержания предмета:

высокий уровень (100 %)

средний уровень (50 %)

1. Усвоение детьми содержания учебного предмета. (теоретические знания, практические умения и навыки обучающегося полностью соответствуют ранее представленным программным требованиям (полное соответствие программным требованиям)

2. Устойчивый интерес детей к предмету (показатели: сохранность контингента, наличие положительных мотивов посещения занятий)

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

4. Повышение мотивации к познаниям и повышению уровня своего общего образования у самого ребенка, заинтересованность и поддержка родителей.

По срокам:

- входящий контроль (сентябрь – тестовые задания по уровням обучения)

-текущий контроль (в конце учебного года)

-итоговый контроль (в конце обучения).

1.5. Планируемые результаты

СТАРТОВЫЙ УРОВЕНЬ:

должны знать:

- правила основных интеллектуальных игр,
- классификацию первоисточников (литература),
- способы работы с первоисточником,
- правильно строить индивидуальную и коллективную работу,
- выделять главное, существенное,
- знать правила интеллектуальных игр,
- основы взаимодействия в команде,
- заложенную программой информацию исторического, географического,

литературного и других направлений.

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.

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ:

должны знать:

- способы развития разносторонней памяти, логического мышления,
- алгоритмы решения задач, рассуждения,
- правила основных интеллектуальных игр,
- знать источник и правила составления вопросов.

должны уметь:

- играть в интеллектуальные игры по правилам данной игры,
- умение играть в команде, сплоченность, дисциплина, уважение к товарищам,
- анализировать свое отношение к происходящему для объективного осознания

значимости достигнутого результата деятельности,

– конкретно знать свое место и роль в команде.

ПРОДВИНУТЫЙ УРОВЕНЬ:

Владеют компетентностями:

– 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

– развить быстроту индивидуальной и коллективной реакции, лидерские качества, активную жизненную позицию, способность к объективной самооценке и саморегуляции,

– повышать 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.

РАЗДЕЛ 2. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

1 год обучения: стартовый уровень

№	Наименование разделов и тем	Всего часов	Количество часов		Форма контроля
			Теоретические	Практические	
I раздел – Вводная часть					
1.1	Реклама работы ТДТ, Планирование работы студии	2	1	1	Заполнение документации
1.2	Комплектование групп Знакомство с учениками	2	1	1	Заполнение документации
1.3	Техника безопасности. Введение в программу.	2	1	1	Входная диагностика: тест «Эрудиция» (упрощенного вида)
II раздел – Обучение работе с источниками информации					
2.1	Знакомство со способами получения информации. Энциклопедии. Словари	2	0	2	наблюдение
2.2	Работа с фондом библиотек	2	0	2	экскурсии
2,3	Работа с интеллектуально-познавательными журналами	2	0	2	наблюдение
2.4	Работа с Интернет-источниками	4	0	4	Наблюдение, опрос
2.5	Знакомство с игровым движением и формами клубной работы	2	1	1	Викторина: Мои любимые литературные герои: рейтинг игрока
III раздел: начальное знакомство с интеллектуальными играми					

3.1.	Тема: игры со словами				
3.1.1	Анограммы	2	1	1	тренинг
3.1.2	Ребусы	2	1	1	тренинг
3.1.3	Шарады	2	1	1	тренинг
3.1.4	Классические кроссворды	6	1	5	тренинг
3.1.5	Контрольный урок: Игры со словами на выбор	2	0	2	Результативность каждого игрока.
3.2	Тема: интеллектуальные игры на логику				
3.2.1	Математические головоломки	12	1	11	тренинг
3.2.2	логические игры	12	1	11	тренинг
3.2.3	Настольные игры	12	1	11	тренинг
3.3	Тема: интеллектуальные игры на эрудицию				
3.3.1	сканворды	4	1	3	тренинг
3.3.2	викторины	8	1	7	тренинг
3.4	Тема: игры на развитие внимания				
3.4.1	Мемо-игры	2	1	1	тренинг
3.4.2	ассоциации	2	1	1	тренинг
3.4.3.	картинки-находилки	2	1	1	тренинг
3.4.4.	Таблица Шульте	2	1	1	тренинг
3.5.	Тема: Совершенствуем воображение				
3.5.1	Танграм	12	1	11	тренинг
3.5.2	Карточная игра «Покер»	2	0	2	тренинг
3.5.3	Пишем сказку	4	0	4	тренинг
IV раздел. Телеверсии игр					
4.1	«Умники и умницы»	10	2	8	Игровое занятие

4.2	«Великолепная 5»	10	2	8	Игровое занятие
4.3	Тема – слабое звено	10	2	8	Игровое занятие
V раздел. Итоговый					
5.1	Турнир знатоков	4	0	4	Итоговая игра-результативность
5.2	Итоговое занятие	2	2	0	Рейтинг учеников.
	итого	144	26	118	

2 год обучения: базовый уровень

№ п/п	Наименование разделов, тем	количество часов			форма контроля
		всего	теория	практика	
I раздел. Вводная часть					
1.1.	Реклама работы ТДДТ, студии Эрудит. До-комплектование группы.	3	0	3	Заполнение документация
1.2.	Техника безопасности.	3	0	3	Тест «ТБ в ТДДТ»
1.3.	Краткое повторение тем 1 года обучения	3	0	3	диагностика: тест «Эрудиция» (2 уровень)
II раздел. Технология и методика интеллектуальных игр					
2.1.	Понятие «вопрос», типы и виды, требования к формулировке.	6	1	5	Тренинг-игра – «Вопрос-ответ
2.2.	Понятие «ответ», требования, виды.	6	1	5	Тренинг – Тематическая викторина «Моя Бурятия».
2.3.	«Коллективный разум»	6	1	5	Тренинг – конкурс «Игры разума»
2.4.	Командная игра	6	1	5	Тренинг – Игра «Мозговой штурм»
2.5.	Роли в команде	3	1	2	Тренинг – Что, где, когда.
III раздел. Настольные игры					
3.1	Спортивные игры-шашки, шахматы,	6	1	5	Тренинг
3.2	Литературные игры – шарады, ребусы, буриме, рифма, сочинялки.	12	1	11	Тренинг
3.3.	Математические игры – судоку, волшебный квадрат, головоломки	12	1	11	Тренинг
3.4.	Логические игры и головоломки, кроссворды, сканворды,	12	1	11	Тренинг
3.5	Турнир по настольным играм – контрольный урок	6	0	6	Результативность игрока
IV раздел. Интеллектуальные игры					
4.1	Викторины	24	1	23	Контрольный урок
4.2	Тесты	24	1	23	Контрольный урок
4.3	Что, где, когда	24	4	20	Игровая программа
4.4	Эрудит-лото	24	2	22	Игровая программа
4.5	Интерактивные игры	24	2	22	Тренинг
V раздел: Итоговые занятия					

5.1.	«Турнир знатоков»	6	1	5	Итоговая игра - результативность игроков.
5.2.	Итоговое занятие	3	3	0	обобщение итогов. Рейтинг учеников
	итого	216	23	193	

3 год обучения: базовый уровень

№	Наименование разделов и тем	Всего часов	Количество часов		Форма контроля
			Теоретические	Практические	
I раздел – Вводная часть					
1.1	До-комплектование группы. Работа с учителями и родителями.	3	0	3	Заполнение документации
1.2	Краткое повторение пройденного материала.	3	1	2	Диагностика: тест «Эрудиция» (3 год обучения)
1.3	Техника безопасности	3	3	0	Заполнение документации
II раздел – Технология и методика интеллектуальных игр					
2.1	Командообразование (тимбилдинг)	21	3	18	Тренинг
2.2	Личностное развитие игроков.	24	3	21	Тренинг
2.3	Игры между командами класса Поле чудес Угадай мелодию Устами младенца	27	3	24	Тренинг
III раздел – Настольные, логические и народные игры					
3.1.	Настольные – карточное лото, домино и их разновидности	21	0	21	Тренинг
3.2.	Настольные развивающие игры (стратегии, на логику, ассоциации, викторины)	21	0	21	Тренинг
3.3	Народные интеллектуальные игры	21	0	21	Тренинг
3.4.	Образовательные игры Эквивоки, мемори.	12	1	11	Тренинг
IV раздел – Интеллектуальные игры					
4.1.	Брейн-ринг	24	3	21	тренинг
4.2.	Квест-игра	24	3	21	тренинг
V раздел – итоговые занятия					
5.1	Турнир Умников: итоговая игра	9	1	8	Контрольный урок
5.2.	Итоговое занятие	3	3	0	Рейтинг команд
	итого	216	18	198	

4 год обучения: базовый уровень

№	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		всего	теория	практика	
I Раздел – Вводная часть					
1.1	До-комплектование группы. Работа с учителями и родителями	3	0	3	Заполнение документации
1.2	Краткое повторение пройденного материала	3	1	2	Диагностика: тест «Эрудиция» (4 год обучения)
1.3	Техника безопасности	3	3	0	Тест «ТБ»
II Раздел – Общая интеллектуальная подготовка					
2.1	Работа в команде	24	0	24	тренинг
2.2.	Малые формы интеллектуальных игр: разминочные и настольные	24	0	24	тренинг
III Раздел – Интеллектуальные игры					
3.1	Игра «Кто это?»	12	2	10	тренинг
3.2	Интеллектуальное многоборье	27	3	24	тренинг
3.3.	Слабое звено	24	3	21	тренинг
3.4	Брейн-ринг	24	3	21	тренинг
3.5	Интерактивные игры	18	0	18	тренинг
IV Раздел – Подготовка и проведение игр					
4.1	Составление вопросной базы и заданий	12	3	9	наблюдение
4.2	Создание интеллектуальной игры	12	3	9	наблюдение
4.3.	Работа с мультимедийной презентацией	12	1	11	наблюдение
4.4	Проведение игр	6	0	6	наблюдение
V Раздел – итоговые занятия					
5.1	Турнир «Эрудитов» между командами ОУ: КСОШ, НСОШ, ТСОШ.	9	3	6	Контрольный урок
5.2	Итоговое занятие	3	3	0	Рейтинг команд.
	итого	216	28	188	

5 год обучения: продвинутый уровень

№	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		всего	теория	практика	
I Раздел – Вводная часть					
1.1	До-комплектование группы. Планирование сезона	3	2	1	Заполнение документации
1.2	Техника безопасности.	3	1	2	Тест «ТБ»
1.3	Диагностика уровня ЗУН	3	0	3	Диагностика тест «Эрудиция» (5 год обучения)
II Раздел – Подготовка и проведение игр для учащихся мл. классов					
2.1. Турнир по настольным и логическим играм					
2.1.1	Теоретические основы подготовки игр	9	2	7	наблюдение
2.2.2	Практика организации и проведения	3	0	1	наблюдение
2.2. Своя игра					
2.2.1	Разработка плана проведения, стратегия и тактика.	3	1	2	наблюдение
2.2.2	Редактура и рецензирование вопросов. Работа с сайтами.	9	0	9	Создание пакета вопросов
2.2.3	Техническая работа – создание презентаций	9	0	9	наблюдение
2.2.4	Проведение	3	0	3	наблюдение
2.3. Умники и умницы					
2.3.1	Разработка плана проведения, стратегия и тактика	3	1	2	наблюдение
2.3.2	Редактура и рецензирование вопросов. Работа с сайтами.	9	0	9	Создание пакета вопросов
2.3.3	Техническая работа – создание презентаций др. атрибутики.	9	0	9	наблюдение
2.3.4	проведение	3	0	3	наблюдение
2.4. Брейн-ринг					
2.4.1	Разработка плана проведения, стратегия и тактика	3	1	2	наблюдение
2.4.2	Редактура и рецензирование вопросов. Работа с сайтами.	9	0	9	наблюдение
2.4.3	Техническая работа – создание презентаций.	9	0	9	наблюдение
2.4.4	Обучение работы с аппаратурой Брейн-ринг.	3	0	3	тренинг
2.4.5	Проведение игры:	3	0	3	наблюдение
2.5. Поле чудес					
2.5.1	Разработка плана проведения, стратегия и тактика	3	1	2	наблюдение
2.5.2	Редактура и рецензирование вопросов. Работа с сайтами	6	0	6	наблюдение
2.5.3	Техническая работа – создание	6	0	6	наблюдение

	презентаций				
2.5.4	Проведение игры	3	0	3	наблюдение
III. Раздел – Игровая практика					
3.1	Участие в играх клуба «Сириус» https://moskvasirius.ru/	21	3	18	результативность
3.2.	Участие в мероприятиях на сайте Что, где, когда https://chgk.online/ https://adrouz.ru/?ybaip=1&yclid=4883828553759588351 https://4gk-base.andvarif.ru/ - игровой режим https://mediastore-kazan.ru/d/resursy-i-prilozheniya-dlya-igry-cto-gde-kogda-poleznye-sovety-i-sajty https://systematika.org/turnir/	21	1	20	результативность
3.3	Участие в образовательных онлайн-тестах https://onlinetestpad.com/ru/tests/educational https://testometrika.com/educational/ https://proverka.onlineschool-1.ru/tests https://solncesvet.ru/tests/ https://foxford.ru/catalog/trainings?utm_referrer=https%3A%2F%2Fyandex.ru%2F	21	1	20	результативность
VI. Раздел – Участие в республиканских турнирах					
4.1	Подготовка.	12	1	12	наблюдение
4.2	Выездное мероприятие	9	0	9	рейтинг
V. Раздел – Итоговые занятия					
5.1	Турнир «Большая игра» между командами ОУ КСОШ, НСОШ, ТСОШ.	12	3	9	Контрольный урок
5.2	Итоговое занятие	6	3	3	Рейтинг команд. награждение
	итого	216	21	195	

РАЗДЕЛ 3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.

1 год обучения: стартовый уровень.

Раздел I. Вводная часть

Тема 1.1. Реклама работы ТДТ. Планирование работы студии.

Теория: составление и корректирование ДООП «Мир интеллектуальных игр», плана воспитательной работы.

Практика: Реклама ДДТ – экскурсия в ДДТ, показ фото и видео материалов о ДДТ и студии Эрудит

Форма контроля: заполнение документации

Тема 1.2. Комплектование групп. Знакомство с учениками.

Теория: беседа о значении развития умственных способностей, эрудиции, логического мышления.

Практика: запись детей в студию.

Форма контроля: заполнение документации

Тема 1.3. Техника безопасности. Введение в программу

Теория: лекция по технике безопасности, беседа об интеллекте, эрудиции, логике

Практика: опрос по теме, входное тестирование

Форма контроля: тест "Эрудиция. 1 год" (упрощенный)

Раздел II. Обучение работе с источниками информации

Тема 2.1. Обучение работе с источниками информации

Теория – практико-ориентированное занятие. **Цель:** сформировать у учащихся критическое отношение к информации и научить их проверять достоверность любых данных. Знакомство со способами получения информации. Категории источников. Энциклопедии. Словари.

Практика – работа со справочной литературой

Форма контроля – викторина по теме: «Бурятия моя!»

Тема 2.2. Работа с фондом библиотек.

Теория – практико-ориентированное занятие. **Цель:** научить учащихся самостоятельно ориентироваться в фондах библиотеки (в т.ч. электронных) для поиска достоверной информации и интересных фактов для интеллектуальных игр.

Практика – экскурсия в ЦРБ и детскую библиотеку., работа с библиотекарями (показ фонда, игровая программа)

Форма контроля – наблюдение.

Тема 2.3. – Работа с интеллектуально-познавательными журналами

Теория – практико-ориентированное занятие. **Цель:** научить учащихся использовать научно-популярные и интеллектуальные журналы как источник актуальной, качественной и интересной информации для подготовки к играм и саморазвития. Классика («киты»): «Наука и жизнь», «Вокруг света», «Знание-сила».

Современные научно-популярные: «Кот Шрёдингера», «Популярная механика», «National Geographic»

Исторические: «Дилетант», «Родина»

Культура и язык: «Искусство», «Русский язык за рубежом»

Практика – просмотр журналов «Эрудит», «Юный эрудит», «Наука и жизнь», «Путеводная звезда», «Читай-ка», «Квантик», «Когда ты один дома», «Веселый затейник», «Детская энциклопедия», «ЮЛА», «Простоквашино», «Развивалки», «Думай, Кидс», «Юный натуралист», «Лучик», «Понимашка» др.

Форма контроля – наблюдение.

Тема 2.4. Работа с Интернет-источниками.

Теория – урок-объяснение темы – Интернет источники. **Цель:** сформировать у учащихся систему работы с интернет-источниками для быстрого и точного нахождения достоверной информации, необходимой для подготовки к интеллектуальным играм и создания качественных вопросов. Специализированные поисковые системы: Google Scholar (научные статьи), Книжный поиск, Project Gutenberg (коллекция бесплатных электронных книг), Internet Archive (архив сайтов, книг, видео).

Практика – выполнение практических заданий.

Форма контроля – Тематическое онлайн тестирование «Сказки и мультики»

Тема 2.5. Знакомство с игровым движением и формами клубной работы.

Теория – интерактивная лекция. **Цель:** сформировать у учащихся целостное представление об интеллектуальном движении как о живом сообществе и показать многообразие форматов участия в нем школьных занятий. Кружок-клуб. Формы клубной работы.

История развития интеллектуальных игр.

Практика – просмотр телеигры «Ч.Г.К», знакомство с книгой Ворошилов А. «Что, где, когда. Вопросы и ответы».

Форма контроля – Викторина: «Мои любимые литературные герои».

III раздел: Начальное знакомство с интеллектуальными играми

3.1. Тема: Игры со словами

3.1.1. Анограмма. *Теория* – практический игровой интенсив. **Цель:** развить навык быстрого буквенного анализа, расширить активный словарный запас и познакомить с анаграммами как с форматом интеллектуальной игры.

Виды – зеркальные, неполные, с цифрами, с подсказкой, фразы., загадки. Правила разгадывания и составления.

Практика – работа с карточками., тренинг.

Форма контроля – наблюдение.

3.1.2. Шарады

Теория – урок-объяснение темы. Шарада – это классическая интеллектуальная игра, развивающая ассоциативное мышление, владение словом и командное взаимодействие. **Цель:** научить учащихся разгадывать и составлять шарады, понимая их логику и структуру, а также развить навыки невербальной коммуникации и командной работы. Правила разгадывания, типы шарад – словесные, актерские (пантомима). Метаграммы.

Практика – работа с карточками, тренинг.

Форма контроля – наблюдение

3.1.3. Ребус

Теория – урок-объяснение темы. Ребус – Загадка, в которой слово или фраза зашифрованы с помощью комбинации рисунков, символов, букв и цифр. **Цель:** научить учащихся разгадывать и самостоятельно составлять ребусы, понимая их внутреннюю логику и язык. правила решения ребуса, виды ребусов – загадки, в рисунках, пословицы, рассказ, задача, числовые, буквенные.

Практика – работа с карточками, тренинг.

Форма контроля – наблюдение

3.1.4. Классический кроссворд-

Теория – урок-объяснение темы. Классический кроссворд – это фундаментальный жанр, развивающий эрудицию, ассоциативное мышление, орфографическую зоркость и умение работать с дефинициями. **Цель:** сформировать у учащихся системный подход к разгадыванию и составлению классических кроссвордов, превратив его из развлечения в инструмент интеллектуального развития.

Особенности кроссвордов, способы решения, типы кроссвордов – открытый, закрытый, линейный, тематический.

Практика – работа с карточками, тренинг

Форма контроля – наблюдение

3.1.5. Игры со словами на выбор. Контрольное занятие.

Цель: Контроль усвоения материала и практическое применение навыков работы со словами (анаграммы, ребусы, шарады, кроссворды) в условиях командного соревнования.

Практика – 1. Анаграммный марафон, 2. ребус-лабиринт, 3. шарадный театр, 4. кроссворд-экспресс.

Форма контроля – Турнир. Результативность каждого ученика.

3.2. Тема – Интеллектуальные игры на логику.

3.2.1. Математические головоломки.

Теория – урок-объяснение. **Цель:** сформировать у учащихся навыки логического и алгоритмического мышления, умение анализировать условие, выдвигать и проверять гипотезы через решение нестандартных математических головоломок. Виды головоломок – примеры с рисунками, магический квадрат, веселая математика, волшебный квадрат. Правила разгадывания.

Практика – работа с карточками, тренинг

Форма контроля – наблюдение

3.2.2. Логические игры.

Теория – урок-объяснение. **Цель:** сформировать у учащихся целостную систему логического мышления, научить анализировать информацию, выявлять причинно-следственные связи и находить неочевидные решения в условиях неопределённости.

Виды логических игр – Цепочка, Скажи правду, Соображайка, Эрудит, телеграмма. Правила разгадывания.

Практика – работа с карточками

Форма контроля – наблюдение

3.2.3. Настольные игры.

Теория – урок-объяснение. **Цель:** развить стратегическое, тактическое, пространственное и ресурсное мышление через освоение и анализ классических и современных настольных игр. Виды – классические, семейные, социальные, стратегии, с фишками. Разновидности игр, правила.

Практика – практическая работа с использованием методического игрового материала.

Форма контроля – наблюдение

3.3. Тема – интеллектуальные игры на эрудицию

3.3.1. Сканворд.

Теория – урок-объяснение. **Цель:** научить учащихся эффективно решать сканворды, используя эрудицию, ассоциативное мышление и понимание игровых условностей. Разновидности, правила разгадывания.

Практика – работа с методическими материалами

Форма контроля – наблюдение

3.3.2. Викторина.

Теория – урок-объяснение темы. **Цель:** сформировать у учащихся устойчивый навык быстрого и точного ответа на вопросы из разных областей знаний в условиях соревновательной викторины. Виды викторин – настольная, телевизионная, обучающая, тематическая, онлайн. Форматы – индивидуальный блиц, командная игра, «Своя игра». Способы нахождения ответов.

Практика – работа с методическими материалами. История: Даты и личности, Наука: Открытия и изобретения, Искусство: Стили и шедевры.

Форма контроля – наблюдение

3.4. Тема. Игры на внимание

3.4.1. Мемори. *Теория* – урок-объяснение. **Цель:** развить у учащихся объем, концентрацию, переключение и избирательность внимания через серию усложняющихся игр на запоминание.

Виды – классическое, тематические, тактическое, ассоциации, комплексные, звуковые, зрительные. Правила.

Практика – работа с карточками.

Форма контроля – наблюдение

3.4.2. Ассоциации.

Теория – урок-объяснение. **Цель:** развить беглость, гибкость и оригинальность мышления через ассоциативные связи, улучшив скорость извлечения информации из памяти и способность находить неочевидные решения.

Виды – вербальные, образные, предметные.

Практика – интерактивное занятие. "ассоциативный портрет"

Форма контроля – наблюдение

3.4.3. Картинки - находилки.

Теория – урок-объяснение. **Цель:** развить у учащихся произвольное внимание, его устойчивость, концентрацию и распределение через работу с визуальной информацией.

Практика – работа с картинками. Упражнения: Соло-миссия, Командный спецназ, Следопыт.

Форма контроля – наблюдение

3.4.4. Таблица Шульте.

Теория – урок-объяснение темы. Классический и мощный инструмент для развития скорости восприятия информации, периферического зрения и умения концентрироваться.

Цель: развить у учащихся скорость зрительного восприятия, расширить поле зрения и улучшить способность к концентрации и переключению внимания.

Практика – работа с таблицами. упражнение: скоростной марафон, усложненные модификации,

Форма контроля – наблюдение

3.5. Тема – совершенствуем воображение

3.5.1. Танграм. *Теория* – урок-знакомство и изучение темы. **Цель:** развить у учащихся пространственное воображение, геометрическую интуицию, комбинаторные способности и навыки решения нестандартных задач через освоение классической головоломки Танграм.

Практика – индивидуальная работа с набором «Танграм»: «От простого к сложному: Уровень "Новичок», «Мастерская: Уровень "Профи. Творческая лаборатория: Уровень "Творец».

Форма контроля – наблюдение

3.5.2. Карточная игра-покер

Теория – ознакомительная беседа. **Цель:** развить у учащихся навык вероятностного и стратегического мышления, умение "читать" оппонентов и управлять своими ресурсами в условиях неполной информации. Детский покер. Навыки. Знакомство с комбинациями.

Практика – карточная игра «Покер»

Форма контроля – наблюдение

3.5.3. Пишем сказку

Теория – беседа. **Цель:** активизировать творческое воображение учащихся, развить навыки построения связного нарратива и создания ярких образов через написание авторской сказки. Виды – тематическая, по картинке, по последней букве, по рисунку, фантастика

Практика – работа с методическим материалом. Упражнения: волшебный мешок, случайный герой, коллективное создание сюжета, волшебные краски-слово и образ.

Форма контроля – наблюдение

IV раздел. Телеверсии игр

4.1. Тема – «Умницы и умники». Классическая интеллектуальная телеигра, сочетающая глубокую эрудицию, знание истории и литературы, ораторское мастерство и стратегическое мышление.

Теория – урок-объяснение. **Цель:** познакомить учащихся с форматом, правилами и стратегиями телевизионной гуманитарной олимпиады «Умники и умницы», развить навыки быстрого мышления, глубокой эрудиции и уверенных публичных выступлений.

Знакомство с игрой. Правила. Вопросы.

Практика – просмотр выпусков программы, игровые занятия.

Форма контроля – наблюдение

4.2. Тема – «Великолепная пятерка»

Теория – урок-объяснение. **Цель:** освоить формат командной телевикторины «Великолепная пятёрка», развить навыки коллективного принятия решений, стратегического мышления и быстрого применения эрудиции в конкурентной среде. Знакомство с игрой. правила., вопросы.

Практика – просмотр выпусков программы, игровые занятия.

Форма контроля – наблюдение

4.3. Тема – «Слабое звено»

Теория – урок-объяснение. Это не просто проверка эрудиции, а тренировка стрессоустойчивости, стратегического мышления и социальной интуиции. **Цель:** освоить формат телеигры «Слабое звено» как комплексную интеллектуальную и социальную игру, развивая навыки быстрой реакции, стратегического голосования и психологической устойчивости.

Правила и психология. Стратегия – сильного игрока, слабого игрока, тактика, стратегические дуэли.

Практика – просмотр выпусков программы игровые занятия.

Форма контроля – наблюдение

V раздел. Итоговый

5.1. Тема – «Турнир знатоков».

Практика – контрольное игровое занятие.

Цель: комплексно проверить и продемонстрировать сформированные компетенции учащихся (эрудиция, логика, стратегия, командная работа) в рамках многожанрового интеллектуального соревнования. Проверка общих знаний и интеллектуальных возможностей учащихся, выявление лучшего игрока. Этапы – подготовительный, открытие, интеллектуальное многоборье: логический лабиринт, Эрудит-квиз, Слова и шифры. Брейн-ринг, Своя игра.

Форма контроля – мониторинг: Лучший знаток, лучший игрок, лучший логик.

5.2. Итоговое занятие

Теория – **Цель:** подвести итоги учебного года/курса, провести рефлексию достижений, сформировать положительный образ будущего и торжественно завершить цикл занятий. Перевод детей на сл. ступень обучения. Поощрение.

Практика – заполнение таблицы результативности каждого ученика

Форма контроля – рейтинг учеников.

2 год обучения: базовый уровень

I. Раздел. Вводная часть

1.1. Тема. организационный урок – До-комплектование группы. Работа с учениками, учителями и родителями.

Практика – экскурсия в ТДДТ.

1.2 Тема – Техника безопасности.

Теория – беседа. Техника безопасности поведения на уроке, в общественных местах, электробезопасность, пожаробезопасность, автобезопасность и др.

Практика – заполнение документации.

Форма контроля – тест «Техника безопасности»

1.3. Тема – Повторение материала.

Теория – краткое повторение тем 1 года обучения.

Практика – Развлекательно-игровая программа «Здравствуй, осень!»

Форма контроля – Входная диагностика: тест «Эрудиция.2 год»

II раздел – Технология и методика интеллектуальных игр

2.1. Тема – Понятие «вопрос» Цель: сформировать у учащихся системное представление о вопросе как основном инструменте интеллектуальной игры, развить навыки анализа, классификации и создания качественных вопросов.

Теория – урок-изучение темы. Анатомия вопроса. Ключевые слова. Классификация вопроса: по типу ответа, по содержанию, по форме. Критерии – корректность, точность, лаконичность, эстетика

Практика – работа с методическим материалом: упражнения – редактор, первый вопрос.

Форма контроля – тренинг «Вопрос-ответ», наблюдение.

2.2. Тема – Понятие «ответ».

Теория – урок-изучение темы. **Цель:** сформировать у учащихся целостное представление об ответе как о результате интеллектуальной деятельности, научить анализировать, формулировать и оценивать ответы в соответствии с требованиями интеллектуальных игр.

Требования к ответу: точность, полнота, соответствие вопросу.

Виды ответов: краткий, однозначный, прямой.

Практика – работа с методическим материалом: упражнение Верно-неверно, переводчик, Судья.

Форма контроля – Тренинг-Тематическая викторина «Моя Бурятия»

2.3. Тема – «Коллективный разум»

Теория – урок-изучение темы. **Цель:** сформировать у учащихся умение эффективно работать в команде для решения интеллектуальных задач, раскрыв потенциал синергии группового мышления

Принципы, Виды – централизованный, децентрализованный, разделенный.

Способы взаимодействия, «мозговой штурм», техника поиска решения.

Практика – упражнения «Вавилонская башня», упражнение Мозговой штурм, интеллектуально-творческий конкурс «Игры разума»

Форма контроля – наблюдение, анализ.

2.4. Тема – «Командная игра»

Теория – урок-изучение. **Цель:** сформировать у учащихся целостное представление о командной интеллектуальной игре как о специальном виде деятельности, требующем интеграции знаний, навыков и групповой динамики.

Командная игра – задачи, цели, правила. Многообразие форматов, тактика и стратегия. Виды – тематические, с заданиями разных форматов, со ставками, спортивные, логические., творческие.

Практика – тактическая лаборатория «Мозговой центр», обучающий «Брейн –ринг».

Форма контроля – оценка командной работы – «разбор полетов».

2.5. Тема – Роли в команде

Теория – урок-изучение. **Цель:** осознать важность распределения ролей в команде для повышения эффективности совместной интеллектуальной деятельности и выявить свои сильные стороны для выполнения определенных функций.

Знакомство с ролевой моделью, ключевые роли – Мозговой центр / Генератор идей, Аналитик / Критик, Эрудит / Эксперт, Координатор / Капитан, Исполнитель / Реализатор.

Практика – опробование различных ролей игроков – упражнение «Узнай себя», «Один вопрос – пять ролей»,

Форма контроля – наблюдение.

III раздел. Настольные игры

3.1. Тема – Спортивные игры-шашки, шахматы, домино

Теория – Урок-изучение. **Цель:** познакомить учащихся с основами интеллектуальных спортивных игр (шашки, шахматы) как инструментом развития стратегического мышления, концентрации и воли к победе.

Блок 1. Шашки. Основы шашечной игры. Тактика и комбинации в игре. Правила игры. Фигуры. Разновидности игр.

Блок 2 Шахматы. Правила игры, фигуры, разновидности игр. От пешки до короля.

Практика – игровые занятия. Упражнения: первый ход, учебные партии.

Форма контроля – наблюдение, оценка.

3.2. Тема – Литературные игры

Теория – Урок-изучение. **Цель:** развить творческие языковые способности, образное мышление и чувство слова через освоение и практику разнообразных литературных игр.

Шарады – виды шарад – перевёртыши, куброички, шароиды, шарады в картинках, «Угадай шараду», «Шарадный театр».

Теория – Ребусы: язык картинок – история, алфавит правил,

Теория – рифма в Буриме. Правила, типы рифм,

Теория – Сочинялки – виды и способы игры. Литературный аукцион – правила, исключения, задачи.

Практика – упражнение: узнай шараду, нарисуй шараду.

Упражнения – прочитай ребус, нарисуй ребус.

рифма в буриме, игра Чепуха.

Форма контроля – Шарадо-рифма-ребус-баттл, защита проекта.

3.3. Тема – Математические игры

Теория – урок-изучение. **Цель:** развить логическое, комбинаторное и алгоритмическое мышление через освоение классических математических игр и головоломок, формируя устойчивый навык решения нестандартных задач.

Теория – **Судоку** – японская головоломка с числами. Логика и комбинаторика. Стратегии судоку. Разновидности судоку: «Суммы», «Чёт-нечёт», «Больше-меньше». «Точки», «Перегородки», «Шахматные».

Теория – **Волшебный квадрат:** История магических квадратов.

Волшебный квадрат – Игра «Магические квадраты», «Магия чисел»,

Теория – **Классические головоломки.** Виды, принципы разгадывания.

Практика – игровые занятия – работа с методическим материалом. Интенсив "Судоку-старт", Командный конкурс «Методом проб и... логики»,

Форма контроля – тренинг «Математический марафон»

3.4. Тема – логические игры

Теория – урок-объяснение темы. **Цель:** сформировать у учащихся системный подход к решению логических задач и головоломок, развить аналитическое и пространственное мышление, а также навыки работы с различными типами словесных игр.

Классические логические задачи.

Лаборатория логика – Логические игры – мышление, развития навыков и стремления к улучшению результатов., реакция. Виды логических игр

Классический кроссворд. Сканворд.

Головоломки: от простого к сложному.

Классические настольные игры, Карточные игры, Маджонги, Ряды шариков, Сокобаны, тетрис.

Практика – игры с использованием методического материала и сайтов Интернет:

Форма контроля – тренинг. "Ассоциативный бой": числовые головоломки.

3.5. Тема – Турнир по настольным играм. Цель: комплексная проверка сформированности интеллектуальных компетенций, навыков стратегического мышления, работы в команде и принятия решений в условиях соревнования

Практика – организация и проведение турнира. Цель турнира – создание позитивной и развивающей среды для учащихся, которая способствует развитию логического мышления, стратегического планирования, коммуникативных навыков и умения работать в команде.

Программа – подготовительный этап, 1 раунд – «Крестики-нолики», 2 раунд – домино, 3 раунд – игра «Эрудит», 4 раунд – логическая цепочка, математический квадрат, кроссворд, литературные головоломки.

Форма контроля – таблица результативности каждого игрока. Критерии оценки - тактическое мастерство, техническая грамотность, психологическая устойчивость, командное взаимодействие.

IV раздел. Интеллектуальные игры

4.1. Тема – Викторины.

Теория – урок-изучение. **Цель:** сформировать у учащихся системные знания и практические навыки успешного участия в викторинах различных форматов, развить скорость мышления, эрудицию и командное взаимодействие

Разновидности викторин: по содержанию. по правилам: открытые и закрытые викторины. По способу взаимодействия с аудиторией: онлайн; офлайн. По численному составу: индивидуальные, парные, командные (групповые).

Виды викторин: Викторина-поиск. Викторина-тест. Сюжетная викторина. Шанс-викторина. Экспресс-викторина. Электронная викторина.

Практика – тематические викторины «Наша победа», «Народные праздники», «Кухня народов мира», «Мой Пушкин», викторины онлайн.

Форма контроля – тренинг, результаты участия в турнирах по каждому модулю («Своя игра», «Брейн-ринг», ЧГК).

4.2. Тема – Тесты.

Теория – урок-изучение. **Цель:** сформировать у учащихся осознанный подход к работе с тестовыми заданиями, развить навыки эффективного выполнения тестов различных типов и научить использовать тестирование как инструмент самооценки и подготовки.

Понятие теста. Стратегия и тактика выполнения. Виды тестов – тематические, на уровень школьных знаний(олимпиадные), на эрудицию, психологические, на профориентацию, тест IQ, тест на логику. Развлекательные, и др.

По цели и содержанию: Тесты личности, Тесты интеллекта, Тесты способностей, Тесты достижений

По процедуре создания: Стандартизированные, нестандартизированные

По способу предъявления бланковые, предметные, аппаратные, практические, компьютерные

По характеру действий: вербальные, невербальные.

По ведущей ориентации: Тесты на скорость. Тесты на результативность, смешанные тесты.

По форме проведения: индивидуальное; групповое; устное; письменное

Практика – упражнение «Стратегический практикум»: тематические тесты, скоростной тест, тесты онлайн.

Форма контроля – тренинг, результативность – оценка активности на практикумах, качество выполнения коротких тренировочных тестов.

4.3. Тема – Интеллектуальная игра Что, где, когда.

Теория – урок-изучение темы. **Цель:** сформировать у учащихся целостное представление об игре «Что? Где? Когда?» как о виде интеллектуальной деятельности, развить навыки командной работы, логического анализа и версионного мышления для решения нестандартных вопросов. Исторические сведения, правила, методическое обеспечение. Основы игры,

Реакция и скорость мышления. Коммуникативные навыки. Логика и эрудиция. Умение замечать детали и проводить логические связи. Умение думать в стрессовой ситуации. Навыки командной работы.

Практика – отработка навыков командной работы: тренировка «Мозговой штурм за минуту, игра «Слепой отбор», ролевая игра «Поменяйся ролью», коллективный «Разбор полетов», тематическая игра «Что, где, когда» (Литературные герои), командная игра («Обо всем понемногу»), комплексная игра («По страницам учебников»), комплексная игра («Наш мир»).

Форма контроля – тренинг, результативность.

4.4. Тема – Эрудит-лото.

Теория – урок-изучение темы. **Цель:** сформировать у учащихся системное представление об игре «Эрудит-лото» как эффективном инструменте развития эрудиции, памяти и стратегического мышления, а также выработать устойчивые навыки индивидуальной и командной игры Основы игры и работа с карточкой , Тактики работы с различными типами заданий , Правила, форматы: классическая, обычная, регулярная ,гранд ,марафон .Вопросный блок, правила ответа.

Практика – Упражнение «Стратегический выбор, литературная игра, научная, тематическая, по отраслям наук.

Кино-лото, Историческое лото, Театральное лото.

Форма контроля – «Большая игра» – результативность

4.5. Тема – интерактивные игры.

Теория – урок-изучение. **Цель:** сформировать у учащихся компетенции эффективного участия в современных интерактивных интеллектуальных играх, развить навыки работы с цифровыми платформами и стратегического мышления в онлайн-среде.

Основы интерактивного гейминга, стратегии и тактики онлайн-игр, интерактивные игры – цифровые, аналоговые.

Виды интерактивных игр: Обучающие игры. Логические игры, Игры-забавы.

В интерактивных играх часто используют мультимедиа-технологии: цвет, графику, звук, современные средства видеотехники.

Технологии, которые применяют в интерактивных играх: «Карусель». «Микрофон», «Большой круг», «Дерево знаний», «Знакомство».

Практика – Стратегические тренинги – игры на сайтах – IQsha.ru, Games-for-Kids.ru, Яндекс Игры, vquiz.ru, StoryForge, PartyStore.

Форма контроля – Киберспорт – командное или индивидуальное соревнование на основе компьютерных игр.

V Раздел: Итоговые занятия

5.1. Тема – итоговая интеллектуальная игра – Турнир знатоков.

Цель: подведение итогов учебного года (цикла обучения), рефлексия достижений, закрепление положительного опыта и формирование мотивации к дальнейшему интеллектуальному развитию

Практика – игра Наш интеллектуальный год: вспомним всё:

Раунд1 – вопросы на знание

Раунд2 – Логические игры и задания, ребусы и головоломки.

Раунд 3 – творческие задания.

Церемония признания: «Ходячая энциклопедия», «Железная логика», «Командный игрок», «Острый язык», «Прорыв года», «Неутомимый исследователь», «Золотая кнопка», «Мудрый капитан».

Форма контроля – игровая программа – результативность – итоговая таблица, рейтинг каждого игрока.

5.2. Тема – итоговое занятие

Теория – Основным критерием оценки эффективности занятий считается конечный результат: достигнута ли цель обучения 2 года, что усвоили и как усвоили учащиеся, какие конкретные умения отработаны на занятиях.

Практика – Подведение итогов всех занятий и доведение результата до игроков, кл. руководителей и родителей. Перевод детей на сл. ступень обучения. Поощрение.

Форма контроля – заполнение таблицы результативности каждого игрока.

3 год обучения: базовый уровень

I Раздел. Вводная часть

1.1 Тема – До-комплектование группы. Работа с учителями и родителями. Экскурсия в ДДТ.

Практика -. экскурсия в ТДДТ. Встречи с учениками, учителями и родителями, заполнение документации

Форма контроля – Заполнение документации

1.2. Тема – Техника безопасности.

Теория – беседа. Техника безопасности поведения на уроке, в общественных местах, электробезопасность, пожаробезопасность, автобезопасность и др.

Практика – заполнение документации.

Форма контроля – Тест «ТБ».

1.3. Тема – Краткое повторение пройденного материала

Теория – урок-повторение – за 1 и 2 ой год обучения.

Практика – Диагностика: тест «Эрудиция» (3 год обучения)

форма контроля – входящий тест 3 год.

II раздел – Технология и методика интеллектуальных игр

2.1. Тема – Командообразование (тимбилдинг)

Теория – урок-объяснение темы. **Цель:** сформировать у учащихся умение эффективно работать в команде, развить навыки коммуникации, распределения ролей и совместного решения интеллектуальных задач. Командообразование – не разовое мероприятие, а непрерывный процесс, интегрированный в корпоративную культуру.

Основы командообразования, коммуникации и взаимодействия, конфликты и их разрешение, совместное решение задач.

Практика – Коммуникация. Игра «Два правды и одна ложь»

– Решение проблем – Ролевые игры.

– Планирование и управление проектами – Игра «Проектный менеджер»

– Аргументация и критическое мышление – игра Зеркало, Живой мост

– Аналитические и проблемно-ориентированные навыки – игра Геометрическая фигура,

Стена

– Нестандартное мышление – игра «Продай меня»,

– Умение адаптироваться и работать в команде – Игра «Помощь утопающим

Форма контроля – наблюдение

2.2. Тема – Личностное развитие игроков.

Теория – урок-объяснение темы. **Цель:** сформировать у учащихся осознанный подход к саморазвитию через интеллектуальные игры, развить ключевые личностные качества: критическое мышление, эмоциональный интеллект, креативность и стрессоустойчивость. Теория лидерства. качества лидера: коммуникация, критическое мышление, эмоциональный интеллект, самоконтроль, доминирование, самостоятельность и ответственность, творческий подход, сплочённость группы.

Практика – Игры на выявление лидера -Большая семейная фотография, Вербочка, Индикатор, Синхронное действие, Деловая игра «лидер». Квест – любимая школа. Игра-тренинг «Передай другому», Коллективная игра «Рифма», Палиндром.

Форма контроля – игра Бой лидеров, рейтинг

2.3. Тема – Игры между командами класса

Теория – урок-объяснение и практическое закрепление темы. **Цель:** развить у учащихся коммуникативные навыки, креативное мышление и умение работать в команде через участие в адаптированных телевизионных игровых форматах.

Игра Поле чудес – история, правила и стратегии. Виды – Практическая игра, настольная игра, компьютерная игра.

Игра Угадай мелодию – правила и категории. Основы музыкальной грамотности. Стратегия распознавания мелодий.

Игра Устами младенца – Правила игры. Загадки, Рассуждалки, Объяснялки. Обгонялки, Побеждалки.

Практика – Проведение финального турнира по всем трем играм Поле чудес, Угадай мелодию, Устами младенца.

Форма контролям – Самостоятельное проведение игр школьниками: роли ведущего, редактора, оператора.

III Раздел: Настольные, логические и народные игры

3.1. Тема – Настольные – карточное лото, домино,

Теория – урок-объяснение темы. **Цель:** познакомить учащихся с классическими настольными играми (лото, домино), развить логическое мышление, стратегические навыки и умение соблюдать правила в соревновательной среде.

Классическое лото – тактики и стратегии, разновидности – тематическое.

Домино – классическое, тактика, разновидности: детское, китайское, гадание на домино, яркие домино, тематическое, Тримино.

Практика – игры «Русское лото», Тематическое лото – литературное, географическое, познавательное, музыкальное, историческое и др.

Игра Домино классическое, Тримино – цифровое, цветное, логическое. Логические цепочки – по отраслям наук.

Форма контроля – Участие в финальном турнире по лото и домино. наблюдение

3.2. Тема – настольные развивающие игры.

Теория – урок-повторение. **Цель:** познакомить учащихся с многообразием традиционных народных интеллектуальных игр, развить стратегическое мышление, логику и понимание культурного наследия через игровую практику.

Жанры: стратегические, на логику, на ассоциации и викторины, логические игры, интеллектуальные.

Развивают навыки:

- Творческое и логическое мышление.
- Навыки самостоятельной работы.
- Навыки сотрудничества и коллективизма.
- Познавательная активность.
- Мотивация учебной деятельности.
- Нравственные и моральные качества.

Практика – игры: стратегии («Медвежий парк», «Картахена»), логика («Где логика? Найди связь», «ЛогикУМ», «Прослушка»), Ассоциации («Имаджинариум», «Диксит»), Викторины («Россия. Викторина в картинках», «Музыка и музыканты», «Художники», «История средние века»)

Форма контроля – наблюдение

3.3. Тема – Народные игры

Теория – урок-изучение темы. Народные интеллектуальные игры – связаны с устным народным творчеством, традициями и обычаями народа. Содержание, задачи. Разновидности – интеллектуально – творческие: фольклорные, географические, исторические, семейные.

Практика – игры: интеллектуальная игра «Русское народное творчество», Фольклорно-интеллектуальная игра «Славянские обычаи и традиции», «Интеллектуальная игра по произведениям устного народного творчества», бурятские народные игры, Ёхор. Игра в лодыжки Шагай наадан.

Форма контроля – игровая программа – Народные игры и традиции.

3.4. Тема – образовательные игры

Практика – урок-изучение. **Цель:** развить у учащихся креативное мышление, коммуникативные навыки, память и умение работать в команде через современные образовательные настольные игры.

«**Экивоки**» – настольная игра, в которой нужно объяснять и отгадывать слова тем или иным способом. Стратегии игры – Быстрота и креативность, Использование ассоциаций и аналогий. Работа в команде. Использование условных жестов.

«**Мемори**» – игра для развития памяти и внимания, в которой нужно находить парные карточки. Разновидности игры – «Мемори – найди пару по памяти», «Мемори-одиночка», «Мемори-тематические» (с изображениями обитателей подводного мира, домашних и диких животных, дорожных знаков и др.)

Практика – игра. Турнир по тематическому «Мемори», Экивоки на учебные темы.

Форма контроля – наблюдение. Анализ применения мнемотехник и креативных подходов.

IV Раздел: Интеллектуальные игры

4.1. Тема – брейн - ринг (на Брейн- ринг системе).

Цель: сформировать у учащихся устойчивые навыки командной игры в формате «Брейн-ринг», развить скорость мышления, эрудицию и способность принимать решения в условиях ограниченного времени.

Теория – урок-изучение темы. «Брейн-ринг» – основы игры, тактики и стратегии. Разновидности: «Чеширский кот», «Античеширский кот», «Арм-брейн», «Брейнбол», «Брейн-нокаут», «Великолукская пирамида», «Брейнцион».

Задачи – образовательная, развлекательная, коммуникативная, психологическая, развивающая, релаксационная.

Практика – 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.

Форма контроля – результативность итогового турнира

4.2. Тема – квест-игра.

Теория – урок-изучение темы. **Цель:** сформировать у учащихся навыки разработки, организации и прохождения интеллектуальных квестов, развить системное мышление, креативность и умение работать в команде.

Квест – это игровая педагогическая технология, способствующая формированию решения определенных задач на основе грамотного выбора альтернативных вариантов через реализацию определенного сюжета.

В образовательном процессе квест – организованный вид исследовательской деятельности, для выполнения которой обучающиеся осуществляют поиск информации по указанным маршрутам, включая и поиск этих маршрутов или иных объектов, людей, заданий.

типа квестов: кратковременный, длительный.

Основные цели квеста: образовательные, развивающие, воспитательные.

В зависимости от сюжета квесты могут быть линейными, штурмовыми, кольцевыми.

Практика – игровые программы «Найди клад», «От солдата до генерала», «Путешествие в страну знаний», «Испытание для ума».

Форма контроля – результативность.

V Раздел: Итоговые занятия

Тема 5.1. Турнир Умников: итоговая игра.

Цель: обобщить и продемонстрировать знания, умения и навыки, полученные учащимися за курс, в рамках комплексной интеллектуальной игры, развить способность применять стратегическое мышление и работать в команде.

Теория – подготовка Турнира

Практика – игровая программа -Турнир.: интеллектуальный марафон: эрудит-битва, логический лабиринт, брейн – ринг, квест – экспедиция, творческий конкурс, подведение итогов.

Форма контроля – мониторинг команд и игроков. «Лучшая команда», «Самый эрудированный игрок», «Лучший капитан», «Оригинальное решение».

5.2. Тема – итоговое занятие.

Практика – **Цель:** подведение итогов курса, закрепление полученных знаний и навыков, рефлексия учащимися своего роста и планирование дальнейшего развития.

Интерактивная викторина в стиле «Своя игра».

Анализ и разбор итогов игр, рейтинг команд и игроков Мониторинг работы капитанов и игроков. Перевод учащихся, работа с родителями, поощрение учеников.

Форма контроля – заполнение таблицы результативности каждого игрока и команд

4 год обучения: базовый уровень

I Раздел – Вводная часть

1.1. Тема – До-комплектование группы. Работа с учителями и родителями. Реклама работы ДДТ и студии Эрудит.

Практика – экскурсия в ТДДТ.

Форма контроля – Заполнение документации

1.2. Тема – Техника безопасности.

Теория – беседа. Техника безопасности поведения на уроке, в общественных местах, электробезопасность, пожаробезопасность, автобезопасность и др.

Практика – заполнение документации.

Форма контроля – Тест «ТБ».

1.3. Тема – краткое повторение пройденного материала

Теория – урок-повторение – за 1,2,3 гою год обучения.

Практика – игровые моменты.

форма контроля – входящий тест «Эрудиция» (4 год обучения).

Раздел II: Общая интеллектуальная подготовка

2.1. Тема – Работа в команде.

Цель: сформировать у учащихся умение эффективно работать в команде, распределять роли, выстраивать коммуникацию и совместно достигать интеллектуальных целей.

Теория – урок-повторение – Командообразование. Тимбилдинг — не разовое мероприятие, а непрерывный процесс. Роли в команде. Вербальные и невербальные средства общения. Конфликты и их разрешение. Совместное решение задач. Коллективный интеллект.

Практика – игры на психологическое преодоление сложности «Стойкий Оловянный Солдатик», «На острие ножа». Игры на решение проблем – Логические и стратегические игры «Спасение миссии», «Детектив: Раскрой дело», «Штурм Острова», «Слепой конструктор».

Контроль – наблюдение, оценка результатов финального квеста «Поиск сокровищ».

2.2. Тема – Малые формы интеллектуальных игр: разминочные и настольные.

Цель: познакомить учащихся с разнообразием малых форм интеллектуальных игр, развить навыки быстрого мышления, стратегического планирования и адаптивности через компактные игровые форматы.

Теория – урок-изучение темы. Задачи МИИ: развитие интереса к школьным предметам, развитие у учащихся умений добывать и обрабатывать информацию из различных дополнительных источников, развитие коммуникативных навыков через публичные выступления воспитание настойчивости, выдержки, терпения, способности к саморегуляции.

Практика – разминочные игры. математический турнир, данетки, алгоритм «Цицерона», викторина, «Слова и ассоциации» «Шляпа», «Контакт», «Алиас», «Логика и внимание», «Данетки», «Шпион», «Морской бой», Игры с числами.

Классические настольные игры – «Абстрактные стратегии», «Коридоры», «Кварто», «Абалон»

Карточные игры – «Доббль», «Манчкин», «Взрывные котята.

Творческие игры – «Имаджинариум», «Диксит», «Эживоки»:

Форма контроля – Проведение турнира по изученным играм.

III Раздел: Интеллектуальные игры

3.1. Тема – интеллектуальная игра «Кто это»

Цель: развить у учащихся навыки дедукции, логического мышления и умения задавать точные вопросы через освоение формата игры «Кто это?».

Теория – урок-повторение:

1. Основы игры – история, правила, варианты (классический, тематический).
2. Анализ признаков, стратегия и тактика вопросов, работа с ответами.
3. Создадим персонажей

Практика – проведение игр: Знаменитые полководцы, Известные жители Бурятии, ЖЗЛ, Искусство и культура: артисты, балет, цирк.

Форма контроля -наблюдение, результативность.

3.2. Тема – Интеллектуальное многоборье. Цель: Всестороннее развитие интеллектуальных способностей учащихся через участие в разноформатных соревнованиях, требующих эрудиции, логики, скорости мышления и командного взаимодействия.

Игровые практические уроки:

1. Командные игры «Что, где, когда», Брейн-ринг, Своя игра, Эрудит-лото.
2. Индивидуальные игры – логические задачи, головоломки, математические ребусы, кроссворды и сканворды.
3. Смешанные форматы – квест-игры, интерактивные викторины.

Форма контроля – итоговая игра – Многоборье – Эрудит-лото, логический лабиринт, «Словодел», Что, где, почему, Цифровой ребус. Анализ результатов.

3.3. Тема – Слабое звено.

Цель: освоение стратегий индивидуальной и командной игры в условиях жёсткой конкуренции, развитие психологической устойчивости, тактического мышления и навыков социального взаимодействия

Теория – урок-повторение. Стратегия и тактика: тактика для «сильных» игроков, тактика для «слабых» игроков, стратегия голосования, психология игры, индивидуальные стратегии, командное взаимодействие.

практика – игровой тренинг – базовые навыки, стратегические дуэли, рокировка ролей, турнир на выбывание.

Форма контроля – Игровой турнир. Номинации: «Лучший стратег», «Самый устойчивый игрок», «Мастер альянсов»

3.3. Тема – Брейн-ринг.

Цель: сформировать у учащихся устойчивые навыки командной игры в формате «Брейн-ринг», развить скорость мышления, эрудицию и способность принимать решения в условиях ограниченного времени.

Теория – урок-повторение – правила, аппаратное обеспечение и фундаментальные стратегии игры. Тактика и стратегия игры: Тактика нажатия на кнопку: «На опережение», «На уверенность». Командная стратегия: тактики атаки и защиты. Работа с вопросами.

Практика – технический брей-ринг, игровой тренинг. Турнирная практика.

Форма контроля – игровой турнир, результативность.

3.4. Тема – Интерактивные игры.

Цель: освоение современных цифровых форматов интеллектуальных игр, развитие навыков работы с интерактивными платформами и стратегического мышления в онлайн-среде.

Теория – урок-изучение. Введение в цифровой квиз-мирок. Платформы: Kahoot!, Quizizz, Quizlet Live, Онлайн-версии «Брейн-ринга» (например, на платформе Rizzoma), квисы с видеосвязью (Zoom, Discord), текстовые квесты. Основы интерактивного гейминга – Классификация интерактивных интеллектуальных игр, цифровой этикет и безопасность. Тактики для скоростных викторин и стратегических онлайн-игр.

Урок-изучение – Командная работа в виртуальном пространстве – Организация командного взаимодействия онлайн.

Создание контента – Принципы разработки интерактивных викторин, Создание собственных игр на образовательных платформах.

Практика – Турнир в формате «Кто быстрее». Онлайн-баттлы между командами

Форма контроля – Наблюдение за работой на платформах. Анализ результатов учебных игр.

IV Раздел: Подготовка и проведение игр.

Цель: сформировать у учащихся навыки создания качественных вопросов и заданий для интеллектуальных игр, развить критическое мышление и умение работать с информацией.

4.1. Тема – Составление вопросной базы и заданий.

Теория – урок-объяснение. Основы вопроса, структура, компоненты вопроса, условие, ключевая информация, ответ. Типы вопросов: открытые, закрытые, на логику, на эрудицию. Работа с источниками: проверка достоверности информации, использование энциклопедий, научных статей, авторитетных сайтов. Создание заданий – Особенности вопросов для «Брейн-ринга» (краткость, скорость), «ЧГК» (логика, образность), викторин (эрудиция).

Практика – Составление тематических блоков вопросов. Создание «запасных» вопросов для турниров. Создание командой тематической базы вопросов («История России», «Космос», «Литература»).

Форма контроля – Оценка активности на практикумах. Создание и защита игрового пакета.

4.2. Тема – Создание интеллектуальной игры.

Цель: сформировать у учащихся навыки самостоятельной разработки и организации интеллектуальной игры: от концепции до реализации.

Теория – урок-изучение. Концепция игры – Выбор формата (викторина, квест, настольная игра). Определение целей игры и целевой аудитории. Ключевые элементы: цели, правила, взаимодействие игроков. Методы проверки сбалансированности и устранения дисбаланса.

Квест – путешествие к цели через преодоление трудностей и испытаний, универсальная игровая технология, построенная на синтезе обучающих и развлекательных программ.

Основные цели квеста: образовательные, развивающие, воспитательные

Квесты могут быть: линейные, штурмовые, кольцевые.

Практика – Разработка схемы игры и основных механик. Создание правил и реквизита. Игровые программы «Найди клад», «От солдата до генерала», «Путешествие в страну знаний», «Испытание для ума».

Форма контроля – Наблюдение за работой в команде.

4.3. Тема – Работа с мультимедийной презентацией.

Цель: обучить учащихся создавать эффективные мультимедийные презентации для сопровождения интеллектуальных игр, развить навыки визуализации информации и публичных выступлений.

Теория – урок-изучение темы. Основы дизайна: композиция и визуальная гармония, работа с контентом, инструменты для презентаций, мультимедийные элементы,

Практика – Разработка презентации для игры «Что, где, когда», «Своя игра», Тематическая видео викторина.

Форма контроля – Наблюдение за работой с программами. Защита.

V Раздел: Итоговые занятия.

Цель – проверка знаний и умений, полученных за 4 года обучения, развития у учащихся организаторских способностей, критического мышления и умения работать в команде.

5.1. Тема – Турнир эрудитов между командами ОУ КСОШ, ТСОШ, НСОШ-итоговая игра.

Теория – Подготовительный этап, разработка концепции, формирование команд от каждой школы, техническое сопровождение, работа с вопросной базой.

Практика – игровая программа – Турнир: открытие, блиц-опрос, основной раунд – Квиз, (тематический блок – История, Литература, Наука, Искусство, Байкал., Конкурс капитанов «Дуэль эрудитов, Суперигра для лидеров. Номинации – «Лучшие эрудиты», «Самая дружная команда», «Лучший капитан».

Форма контроля – результативность.

5.2. Тема – итоговое занятие.

Цель: провести комплексный анализ деятельности объединения за год, подвести личные и командные результаты, наметить перспективы на будущее и поощрить учащихся.

Теория – Анализ и разбор итогов игр, рейтинг команд и игроков. Мониторинг работы капитанов и игроков. Перевод учащихся, работа с родителями, поощрение учеников: «Лучший эрудит года», «Самый находчивый стратег», «Человек-память», «Лучший капитан», «Дебют года» (для новичков), «За волю к победе», «Хранитель традиций» (за знание краеведения и легенд), «Золотой фонд клуба» (выпускникам или самым активным старшеклассникам).

Форма контроля – заполнение таблицы результативности каждого игрока и команд.

5 год обучения: продвинутый уровень

I Раздел: Вводная часть

1.1. Тема – До-комплектование группы. Работа с учителями и родителями. Реклама работы ДДТ и студии Эрудит.

Практика -. экскурсия в ТДДТ.

Форма контроля – Заполнение документации

1.2. Тема – Техника безопасности.

Теория – беседа. Техника безопасности поведения на уроке, в общественных местах, электробезопасность, пожаробезопасность, автобезопасность и др.

Практика – заполнение документации.

Форма контроля – Тест «ТБ».

1.3. тема – краткое повторение пройденного материала

Теория – урок-повторение – 1,2,3,4 год обучения)

Практика – игровые моменты.

Форма контроля – входящий тест«Эрудиция» (5 год обучения)

II Раздел– Подготовка и проведение игр для учащихся младших классов

В роли авторов, редакторов, ведущего – обучающиеся 5 года обучения по ДООП «Мир интеллектуальных игр».

2.1. Тема – Турнир по настольным и логическим играм.

Цель – Организовать и провести турнир для младших школьников

Теория – Подготовительный этап, разработка концепции, постановка целей и задач.

Сценарий проведения, распределение ролей. Работа с вопросной базой.

Практика-проведение турнира:

1раунд – настольные игры – Тематическое домино, тримино.

2раунд – Логическая цепочка «Сказки Пушкина»,

3 раунд – математические головоломки (цифры-рисунки)

Форма контроля – наблюдение.

2.2. Тема – Своя игра.

Цель – Организовать и провести игру для младших школьников.

Теория – Подготовительный этап, разработка концепции, постановка целей и задач.

Сценарий проведения, распределение ролей. Работа с вопросной базой. Создание рабочей презентации.

Практика – проведение игры «Мои любимые мультики».

Номинации –

1.Название мультика по смайлику

2.Музыкальный фрагмент.

3. классический мультик

4. современный мультик

Форма контроля – наблюдение

2.3. Тема – Умники и умницы.

Цель – Организовать и провести игру для младших школьников

Теория – Подготовительный этап, разработка концепции, постановка целей и задач.

Сценарий проведения, распределение ролей. Работа с вопросной базой. Создание рабочей презентации, атрибутика – цветные дорожки, запись звуковых эффектов.

Практика – проведение игры

Форма контроля – наблюдение.

2.4. Тема – Брейн-ринг.

Цель – Организовать и провести игру для младших школьников, обучить работе на аппаратуре.

Теория – Разработка плана проведения, стратегия и тактика, редакция и рецензирование вопросов, работа с сайтами. Техническая работа – создание презентации. Обучение работе на аппаратуре Брейн-ринг.

Практика – проведение игры.

Форма контроля – наблюдение

2.5. Тема –Поле чудес.

Цель – Организовать и провести игру для младших школьников, обучить работе на аппаратуре.

Теория – Разработка плана проведения, стратегия и тактика, редакция и рецензирование вопросов. работа с сайтами, техническая работа – создание презентации, обучение работе на игровой аппаратуре.

Практика – проведение игры

Форма контроля – наблюдение.

III Раздел: Игровая практика

3.1. Тема – Участие в играх клуба «Сириус».

Цель – Принять активное результативное участие в играх Московского центра интеллектуальных игр. <https://moskvasirius.ru/>

Теория – Знакомство с работой центра интеллектуальных игр, регистрация на мероприятия (онлайн)

Практика – викторины, тесты, Ворошиловский стрелок, Колибрина – по возрастным категориям.

Форма контроля – результативность каждого игрока.

3.2. Тема – Участие в мероприятиях на сайте Что, где, когда.

Принять активное результативное участие в играх международного клуба интеллектуальных игр – Что, где, когда. <https://chgk.online/>

Практика – Знакомство с работой онлайн клуба. Регистрация на мероприятия (онлайн).

Мероприятия – викторины, игра «Что, где, когда».

<https://adrouz.ru/?ybaip=1&yclid=4883828553759588351>

<https://4gk-base.andvarif.ru/> – игровой режим

<https://mediastore-kazan.ru/d/resursy-i-prilozheniya-dlya-igry-cto-gde-kogda-poleznye-sovety-i-sajty>

<https://systematika.org/turnir/>

Форма контроля – результативность каждого игрока

3.3. Тема – Образовательные онлайн - тесты.

Практика – работа с сайтами – <https://onlinetestpad.com/ru/tests/educationa>, <https://testometrika.com/educational>, <https://proverka.onlineschool-1.ru/test>, <https://solncesvet.ru/tests/>, https://foxford.ru/catalog/trainings?utm_referrer=https%3A%2F%2Fyandex.ru%2F

Форма контроля – результативность каждого игрока.

VI Раздел: Участие в республиканских турнирах

Теория – проведение подготовительной работы – работа с вопросной базой по направлениям – Что, где, когда, Интеллектуальное многоборье и Брейн-ринг. Поисковая работа по сайтам.

Практика – выездные мероприятия в г. Улан-Удэ.

Форма контроля – результативность каждого игрока, рейтинг команды на республиканском уровне.

V Раздел: Итоговые занятия

5.1. Тема – Турнир «Большая игра» между командами ОУ КСОШ, НСОШ, ТСОШ

Теория – подготовка команд, тренировочные игры.

Практика – итоговая «Большая игра»

Форма контроля – результативность каждого игрока, рейтинг команды

Проведение мониторинга.

5.2. Итоговое занятие – поведение итогов. Музыкально-развлекательное мероприятие «Бал студийцев» Награждение.

РАЗДЕЛ 4. Календарно-тематическое планирование

ДООП: «Мир интеллектуальных игр»

Год обучения: 1-й (стартовый уровень)

Период: Сентябрь – Май

Количество часов: 144 (72 занятия)

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1 раздел. Вводная часть.								
1	09		14.00-16.00	Экскурсия в ДДТ	2	1.1. Реклама работы ДДТ и Студии Эрудит. Экскурсия в ДДТ.	ТДДТ	Заполнение документации
2	09		14.00-16.00	Организационное занятие	2	1.2. Комплектование групп. Знакомство с учениками.	ТДДТ	Заполнение документации
3	09		14.00-16.00	Лекция. Беседа	2	1.3. Техника безопасности. Введение в программу: беседа – интеллект, эрудиция, логика	ТДДТ	Входная диагностика: тест «Эрудиция. 1 год»
II раздел. Обучение работе с первоисточниками								
4	09		14.00-16.00	Урок-объяснение темы.	2	2.1. Знакомство со способами получения информации. Энциклопедии. Словари	Школьная библиотека	Викторина по теме «Бурятия моя!»
5	09		14.00-16.00	экскурсия	2	2.2. Работа с фондом библиотек	МЦБ	наблюдение
6	09		14.00-16.00	Урок-объяснение темы	2	2.3. Работа с интеллектуально-познавательными журналами	МЦБ	наблюдение
7	09		14.00-16.00	Урок-объяснение	2	2.4. Работа с интернет – ресурсами	ТДДТ	Наблюдение, опрос.

				темы				
8	09		14.00-16.00	Урок-выполнение Практических заданий	2	Работа с интернет – ресурсами	ТДДТ	Тематическое онлайн тестирование «Сказки и мультики»
9	10		14.00-16.00	Урок-объяснение темы	2	2.5. Знакомство с игровым движением и формами клубной работы	ТДДТ	Викторина: Мои любимые литературные герои.
III раздел. Начальное знакомство с интеллектуальными играми								
10	10		14.00-16.00	Урок-объяснение темы	2	3.1. Игры со словами: 3.1.1. Анограмма. Виды и правила.	ОУ	тренинг
11	10		14.00-16.00	Урок-объяснение темы	2	3.1.2. Ребус. Виды и правила.	ОУ	тренинг
12	10		14.00-16.00	Урок-объяснение темы	2	3.1.3. Шарада. Виды и правила	ОУ	тренинг
13	10		14.00-16.00	Урок-объяснение темы	2	3.1.4. Классические кроссворды. Уровень сложности – 1. филворд	ОУ	тренинг
14	10		14.00-16.00	Урок-закрепление	2	Классические кроссворды. Уровень сложности – 2. алфавитный	ОУ	тренинг
15	10		14.00-16.00	Урок-закрепление	2	Классические кроссворды. Уровень сложности – 3. японский	ОУ	тренинг
16	11		14.00-16.00	Контрольный урок	2	3.1.5. Контрольный урок: Игры со словами (Анограммы. Ребусы, шарады)	ОУ	Турнир
17	11		14.00-16.00	Урок-объяснение темы	2	3.2. Интеллектуальные игры на логику 3.2.1. Математическая головоломка: примеры с рисунками	ОУ	тренинг
18	11		14.00-16.00	Урок-закрепление	2	Математическая головоломка; магический квадрат	ОУ	тренинг
19	11		14.00-16.00	Урок-закрепление	2	Математическая головоломка: веселая математика	ОУ	тренинг

20	11		14.00-16.00	Урок-закрепление	2	Математическая головоломка: веселая математика	ОУ	тренинг
21	11		14.00-16.00	Урок-закрепление	2	Математическая головоломка: Судоку	ОУ	тренинг
22	11		14.00-16.00	Урок-закрепление	2	Математическая головоломка: математические кроссворды	ОУ	тренинг
23	11		14.00-16.00	Урок-объяснение темы	2	3.2.2. Логические игры. Виды, правила	ОУ	тренинг
24	12		14.00-16.00	Урок-закрепление	2	логические игры – Цепочка	ОУ	тренинг
25	12		14.00-16.00	Урок-закрепление	2	логические игры – Скажи правду	ОУ	тренинг
26	12		14.00-16.00	Урок-закрепление	2	логические игры – Соображайка	ОУ	тренинг
27	12		14.00-16.00	Урок-закрепление	2	логические игры – со спичками	ОУ	тренинг
28	12		14.00-16.00	Урок-закрепление	2	логические игры – кубик Рубика	ОУ	тренинг
29	12		14.00-16.00	Урок-объяснение темы	2	3.2.3. Настольные игры – виды, правила.	ОУ	наблюдение
30	12		14.00-16.00	Урок-закрепление	2	настольные игры – классические	ОУ	тренинг
31	12		14.00-16.00	Урок-закрепление	2	настольные игры – семейные	ОУ	тренинг
32	01		14.00-16.00	Урок-закрепление	2	настольные игры – социальные	ОУ	тренинг
33	01		14.00-16.00	Урок-закрепление	2	настольные игры – стратегии	ОУ	тренинг
34	01		14.00-16.00	Урок-закрепление	2	настольные игры – логические	ОУ	тренинг

35	01		14.00-16.00	Урок-объяснение темы	2	3.3. Интеллектуальные игры на эрудицию: 3.3.1 Сканворды 3.3.1. Сканворд-классический	ОУ	тренинг
36	01		14.00-16.00	Урок-закрепление	2	Сканворды тематические	ОУ	тренинг
37	01		14.00-16.00	Урок-закрепление	2	3.3.2. Викторины -тематические	ОУ	Тренинг
38	02		14.00-16.00	Урок-закрепление	2	Викторины – онлайн	ОУ	тренинг
39	02		14.00-16.00	Урок-закрепление	2	Викторины – командная викторина	ОУ	тренинг
40	02		14.00-16.00	Урок-закрепление	2	Викторины – «Своя игра» – интерактивная	ОУ	тренинг
41	02		14.00-16.00	Урок-объяснение темы	2	3.4. Игры на развитие внимания: 3.4.1. Мемо	ОУ	тренинг
42	02		14.00-16.00	Урок-объяснение темы	2	3.4.2. Ассоциации	ОУ	тренинг
43	02		14.00-16.00	Урок-объяснение темы	2	3.4.3. Картинки-находилки	ОУ	тренинг
44	02		14.00-16.00	Урок-объяснение темы	2	3.4.4. Таблица Шульте	ОУ	тренинг
45	02		14.00-16.00	Урок-объяснение темы	2	3.5. Тема: Совершенствуем воображение: 3.5.1. Танграм – основные фигуры.	ОУ	тренинг
46	03		14.00-16.00	Урок-закрепление	2	Танграм – основные фигуры	ОУ	тренинг
47	03		14.00-16.00	Урок-закрепление	2	Танграм – основные фигуры	ОУ	тренинг
48	03		14.00-16.00	Урок-закрепление	2	Танграм – сложные фигуры	ОУ	тренинг
49	03		14.00-16.00	Урок-	2	Танграм – самостоятельное проектирование	ОУ	тренинг

				закрепление		фигур		
50	03		14.00-16.00	Контрольный урок	2	Ганграм – турнир	ОУ	турнир
51	03		14.00-16.00	Урок-объяснение темы	2	3.5.2. Карточная игра «Покер»	ОУ	наблюдение
52	03		14.00-16.00	Урок-объяснение темы	2	3.5.3. Пишем сказку. Развитие сюжета	ОУ	наблюдение
53	03		14.00-16.00	Урок-закрепление	2	Пишем сказку. Тематическое сказкотворчество	ОУ	тренинг
IV. Телеверсия интеллектуальных игр								
54	04		14.00-16.00	Урок-объяснение темы	2	4.1. «Умники и умницы». знакомство с правилами	ОУ	наблюдение
55	04		14.00-16.00	Урок-закрепление	2	«Умники и умницы» Тренировочные агоны	ОУ	тренинг
56	04		14.00-16.00	Урок-закрепление	2	«Умники и умницы». Тематическая игра	ОУ	тренинг
57	04		14.00-16.00	Урок-закрепление	2	«Умники и умницы» тренировочная игра	ОУ	наблюдение
58	04		14.00-16.00	Контрольный урок	2	«Умники и умницы. Турнир.	ОУ	Игровая программа
59	04		14.00-16.00	Урок-объяснение темы	2	4.2. «Великолепная 5». Знакомство с правилами.	ОУ	наблюдение
60	04		14.00-16.00	Урок-закрепление	2	«Великолепная 5». Капитанская игра	ОУ	тренинг
61	04		14.00-16.00	Урок-закрепление	2	«Великолепная 5». Игра команд	ОУ	тренинг
62	05		14.00-16.00	Урок-закрепление	2	«Великолепная 5». Тематические разделы игры	ОУ	тренинг
63	05		14.00-16.00	Контрольный урок	2	«Великолепная 5» турнир	ОУ	Игровая программа

64	05		14.00-16.00	Урок-объяснение темы	2	4.3. «Слабое звено»- знакомство с правилами и тактикой.	ОУ	наблюдение
65	05		14.00-16.00	Урок-закрепление	2	«Слабое звено»- тренировочные раунды	ОУ	тренинг
66	05		14.00-16.00	Урок-закрепление	2	«Слабое звено»- тактика и стратегия.	ОУ	тренинг
67	05		14.00-16.00	Урок-закрепление	2	«Слабое звено»- тренировочные игры	ОУ	тренинг
68	05		14.00-16.00	Контрольный урок	2	«Слабое звено»	ОУ	Игровая программа
V раздел. Итоговый								
70	05		14.00-16.00	Урок-повторение	2	5.1. «Турнир знатоков»- тренировочная игра.	ТДДТ	наблюдение
71	05		14.00-16.00	Финальная игра	2	«Турнир знатоков» – проведение.	ТДДТ	Рейтинг каждого игрока
72	05		14.00-16.00		2	5.2. Итоговое занятие.	ТДДТ	Мониторинг- результативность игроков

Примечания:

- Графа «Дата проведения» заполняются в течение учебного года.
- Формы контроля, указанные в программе (наблюдение, тренинг, викторина, тестирование), интегрированы в практическую часть каждого занятия.
- Занятия сдвоенные (по 2 академических часа), что позволяет сочетать теорию и практику в рамках одной темы.
- Планирование составлено с учетом последовательного освоения материала от простого к сложному и чередования видов интеллектуальной деятельности для поддержания интереса обучающихся.

ДООП: «Мир интеллектуальных игр»

Год обучения: 2-й (базовый уровень)

Период: Сентябрь – Май

Количество часов: 216 (72 занятия)

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1 раздел. Вводная часть.								
1	09		14.00-17.00	Экскурсия в ДДТ	3	1.1. До-комплектование группы. Работа с учениками, учителями и родителями. Экскурсия в ТДДТ.	ТДДТ	Заполнение документации
2	09		14.00-17.00	Организационное занятие	3	1.2. Техника безопасности: поведение на уроке, в общественных местах, электробезопасность, пожаробезопасность.	ТДДТ	Тест «ТБ».
3	09		14.00-17.00	Организационное занятие	3	1.3. Краткое повторение тем 1 года обучения	ТДДТ	Входная диагностика: тест «Эрудиция.2 год»
II раздел. Технология и методика интеллектуальных игр.								
4	09		14.00-17.00	Урок- объяснение темы.	3	2.1. Понятие «вопрос» в интеллектуальных играх». Типы вопросов в интеллектуальных играх.	ОУ	наблюдение
5	09		14.00-17.00	Урок- закрепление	3	Требования к формулировке, корректность, информационная суть.	ОУ	Тренинг «Вопрос-ответ»
6	09		14.00-17.00	Урок- объяснение темы	3	2.2. Понятие «ответ» в интеллектуальных играх» Требования, поиск ключевого слова. Виды ответов.	ОУ	наблюдение
7	09		14.00-17.00	Урок- закрепление темы	3	Альтернативный ответ, варианты ответа Игра «Что, где, когда»	ОУ	наблюдение

8	09		14.00-17.00	Урок-объяснение темы	3	2.3. Понятие «коллективный разум» Виды, способы взаимодействия.	ОУ	наблюдение
9	10		14.00-17.00	Урок-закрепление темы	3	Интеллектуально-творческий конкурс «Игры разума»	ОУ	наблюдение
10	10		14.00-17.00	Урок-объяснение темы	3	2.4. Командная игра. Правила формирования команд.	ОУ	наблюдение
11	10		14.00-17.00	Урок-закрепление темы	3	Капитан – требования, уровень знаний и организаторские способности	ОУ	Тренинг «Мозговой штурм»
12	10		14.00-17.00	Урок-объяснение темы	3	2.5. Роли в команде. Ролевые задачи игроков	ОУ	Тренинг «Что, где, когда»
III раздел. Настольные игры								
13	10		14.00-17.00	Урок- объяснение темы	3	3.1. Спортивные настольные игры Шашки, термины, разновидности игр.	ОУ	тренинг
14	10		14.00-17.00	Урок-закрепление	3	Шахматы. Термины, разновидности, правила	ОУ	тренинг
15	10		14.00-17.00	Урок- объяснение темы	3	3.2. Литературные игры Шарады. Виды шарад	ОУ	тренинг
16	10		14.00-17.00	Урок- объяснение темы	3	Буриме. Типы. Правила составления рифмы	ОУ	тренинг
17	10		14.00-17.00	Урок-объяснение	3	Сочинялки. Виды и способы игры	ОУ	тренинг
18	11		14.00-17.00	Урок-объяснение	3	Литературный аукцион. Правила. Исключения.	ОУ	тренинг
19	11		14.00-17.00	Урок- объяснение темы	3	3.3. Математические игры. Значение, роль в развитии интеллекта.	ОУ	Турнир
20	11		14.00-17.00	Урок-закрепление	3	Математическая головоломка: Судоку	ОУ	тренинг
21	11		14.00-17.00	Урок-закрепление	3	Математическая головоломка; магический квадрат	ОУ	тренинг
22	11		14.00-17.00	Урок-закрепление	3	Математическая головоломка: веселая математика.	ОУ	тренинг

23	11		14.00-17.00	Урок- объяснение темы	3	3.4 Логические игры: классические настольные, карточные игры.	ОУ	тренинг
24	11		14.00-17.00	Урок-закрепление	3	Логические игры: маджонг, тетрис, сокобаны.	ОУ	тренинг
25	11		14.00-17.00	Урок-закрепление	3	Логические игры: кроссворды, сканворды.	ОУ	тренинг
26	11		14.00-17.00	Урок- объяснение темы	3	Логические игры: онлайн-головоломки.	ОУ	тренинг
27	12		14.00-17.00	Контрольный урок	3	3.5. Турнир по настольным играм Часть 1. («Крестики-нолики», домино).	ОУ	Результативность игроков
28	12		14.00-17.00	Контрольный урок	3	Часть 2. («Эрудит», логические цепочки).	ОУ	Результативность игроков
IV раздел. Интеллектуальные игры								
29	12		14.00-17.00	Урок- объяснение темы	3	4.1. Викторина виды по содержанию (тематические, лингвистические)	ОУ	тренинг
30	12		14.00-17.00	Урок-закрепление	3	Викторины: виды по правилам (открытые/закрытые вопросы).	ОУ	тренинг
31	12		14.00-17.00	Урок-закрепление	3	Викторины: виды по взаимодействию (онлайн/офлайн).	ОУ	тренинг
32	12		14.00-17.00	Урок-закрепление	3	Викторины: тематические «Наша Победа»	ОУ	тренинг
33	12		14.00-17.00	Урок-закрепление	3	Викторины: «Народные праздники».	ОУ	тренинг
34	12		14.00-17.00	Урок-закрепление	3	Викторины: «Кухня народов мира»	ОУ	тренинг
35	01		14.00-17.00	Урок-закрепление	3	Викторины: «Мой Пушкин».	ОУ	тренинг
36	01		14.00-17.00	Контрольный урок	3	Викторины: онлайн-викторины.	ОУ	результативность
37	01		14.00-17.00	Урок- объяснение темы	3	4.2. тесты виды (тематические, олимпиадные, на эрудицию)	ОУ	тренинг

38	01		14.00-17.00	Урок-закрепление	3	психологические, на профориентацию.	ОУ	тренинг
39	01		14.00-17.00	Урок-закрепление	3	Тесты: IQ, логика, развлекательные.	ОУ	тренинг
40	01		14.00-17.00	Урок-закрепление	3	Тесты: стандартизированные и нестандартизированные.	ОУ	Тренинг
41	02		14.00-17.00	Урок-закрепление	3	Тесты: вербальные и невербальные	ОУ	тренинг
42	02		14.00-17.00	Урок-закрепление	3	Тесты: тематические онлайн- тесты.	ОУ	тренинг
43	02		14.00-17.00	Урок-закрепление	3	Школьные и олимпиадные	ОУ	результативность
44	02		14.00-17.00	Урок-объяснение темы	3	4.3. Что, где, когда. методика мозгового штурма.	ОУ	тренинг
45	02		14.00-17.00	Урок-закрепление	3	Капитан и его роль	ОУ	тренинг
46	02		14.00-17.00	Урок-закрепление	3	Отработка ролей игроков	ОУ	тренинг
47	02		14.00-17.00	Урок-закрепление	3	Командная игра «Обо всем понемногу»	ОУ	тренинг
48	02		14.00-17.00	Урок-закрепление	3	тематическая игра-«Литературные герои»	ОУ	тренинг
49	03		14.00-17.00	Урок-закрепление	3	комплексная игра. «По страницам школьных учебников»	ОУ	тренинг
50	03		14.00-17.00	Урок-закрепление	3	Комплексная игра «Наш мир»	ОУ	тренинг
51	03		14.00-17.00	Контрольный урок	3	Игра ЧГК в классе.	ОУ	результативность
52	03		14.00-17.00	Урок-объяснение темы	3	4.4. Эрудит-лото правила, форматы (классик, гранд, марафон).	ОУ	тренинг
53	03		14.00-17.00	Урок-закрепление	3	литературная игра.	ОУ	тренинг
54	03		14.00-17.00	Урок-закрепление	3	научная игра.	ОУ	тренинг
55	03		14.00-17.00	Урок-закрепление	3	тематическая игра по отраслям наук.	ОУ	тренинг
56	03		14.00-17.00	Урок-закрепление	3	Театральное лото	ОУ	тренинг
57	04		14.00-17.00	Урок-закрепление	3	Кино лото	ОУ	тренинг
58	04		14.00-17.00	Урок-закрепление	3	Историческое лото	ОУ	тренинг
59	04		14.00-17.00	Контрольный	3	Большая игра в классе	ОУ	тренинг

				урок				
60	04		14.00-17.00	Урок-объяснение темы	3	4.5. Интерактивные игры виды (обучающие, логические, игры-забавы).	ОУ	наблюдение
61	04		14.00-17.00	Урок-закрепление	3	технологии («Карусель», «Микрофон», «Дерево знаний»).	ОУ	Игровая программа
62	04		14.00-17.00	Урок-закрепление	3	онлайн-платформы Qsha.ru, Games.for-Kids.ru	ОУ	наблюдение
63	04		14.00-17.00	Урок-закрепление	3	Яндекс Игры,	ОУ	тренинг
64	04		14.00-17.00	Урок-закрепление	3	StoryForge, PartyStore.	ОУ	тренинг
65	05		14.00-17.00	Урок-закрепление	3	Обучающие литература и русский язык «Кортекс», «Ихний Ихниевич».	ОУ	тренинг
66	05		14.00-17.00	Урок-закрепление	3	Физика Phun (Algodoo) Космос Voyager: Grand Tour. Химия Chemcarer	ОУ	наблюдение
67	05		14.00-17.00	Контрольный урок	3	киберспорт	ОУ	наблюдение
Враздел. Итоговый								
68	05		14.00-17.00	Контрольный урок	3	5.1. Игра между командами класса «Турнир знатоков»- Организационные вопросы	ТДТ	
69	05		14.00-17.00	Урок-закрепление	3	Раунд 1: вопросы на знание.	ТДТ	Игровая программа
70	05		14.00-17.00	Урок-закрепление	3	Раунд 2: логические игры и задания, ребусы и головоломки.	ТДТ	Игровая программа
71	05		14.00-17.00	Контрольный урок	3	Раунд 3: финальный	ТДТ	Игровая программа
72	05		14.00-17.00	Итоговый урок	3	5.2. Итоговое занятие.	ТДТ	заполнение таблицы результативности каждого игрока и команд

ДООП: «Мир интеллектуальных игр»

Год обучения: 3-й (базовый уровень)

Период: Сентябрь – Май

Количество часов: 216 (72 занятия по 3 часа)

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1 раздел. Вводная часть.								
1	09		14.00-17.00	Экскурсия в ДДТ	3	1.1. До-комплектование группы. Работа с учениками, учителями и родителями. Экскурсия в ТДДТ.	ТДДТ	Заполнение документации
2	09		14.00-17.00	Организационное занятие	3	1.2. Техника безопасности: поведение на уроке, в общественных местах, электробезопасность, пожаробезопасность.	ТДДТ	Тест «ТБ».
3	09		14.00-17.00	Организационное занятие	3	1.3. Краткое повторение тем 1, 2 года обучения	ТДДТ	Входная диагностика: тест «Эрудиция.3 год»
II раздел. Технология и методика интеллектуальных игр.								
4	09		14.00-17.00	Урок- объяснение темы.	3	2.1. Командообразование (тимбилдинг) Игры на коммуникацию: «Две правды и одна ложь».	ОУ	тренинг
5	09		14.00-17.00	Урок- закрепление	3	Решение проблем – ролевые игры».	ОУ	Тренинг
6	09		14.00-17.00	Урок- практикум	3	«Зеркало», «Живой мост».	ОУ	Тренинг
7	09		14.00-17.00	Урок- практикум	3	«Геометрическая фигура», «Стена».	ОУ	тренинг
8	09		14.00-17.00	Урок- практикум	3	Умение адаптироваться и работать в команде. – Игра «Помощь утопающим	ОУ	тренинг
9	10		14.00-17.00	Урок- практикум	3	Игры на нестандартное мышление: «Продай меня».	ОУ	Тренинг-
10	10		14.00-17.00	Урок- практикум	3	Планирование и управление проектами – Игра	ОУ	Тренинг

						«Проектный менеджер		
11	10		14.00-17.00	Урок-объяснение темы	3	2.2. Личностное развитие игроков. Теория лидерства. Качества лидера.	ОУ	Тренинг
12	10		14.00-17.00	Урок- практикум	3	Игры на выявление лидера: «Большая семейная фотография»	ОУ	Тренинг
13	10		14.00-17.00	Урок- практикум	3	Игры: «Веревочка», «Индикатор».	ОУ	Тренинг
14	10		14.00-17.00	Урок- практикум	3	Игры: «Синхронное действие», «Деловая игра «Лидер»».	ОУ	тренинг
15	10		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Квест «Любимая школа».	ОУ	тренинг
16	10		14.00-17.00	Урок- практикум	3	Игра-тренинг «Передай другому».	ОУ	тренинг
17	11		14.00-17.00	Урок- практикум	3	Коллективная игра «Рифма», «Палиндром».	ОУ	тренинг
18	11		14.00-17.00	Контрольный урок	3	Бой лидеров	ОУ	рейтинг
19	11		14.00-17.00	Урок-объяснение	3	2.3. Игры между командами класса «Поле чудес»: правила и стратегии.	ОУ	наблюдение
20	11		14.00-17.00	Урок-практикум	3	«Поле чудес»	ОУ	Игровая программа
21	11		14.00-17.00	Урок-объяснение	3	«Угадай мелодию»: правила и категории	ОУ	тренинг
22	11		14.00-17.00	Урок-практикум	3	«Угадай мелодию»	ОУ	Игровая программа
23	11		14.00-17.00	Урок-объяснение	3	«Устами младенца»: правила и форматы («Загадки», «Рассуждалки»).	ОУ	тренинг
24	11		14.00-17.00	Урок-практикум	3	«Устами младенца»: практическая игра.	ОУ	Игровая программа
25	12		14.00-17.00	контрольный	3	Самостоятельное проведение игр школьниками: роли ведущего, редактора, оператора	ОУ	наблюдение
26	12		14.00-17.00	контрольный	3	Самостоятельное проведение игр школьниками: роли ведущего, редактора, оператора	ОУ	наблюдение
III раздел: Настольные, логические и народные игры								
27	12		14.00-17.00	Урок- объяснение темы	3	3.1. Настольные игры: карточное лото. Правила и разновидности.	ОУ	тренинг

28	12		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Практикум: «Русское лото» (простое, короткое, «три на три»).	ОУ	тренинг
29	12		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Тематическое лото: литературное, географическое, историческое.	ОУ	тренинг
30	12		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Домино. Классическое и тематическое.	ОУ	тренинг
31	12		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Домино: логические цепочки по отраслям наук.	ОУ	тренинг
32	12		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Тримино: логическое, цифровое, цветное	ОУ	тренинг
33	01		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Игра для команд младших классов.	ОУ	наблюдение
34	01		14.00-17.00	Урок-объяснение	3	3.2. Настольные развивающие игры Правила, задачи, результаты.	ОУ	наблюдение
35	01		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Ассоциативные игры: «Имаджинариум», «Диксит».	ОУ	тренинг
36	01		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Викторины: «Россия. Викторина в картинках», «Музыка и музыканты»	ОУ	тренинг
37	01		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Викторины: «Художники», «История. Средние века».	ОУ	тренинг
38	01		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Стратегии – «Медвежий парк», «Картахена»	ОУ	тренинг
39	01		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Логические – «Где логика? Найди связь», «ЛогикУМ».	ОУ	тренинг
40	01		14.00-17.00	Урок-закрепление	3	Игра для команд младших классов	ОУ	наблюдение
41	02		14.00-17.00	Урок- объяснение темы	3	3.3. народные интеллектуальные игры содержания игр, задачи	ОУ	наблюдение
42	02		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Фольклорно-интеллектуальная игра «Славянские обычаи и традиции».	ОУ	тренинг
43	02		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Интеллектуальная игра по произведениям устного народного творчества.	ОУ	тренинг
44	02		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Народные интеллектуальные игры: «Русское	ОУ	тренинг

						народное декоративное творчество».		
45	02		14.00-17.00	Урок- объяснение темы	3	Бурятские народные игры Ёхор	ОУ	тренинг
46	02		14.00-17.00	Урок- объяснение темы	3	Игра в лодыжки Шагай наадан	ОУ	тренинг
47	02		14.00-17.00	Контрольный урок	3	Народные игры и традиции	ОУ	Результативность игроков
48	02		14.00-17.00	Урок- объяснение темы	3	3.4. образовательные игры Цели и задачи, правила	ОУ	Тренинг
49	03		14.00-17.00	Урок-изучение	3	«Экивоки» Правила и стратегии. Использование условных жестов.	ОУ	тренинг
50	03		14.00-17.00	Урок-закрепление	3	Мемори. Разновидности и правила.	ОУ	тренинг
51	03		14.00-17.00	Урок-закрепление	3	Практикум: «Мемори – тематические» (обитатели подводного мира, животные).	ОУ	наблюдение
IV раздел: Интеллектуальные игры								
52	03		14.00-17.00	Урок-объяснение темы	3	4.1. Брейн-ринг правила игры на аппаратуре	ОУ	тренинг
53	03		14.00-17.00	Урок-закрепление	3	обучение работе на аппаратуре.	ОУ	тренинг
54	03		14.00-17.00	Урок-практикум	3	игры между учениками класса.	ОУ	тренинг
55	02		14.00-17.00	Урок-практикум	3	игры между командами класса.	ОУ	тренинг
56	02		14.00-17.00	Урок-практикум	3	игры между учениками и учителями.	ОУ	тренинг
57	02		14.00-17.00	Урок-практикум	3	игры между учениками и родителями.	ОУ	тренинг
58	03		14.00-17.00	Урок-практикум	3	тематические игры (литература, история).	ОУ	тренинг
59	03		14.00-17.00	Контрольный урок	3	тематические игры (география, биология).	ОУ	результативность
60	03		14.00-17.00	Урок-объяснение темы	3	4.2. Квест-игра правила, форматы	ОУ	тренинг
61	03		14.00-17.00	Урок-закрепление	3	Квест-игра: теория, типы (линейные,	ОУ	тренинг

						штурмовые, кольцевые).		
62	03		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Квест-игра: «Найди клад».	ОУ	тренинг
63	03		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Квест-игра: «Героическое прошлое»	ОУ	тренинг
64	03		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Квест-игра: «От солдата до генерала»	ОУ	тренинг
65	03		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Квест-игра с учителями.	ОУ	тренинг
66	04		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Квест-игра: «Путешествие в страну знаний».	ОУ	тренинг
67	04		14.00-17.00	Контрольный урок	3	Квест-игра: «Испытание для ума».	ОУ	Результативность команд
V раздел. Итоговый								
68	04		14.00-17.00	Организационный урок	3	5.1. Игра между командами класса «Турнир умников»- Организационные вопросы	ТДДТ	наблюдение
69	04		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Раунд 1: вопросы на знание.	ТДДТ	Игровая программа
70	05		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Раунд 2: логические игры и задания, ребусы и головоломки.	ТДДТ	Игровая программа
71	05		14.00-17.00	Контрольный урок	3	Раунд 5: финальный	ТДДТ	мониторинг
72	05		14.00-17.00	Итоговый урок	3	5.2. Итоговое занятие.	ТДДТ	заполнение таблицы результативности каждого игрока и команд

Примечания:

- Каждое занятие длится 3 академических часа.
- Графа «Дата проведения» заполняются педагогом в течение учебного года.
- Формы контроля (тренинг, наблюдение, тестирование, игровые формы) интегрированы в каждое занятие.
- Акцент делается на самостоятельную организацию игр учащимися, развитие лидерских качеств и командного взаимодействия.

ДООП: «Мир интеллектуальных игр»

Год обучения: 4-й (базовый уровень)

Период: Сентябрь – Май

Количество часов: 216 (72 занятия по 3 часа)

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1 раздел. Вводная часть.								
1	09		14.00-17.00	Экскурсия в ДДТ	3	1.1. До-комплектование группы. Работа с учениками, учителями и родителями. Экскурсия в ТДДТ.	ТДДТ	Заполнение документации
2	09		14.00-17.00	Организационное занятие	3	1.2. Техника безопасности: поведение на уроке, в общественных местах, электробезопасность, пожаробезопасность.	ТДДТ	Тест «ТБ».
3	09		14.00-17.00	Организационное занятие	3	1.3. Краткое повторение тем 1,2,3 года обучения	ТДДТ	Входная диагностика: тест «Эрудиция.4 год»
II раздел. Общая интеллектуальная подготовка.								
4	09		14.00-17.00	Урок- объяснение темы.	3	2.1. Работа в команде. – Командообразование. Тимбилдинг	ОУ	наблюдение
5	09		14.00-17.00	Урок- практикум	3	Игра «Представь себя»,	ОУ	Тренинг
6	09		14.00-17.00	Урок- практикум	3	Игры на решение проблем- игра «Вопросы по кругу».	ОУ	Тренинг
7	09		14.00-17.00	Урок- практикум	3	Логические и стратегические игры: "Спасение миссии",	ОУ	тренинг
8	09		14.00-17.00	Урок- практикум	3	«Детектив: Раскрой дело», «Штурм Острова», «Слепой конструктор».	ОУ	тренинг
9	10		14.00-17.00	Урок- практикум	3	игры на психологическое преодоление сложности: «Стойкий Оловянный Солдатик», «На острие ножа».	ОУ	Тренинг-

10	10		14.00-17.00	Урок- практикум	3	Творческая развлекательная игра	ОУ	тренинг
11	10		14.00-17.00	Контрольный урок	3	Квест – «Поиск сокровищ».	ОУ	результативность
12	10		14.00-17.00	Урок- объяснение темы	3	2.2. Малые формы интеллектуальных игр: разминочные и настольные Задачи, формы.	ОУ	наблюдение
13	10		14.00-17.00	Урок- практикум	3	разминочные игры – данетки, алгоритм «Цицерона», викторина, «Слова и ассоциации»	ОУ	Тренинг
14	10		14.00-17.00	Урок- практикум	3	разминочные игры – «Шляпа», «Контакт»	ОУ	тренинг
15	10		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Логика и внимание – Данетки», «Шпион», Морской бой. Игры с числами	ОУ	тренинг
16	10		14.00-17.00	Урок- практикум	3	Классические настольные игры-«Абстрактные стратегии» – «Коридоры», «Кварто», «Абалон»	ОУ	тренинг
17	11		14.00-17.00	Урок- практикум	3	Карточные игры – «Доббль», «Манчкин», «Взрывные котята	ОУ	тренинг
18	11		14.00-17.00	Урок- практикум	3	Творческие игры – «Имаджинариум», «Диксит», «Экивоки»	ОУ	тренинг
19	11		14.00-17.00	Контрольный урок	3	Учебный турнир	ОУ	результативность
III Раздел. Интеллектуальные игры								
20	11		14.00-17.00	Урок-объяснение	3	3.1. Игра «Кто это?» Основы игры- история, правила, варианты	ОУ	наблюдение
21	11		14.00-17.00	Урок-практикум	3	тактика вопросов, работа с ответами.	ОУ	тренинг
22	11		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Обучающая игра	ОУ	тренинг
23	11		14.00-17.00	контрольный	3	Финальная игра	ОУ	результативность
24	11		14.00-17.00	Урок- объяснение темы	3	3.2. Интеллектуальное многоборье Теоретические вопросы подготовки игроков	ОУ	наблюдение
25	12		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Командные игры ЧГК,	ОУ	наблюдение
26	12		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Брейн-ринг	ОУ	тренинг
27	12		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Своя игра,	ОУ	тренинг

28	12		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Эрудит-лото	ОУ	тренинг
29	12		14.00-17.00	Урок-практикум	3	индивидуальные игры	ОУ	тренинг
30	12		14.00-17.00	Урок-практикум	3	смешанные форматы	ОУ	тренинг
31	12		14.00-17.00	Урок-практикум	3	интерактивные викторины	ОУ	тренинг
32	12		14.00-17.00	Контрольный урок	3	итоговая игра- Многоборье	ОУ	результативность
33	01		14.00-17.00	Урок-объяснение	3	3.3. Слабое звено. Стратегия и тактика	ОУ	наблюдение
34	01		14.00-17.00	Урок-закрепление	3	Психология игры, индивидуальные стратегии, командное взаимодействие.	ОУ	тренинг
35	01		14.00-17.00	Урок-практикум	3	игровой тренинг- Базовые навыки	ОУ	тренинг
36	01		14.00-17.00	Урок-практикум	3	игровой тренинг- Базовые навыки	ОУ	тренинг
37	01		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Стратегические дуэли	ОУ	тренинг
38	01		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Рокировка ролей	ОУ	тренинг
39	01		14.00-17.00	Урок-закрепление	3	Обучающий Игровой турнир	ОУ	тренинг
40	02		14.00-17.00	Контрольный урок	3	Игровой турнир		результативность
41	02		14.00-17.00	Урок- объяснение темы	3	3.4. Брейн-ринг Тактика и стратегия игры		тренинг
42	02		14.00-17.00	Урок-объяснение	3	Аппаратное обучение. Система Брейн-ринг.	ОУ	тренинг
43	02		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Тактика нажатия на кнопку: «На опережение «На уверенность	ОУ	тренинг
44	02		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Командная стратегия: Тактики атаки и защиты	ОУ	тренинг
45	02		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Работа с вопросной базой.	ОУ	тренинг
46	02		14.00-17.00	Урок-практикум	3	игровой тренинг	ОУ	тренинг

47	02		14.00-17.00	Контрольный урок	3	Подготовка турнира. Подготовка аппаратуры.	ОУ	наблюдение
48	03		14.00-17.00	Контрольный урок	3	игровой турнир на системе	ОУ	Результативность игроков
49	03		14.00-17.00	Урок-объяснение	3	3.5. Интерактивные игры Освоение современных цифровых форматов	ОУ	тренинг
50	03		14.00-17.00	Урок-закрепление	3	Платформы: Kahoot!, Quizizz, Quizlet Live.	ОУ	наблюдение
51	03		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Платформы: Онлайн-версии «Брейн-ринга» (на платформе Rizzoma),	ОУ	наблюдение
52	03		14.00-17.00	Урок-практикум	3	квизы с видеосвязью (Zoom, Discord)	ОУ	тренинг
53	03		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Организация командного взаимодействия онлайн.	ОУ	тренинг
54	03		14.00-17.00	Контрольный урок	3	Турнир «Кто быстрее»	ОУ	результативность
IV Раздел. Подготовка и проведение игр								
55	03		14.00-17.00	Урок-объяснение	3	4.1. Составление вопросной базы и заданий. Основы вопроса, структура, Компоненты вопроса.	ОУ	тренинг
56	04		14.00-17.00	Урок-практикум	3	использование энциклопедий, научных статей, авторитетных сайтов	ОУ	тренинг
57	04		14.00-17.00	Урок-практикум	3	использование энциклопедий, научных статей, авторитетных сайтов.	ОУ	Практич.упражнение
58	04		14.00-17.00	Контрольный урок	3	Составление тематических блоков вопросов	ОУ	наблюдение
59	04		14.00-17.00	Урок-объяснение	3	4.2. Создание интеллектуальной игры Концепция игры- Выбор формата	ОУ	наблюдение
60	04		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Разработка схемы игры и основных механик	ОУ	тренинг
61	04		14.00-17.00	Урок-практикум	3	игровые программы «Найди клад»	ОУ	тренинг
62	04		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Квест – От солдата до генерала	ОУ	наблюдение
63	04		14.00-17.00	Урок-объяснение	3	4.3. Работа с мультимедийной презентацией Создание эффективных мультимедийных	ОУ	наблюдение

						презентаций для сопровождения интеллектуальных игр		
64	05		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Основы дизайна: Композиция и визуальная гармония, Работа с контентом.	ОУ	наблюдение
65	05		14.00-17.00	Контрольный урок	3	Разработка презентации для игры. Что, где, когда	ОУ	наблюдение
67	05		14.00-17.00	Организации оный урок	3	Тематическая видео викторина.	ОУ	наблюдение
68	05		14.00-17.00	Контрольный урок	3	Проведение игр Квест- игра «Победе посвящается»	ОУ	Игровая программа
69	05		14.00-17.00	Итоговая игра	3	Игра «Поле чудес»	ОУ	Игровая программа,
5 раздел Итоговое занятие.								
70	05		14.00-17.00	Урок-практикум	3	5.1. Турнир «Эрудитов» между командами ОУ: КСОШ, НСОШ, ТСОШ. Подготовка.	ДДТ	наблюдение
71	05		14.00-17.00	Контрольный урок	3	Проведение игры	ДДТ	Результативность, рейтинг команд и каждого игрока.
72	05		14.00-17.00	Итоговый урок	3	5.2. Итоговое занятие	ДДТ	

Примечания:

- Каждое занятие длится 3 академических часа.
- Графа «Дата проведения» заполняется в течение учебного года.
- Формы контроля (тренинг, наблюдение, тестирование, игровые формы) интегрированы в каждое занятие.

Акцент делается на самостоятельную организацию игр учащимися, развитие лидерских качеств и командного взаимодействия и закрепления знаний , полученных на 1,2,3 году обучения.

ДООП: «Мир интеллектуальных игр»

Год обучения: 5-й (продвинутый уровень)

Период: Сентябрь – Май

Количество часов: 216 (72 занятия по 3 часа)

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1 раздел. Вводная часть.								
1	09		14.00-17.00	Экскурсия в ДДТ	3	1.1. До-комплектование группы. Работа с учениками, учителями и родителями. Экскурсия в ТДДТ.	ТДДТ	Заполнение документации
2	09		14.00-17.00	Организационное занятие	3	1.2. Техника безопасности: поведение на уроке, в общественных местах, электробезопасность, пожаробезопасность.	ТДДТ	Тест «ТБ».
3	09		14.00-17.00	Организационное занятие	3	1.3. Краткое повторение тем 1,2,3,4 года обучения	ТДДТ	Входная диагностика: тест «Эрудиция.5год»
II раздел. Подготовка и проведение игр для учащихся младших классов								
4	09		14.00-17.00	Урок-практикум	3	2.1. Турнир по настольным и логическим играм Подготовка: настольные игры: тематическое домино	ОУ	наблюдение
5	09		14.00-17.00	Урок- практикум	3	Подготовка: логическая цепочка	ОУ	наблюдение
6	09		14.00-17.00	Урок- практикум	3	Подготовка: математические игры	ОУ	наблюдение
7	09		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Проведение турнира	ОУ	наблюдение
8	09		14.00-17.00	Организационное занятие	3	2.2. Своя игра Разработка плана проведения, стратегия и тактика.	ОУ	наблюдение
9	10		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Редактура и рецензирование вопросов работа с сайтами.	ОУ	наблюдение
10	10		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Редактура и рецензирование вопросов работа	ОУ	наблюдение

						с сайтами.		
11	10		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Редактура и рецензирование вопросов работа с сайтами.	ОУ	наблюдение
12	10		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Техническая работа – создание презентаций	ОУ	наблюдение
13	10		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Техническая работа – создание презентаций	ОУ	наблюдение
14	10		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Техническая работа – создание презентаций	ОУ	наблюдение
15	10		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Проведение игры «Мои любимые мультики»	ОУ	наблюдение
16	10		14.00-17.00	Организационное занятие	3	2.3. Умники и умницы Разработка плана проведения, стратегия и тактика	ОУ	наблюдение
17	11		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Редактура и рецензирование вопросов. Работа с сайтами	ОУ	наблюдение
18	11		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Редактура и рецензирование вопросов. Работа с сайтами	ОУ	наблюдение
19	11		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Редактура и рецензирование вопросов. Работа с сайтами	ОУ	наблюдение
20	11		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Техническая работа – создание презентаций и др. атрибутики.	ОУ	наблюдение
21	11		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Техническая работа – создание презентаций и др. атрибутики.	ОУ	наблюдение
22	11		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Техническая работа – создание презентаций и др. атрибутики.	ОУ	наблюдение
23	11		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Проведение игры «Умники и умницы»	ОУ	наблюдение
24	11		14.00-17.00	Организационное занятие	3	2.4. Брейн-ринг. Разработка плана проведения, стратегия и тактика	ОУ	наблюдение
25	12		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Редактура и рецензирование вопросов. Работа с сайтами	ОУ	наблюдение
26	12		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Редактура и рецензирование вопросов. Работа с сайтами	ОУ	наблюдение
27	12		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Редактура и рецензирование вопросов. Работа с сайтами	ОУ	наблюдение
28	12		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Техническая работа – создание презентаций	ОУ	наблюдение
29	12		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Техническая работа – создание презентаций	ОУ	наблюдение

30	12		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Техническая работа – создание презентаций	ОУ	наблюдение
31	12		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Обучение работе на аппаратуре Брей-ринг.	ОУ	наблюдение
32	12		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Проведение игры	ОУ	наблюдение
33	01		14.00-17.00	Организационное занятие	3	2.5. Поле чудес Разработка плана проведения, стратегия и тактика	ОУ	наблюдение
34	01		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Редактура и рецензирование вопросов .работа с сайтами	ОУ	наблюдение
35	01		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Редактура и рецензирование вопросов .работа с сайтами	ОУ	наблюдение
36	01		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Техническая работа – создание презентаций	ОУ	наблюдение
37	01		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Техническая работа – создание презентаций	ОУ	наблюдение
38	01		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Проведение игры «Поле чудес»	ОУ	наблюдение
III Раздел. Игровая практика								
39	01		14.00-17.00	Урок-знакомство с темой	3	3.1. Участие в играх клуба «Сириус» https://moskvasirius.ru/ Знакомство с работой центра интеллектуальных игр	ОУ	наблюдение
40	01		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Регистрация на мероприятия (онлайн)	ОУ	наблюдение
41	02		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Викторины	ОУ	Наблюдение , результативность
42	02		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Тесты	ОУ	Наблюдение , результативность
43	02		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Ворошиловский стрелок	ОУ	Наблюдение , результативность
44	02		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Колибрина	ОУ	Наблюдение , результативность
45	02		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Подведение итогов, получение награждения	ОУ	Наблюдение , результативность
46	02		14.00-17.00	Урок-знакомство с темой	3	3.2. Участие в мероприятиях на сайте Что, где, когда. https://chkgk.online/	ОУ	наблюдение
47	02		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Регистрация на мероприятия (онлайн)	ОУ	наблюдение
48	02		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Мероприятия: викторины	ОУ	Наблюдение

								, результативность
49	03		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Мероприятия-игра	ОУ	Наблюдение , результативность
50	03		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Мероприятия-игра	ОУ	Наблюдение , результативность
51	03		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Мероприятия-игра	ОУ	Наблюдение , результативность
52	03		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Подведение итогов, получение награждения	ОУ	результативность
53	03		14.00-17.00	Урок-знакомство с темой	3	3.3. Образовательные онлайн тесты Работа – поиск в Интернете	ОУ	наблюдение
54	03		14.00-17.00	Урок-практикум	3	https://onlinetestpad.com/ru/tests/educationa	ОУ	Наблюдение , результативность
55	03		14.00-17.00	Урок-практикум	3	https://testometrika.com/educational	ОУ	Наблюдение , результативность
56	03		14.00-17.00	Урок-практикум	3	https://proverka.onlineschool-1.ru/tests	ОУ	Наблюдение , результативность
57	04		14.00-17.00	Урок-практикум	3	https://solncesvet.ru/tests/	ОУ	Наблюдение , результативность
58	04		14.00-17.00	Урок-практикум	3	https://foxford.ru/catalog/trainings?utm_referrer=https%3A%2F%2Fyandex.ru%2F	ОУ	Наблюдение , результативность
59	04		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Подведение итогов, получение награждения	ОУ	результативность
IV Раздел. Участие в республиканских турнирах								
60	04		14.00-17.00	Урок-практикум	3	4.1 Подготовка. – работа с вопросной базой	ДДТ	Наблюдение
61	04		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Подготовка – многоборье	ДДТ	наблюдение
62	04		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Подготовка – брейн-ринг. Работа с аппаратурой	ДДТ	наблюдение
63	04		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Подготовка – брейн-ринг. Работа с аппаратурой	ДДТ	наблюдение
64	04		14.00-17.00	игра	3	4.2. Выездные мероприятия – г. Улан-Удэ	У-У	результативность
65	05		14.00-17.00	игра	3	Выездные мероприятия – г. Улан-Удэ	У-У	результативность
66	05		14.00-17.00	игра	3	Выездные мероприятия – г. Улан-Удэ	У-У	результативность
V Раздел. Итоговые занятия								

67	05		14.00-17.00	Организационное занятие	3	5.1. Турнир «Большая игра» между командами ОУ КСОШ, НСОШ, ТСОШ	ДДТ	наблюдение
68	05		14.00-17.00	Организационное занятие	3	Подготовка команд	ДДТ	наблюдение
69	05		14.00-17.00	Урок-практикум	3	Тренировочная игра	ДДТ	наблюдение
70	05		14.00-17.00	Контрольный урок	3	Турнир	ДДТ	результативность
71	05		14.00-17.00	итоговый	3	5.2. Итоговое занятие Подведение итогов	ДДТ	рейтинг
72	05		14.00-17.00	итоговый	3	Музыкально-развлекательное мероприятие. Награждение	ДДТ	

Примечания:

- Каждое занятие длится 3 академических часа.
 - Графа «Дата проведения» заполняется в течение учебного года.
 - Формы контроля (тренинг, наблюдение, тестирование, игровые формы) интегрированы в каждое занятие.
- Акцент делается на самостоятельную организацию игр учащимися для младших классов, тем самым подготавливают игроков последующих годов.

РАЗДЕЛ 5. Методическое обеспечение программы

5.1. Учебно-методическое обеспечение программы

5.1.1. Перечень форм занятий, приемов и методов организации образовательного процесса по темам программы

Формы занятий:

- Коллективные и групповые занятия.
- Комбинированные занятия (сочетание теории и практики).
- Теоретические занятия (лекции, беседы, объяснения).
- Практические занятия (тренинги, игровые практикумы).
- Тренировочные занятия (отработка навыков).
- Игровые занятия (тематические игры, квесты, викторины, диспуты, дискуссии).
- Интерактивные занятия («мозговой штурм», круглый стол, мультимедиа-занятия).
- Онлайн-занятия (использование цифровых платформ и телекоммуникационных технологий).
- Контрольные уроки (турниры, итоговые игры, тестирование).
- Экскурсии (в библиотеки, музеи).

Методы обучения:

Словесные: лекция, беседа, объяснение, дискуссия, диспут.

Наглядные: демонстрация презентаций, видеофрагментов, иллюстраций, схем, таблиц, работа с карточками.

Практические: тренинг, упражнение, решение задач и головоломок, игровая деятельность.

Репродуктивные: воспроизведение знаний и способов деятельности (разгадывание кроссвордов, ребусов по образцу).

Проблемно-поисковые: «мозговой штурм», исследование, создание и решение проблемных ситуаций, квест-игры.

Методы контроля и самоконтроля: педагогическое наблюдение, собеседование, тестирование, самоанализ, мониторинг результативности в играх.

Педагогические технологии:

- Игровые технологии (основа образовательного процесса).
- Технология сотрудничества (обучение во взаимодействии, командная работа).
- Информационно-коммуникационные технологии (ИКТ) (использование компьютера, мультимедийного оборудования, образовательных онлайн-платформ).

- Дистанционные образовательные технологии (онлайн-формат проведения занятий и турниров).
- Дифференцированное обучение (учет возрастных и индивидуальных особенностей, уровней подготовки).
- Технология проектной деятельности (создание интеллектуальных игр, презентаций, вопросных баз).

Методика развития интеллекта

- Когнитивные тренировки,
- Логико-математические методы,
- Методы развития творческого интеллекта,
- Социально-коммуникативные,
- Стратегии обогащения знаниями.

5.1.2. Используемый дидактический материал

Печатные материалы:

- Авторские методические разработки и сценарии игр.
- Дидактические карточки с заданиями (анаграммы, ребусы, шарады, логические задачи).
- Тематические подборки вопросов для викторин, ЧГК, «Своей игры».
- Бланки кроссвордов, сканвордов, sudoku.
- Таблицы Шульте.
- Комплекты бланков для тестирования и анкетирования.
- «Портфолио команды» для фиксации достижений.

Электронные образовательные ресурсы:

- Мультимедийные презентации по темам программы.
- Электронные базы вопросов и заданий.
- Видеозаписи телевизионных интеллектуальных игр («Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Умники и умницы», «Великолепная 5» и др.).
- Интерактивные задания и головоломки, созданные в специализированных программах и на онлайн-платформах (LearningApps, Wordwall).
- Электронные версии энциклопедий, словарей, справочников.
- Дидактические игры в электронном виде.

Наглядные пособия:

- Схемы и алгоритмы решения логических задач.
- Плакаты с правилами интеллектуальных игр.
- Тематические карты, иллюстрации по истории, географии, искусству.

5.2. Материально-техническое обеспечение программы

5.2.1. Характеристика помещения для занятий

– Помещение: учебный кабинет, соответствующий санитарно-гигиеническим нормам (СП 2.4.3648-20), с естественным и искусственным освещением, проветриваемый. (В ДДТ-каб №1, а также закрепленный за студией кабинет в ОУ: ТСОШ №1 – каб 30, КСОШ-каб №6, НСОШ – каб №12)

– Площадь: достаточная для организации групповой и командной работы (расстановки 4 игровых столов для команд по 5-6 человек) и проведения подвижных игр и квестов.

– Оснащение:

– Ученические столы и стулья, трансформируемые для групповой работы.

– Стол и стул для педагога.

– Шкафы или стеллажи для хранения дидактических материалов, игр и литературы.

– Доска маркерная или магнитно-меловая.

5.2.2. Перечень оборудования, инструментов и материалов (в расчете на группу 12-15 обучающихся)

Оборудование:

– Компьютер/ноутбук с выходом в Интернет – 1 шт. (для учителя)

– Компьютер/ноутбук с выходом в Интернет – 6 шт (для учеников)

– Компьютер/ноутбук с выходом в Интернет – для учеников дома!

- Мультимедийный проектор или интерактивная доска – 1 комплект.

– Принтер черно-белый/цветной – 1 шт.

– Акустическая система (колонки) – 1 комплект.

– Комплект мобильной аппаратуры системы «Брейн-ринг» (с кнопками и табло) – 1 комплект. (14 точек)

– Автомобиль для выездов в ОУ района. (используется личный)

Игровой реквизит и материалы:

– Настольные игры: «Эрудит»/«Словодел», «Шашки», «Шахматы», «Домино», «Лото» (классическое и тематическое), «Мафия», «Активити», «Имаджинариум», «Диксит», «Экивоки», «Мемо» (различные темы), «Доббль», «Танграм», головоломки («Кубик Рубика», «Судоку» и др.) – по 2-3 комплекта разных видов.

– Канцелярские товары: ручки, простые карандаши, цветные карандаши, маркеры, бумага А4, А3, альбомы для рисования — в достаточном количестве.

- Таймер (песочные часы) — 2-3 шт.
- Фишки, флажки, жетоны для игр — комплект.
- Карточки для самостоятельного создания игр (чистые) — набор.
- Флеш-накопители для хранения электронных материалов — в наличии 15 шт.

5.3. Учебно-информационное обеспечение программы

5.3.1. Перечень современных источников, поддерживающих процесс обучения

Основная литература (для педагога):

1. Анашина Н.Ю. Энциклопедия интеллектуальных игр. — М.: Академия Развития, 2023.
2. Баландин Б.Б. Большая книга интеллектуальных игр и занимательных вопросов. — М., 2019.
3. Друзь А.А. Искусство задавать вопросы. — М.: Эксмо, 2022.
4. Поташев М.А., Рубин А.А. Что? Где? Когда? Для чайников. — СПб.: Питер, 2020.
5. Тихомирова Л.Ф. Развитие интеллектуальных способностей ребенка. — М.: Айрис-Пресс, 2020.

Основная литература (для учащихся):

1. Анашина Н.Ю. Энциклопедия интеллектуальных игр для школьников. — М., 2025.
2. Баландин Б.Б. Большая книга интеллектуальных развлечений. — М., 2019.
3. Гик Е.Я. Занимательные игры и развлечения. — М.: Просвещение, 2023.
4. Серия «Я познаю мир» (в 114 томах).
5. Серия «Детская энциклопедия РОСМЭН».
6. «Большая книга знаний» (универсальный справочник для школьников).

Интернет-ресурсы:

Онлайн-платформы для интеллектуальных игр:

- База вопросов ЧГК: [`https://chgk-online.ru/`](https://chgk-online.ru/), [`https://db.chgk.info/`](https://db.chgk.info/)
- Система онлайн-игр «Сириус»: [`https://moskvasirius.ru/`](https://moskvasirius.ru/)
- Платформы для создания викторин: Kahoot! ([`https://kahoot.com/`](https://kahoot.com/)), Quizizz ([`https://quizizz.com/`](https://quizizz.com/))

Образовательные порталы и тестирования:

- [`https://onlinetestpad.com/ru/tests/educational`](https://onlinetestpad.com/ru/tests/educational)
- [`https://foxford.ru/catalog/trainings`](https://foxford.ru/catalog/trainings)
- [`https://uchi.ru`](https://uchi.ru)

Ресурсы с дидактическими материалами и головоломками:

- <https://iqsha.ru/>
- <https://games-for-kids.ru/>
- Электронные библиотеки и энциклопедии:
- Национальная электронная библиотека (НЭБ): [`https://rusneb.ru/`](https://rusneb.ru/)
- Энциклопедия «Кругосвет»: [`https://www.krugosvet.ru/`](https://www.krugosvet.ru/)

Программное обеспечение:

- Пакет Microsoft Office 365 (или аналог) для создания презентаций, текстовых документов, таблиц.
- Программы для видеоконференцсвязи (Zoom, Skype).
- Графические редакторы для создания элементов игр (Canva, Paint.NET).
- Специализированное ПО для работы с аппаратурой «Брейн-ринг».

РАЗДЕЛ 6. Список используемой литературы

1. Список литературы, используемой педагогом

1. Нормативные правовые документы и методические материалы

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 14.07.2022) «Об образовании в Российской Федерации».

2. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

3. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"».

4. Письмо Министерства образования и науки России № 09-3242 от 18.11.2015 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)

5. Устав МОУ ДО «Турунтаевский ДДТ» от 15.09.2015 (Приказ № 17).

2. Учебно-методическая литература и дидактические материалы

6. Анашина, Н. Ю. Энциклопедия интеллектуальных игр / Н. Ю. Анашина. — Москва : Академия Развития, 2023. — 320 с.

7. Баландин, Б. Б. Большая книга интеллектуальных игр и занимательных вопросов / Б. Б. Баландин. — Москва : [б.и.], 2019. — 288 с.

8. Григорьев, Д. В. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор / Д. В. Григорьев, П. В. Степанов. — Москва : Просвещение, 2020. — 223 с.

9. Друзь, А. А. Искусство задавать вопросы / А. А. Друзь. — Москва : Эксмо, 2022. — 256 с.

10. Жарков, Г. В. Развитие личности средствами интеллектуальных и творческих игр / Г. В. Жарков. — Владимир : [б.и.], 2024. — 180 с.

11. Мазепина, Т. Б. Развитие познавательных процессов ребенка в играх, тренингах, тестах / Т. Б. Мазепина. — Ростов-на-Дону : Феникс, 2019. — 192 с.

12. Поташев, М. А. Что? Где? Когда? Для чайников / М. А. Поташев, А. А. Рубин. — Санкт-Петербург : Питер, 2020. — 240 с.

13. Примерная дополнительная общеразвивающая программа «Магия мысли» для детей и подростков 7-17 лет / — Новосибирск : МБОУ ДО «Центр детского творчества "Содружество"», 2021. — 150 с.

14. Тихомирова, Л. Ф. Развитие интеллектуальных способностей ребенка / Л. Ф. Тихомирова. — Москва : Айрис-Пресс, 2020. — 208 с.

15. Федин, С. Н. Логические задачи для юного сыщика / С. Н. Федин. — Москва : АСТ, 2021. — 160 с.

3. Интернет-ресурсы

16. База вопросов «Что? Где? Когда?» : [сайт]. — URL: <https://db.chgk.info/> (дата обращения: 25.05.2025).

17. Онлайн-конструктор тестов и викторин : [сайт]. — URL: <https://onlinetestpad.com/ru> (дата обращения: 25.05.2025).

18. Образовательная платформа для проведения интерактивных викторин Kahoot! : [сайт]. — URL: <https://kahoot.com/> (дата обращения: 25.05.2025).

19. Платформа для дополнительного образования «Сириус» : [сайт]. — URL: <https://moskvasirius.ru/> (дата обращения: 25.05.2025).

20. Федеральный портал «Российское образование» : [сайт]. — URL: <http://www.edu.ru/> (дата обращения: 25.05.2025).

21. Электронная библиотека и база знаний «Кругосвет» : [сайт]. — URL: <https://www.krugosvet.ru/> (дата обращения: 25.05.2025).

4. Инструкции и регламентирующие материалы

22. Инструкция по охране труда и технике безопасности для учащихся в кабинете МОУ ДО «Турунтаевский ДДТ».

23. Инструкция по пожарной безопасности в учреждении дополнительного образования.

24. Регламент работы системы «Брейн-ринг».

2.Список литературы для обучающихся

1. Основная литература

1. Анашина, Н. Ю. Энциклопедия интеллектуальных игр для школьников / Н. Ю. Анашина. — Москва : Академия Развития, 2025. — 298 с.

2. Баландин, Б. Б. Большая книга интеллектуальных развлечений / Б. Б. Баландин. — Москва : АСТ, 2019. — 320 с. — (Сборник занимательных вопросов и головоломок).

3. Гик, Е. Я. Занимательные игры и развлечения / Е. Я. Гик. — Москва : Просвещение, 2023. — 208 с. — (Логические задачи и математические головоломки).

4. Данковцева, А. Любимые мультики: ребусы, загадки, головоломки / А. Данковцева, М. Дружинина. — Москва : Игротека, 2021. — 64 с. — (Развивающие задания для младших школьников).

5. Сушинскас, Л. Л. Викторины, конкурсы, кроссворды / Л. Л. Сушинскас. — Санкт-Петербург : Питер, 2021. — 128 с. — (Сборник готовых материалов для тренировок).
6. Волков, С. Ю. 1000 самых интересных головоломок / С. Ю. Волков. — Москва : Эксмо, 2022. — 256 с.
7. Задорожня, К. С. Большая книга логических игр и загадок / К. С. Задорожня. — Москва : АСТ, 2023. — 192 с.
8. Кэрролл, Л. Логическая игра / Л. Кэрролл. — Москва : МЦНМО, 2020. — 144 с.
9. Перельман, Я. И. Занимательные задачи и опыты / Я. И. Перельман. — Москва : АСТ, 2021. — 480 с.
10. Федин, С. Н. Лучшие головоломки для детей / С. Н. Федин. — Москва : Айрис-Пресс, 2022. — 176 с.
11. Циммерман, М. Игры для развития мышления / М. Циммерман. — Санкт-Петербург : Питер, 2023. — 160 с.
12. Шапиро, Ф. Б. Умный ребёнок: сборник развивающих заданий / Ф. Б. Шапиро. — Москва : Вако, 2021. — 96 с.
13. Яковлев, А. В. Математические чудеса и тайны / А. В. Яковлев. — Москва : Наука, 2020. — 128 с.
14. Береславский, Л. Я. Современные игровые методики развития интеллекта / Л. Я. Береславский. — Москва : АСТ, 2022. — 208 с.
15. Голдобина, Т. В. Развиваем логику: задачи и головоломки / Т. В. Голдобина. — Ростов-на-Дону : Феникс, 2023. — 144 с.
2. Энциклопедии и справочные издания
16. Большая книга знаний : универсальный справочник для школьников. — Москва : РОСМЭН, 2022. — 480 с.
17. Я познаю мир: География : энциклопедия / авт.-сост. В. А. Маркин. — Москва : АСТ, 2020. — 478 с.
18. Я познаю мир: История : энциклопедия / авт.-сост. А. П. Аксенова. — Москва : АСТ, 2019. — 512 с.
19. Я познаю мир: Искусство : энциклопедия / авт.-сост. Н. В. Чудакова. — Москва : АСТ, 2021. — 400 с.
20. Я познаю мир: Литература : энциклопедия / авт.-сост. Н. В. Чудакова. — Москва : АСТ, 2020. — 446 с.
21. Я познаю мир: Наука : энциклопедия / авт.-сост. А. П. Аксенова. — Москва : АСТ, 2022. — 482 с.

22. Детская энциклопедия РОСМЭН. Великие ученые и их открытия. — Москва : РОСМЭН, 2023. — 96 с.

23. Детская энциклопедия РОСМЭН. Знаменитые произведения искусства. — Москва : РОСМЭН, 2022. — 104 с.

24. Детская энциклопедия РОСМЭН. История древнего мира. — Москва : РОСМЭН, 2023. — 112 с.

3. Периодические издания

25. Журнал «Квантик» : ежемесячный журнал для любознательных. — 2020-2024 гг.

26. Журнал «Юный эрудит» : ежемесячный журнал для детей и подростков. — 2021-2024

27. Журнал «Наука и жизнь» : ежемесячный научно-популярный журнал. — 2020-2024 гг.

4. Интернет-ресурсы

28. Детский образовательный портал «IQsha» : [сайт]. — URL: <https://iqsha.ru/> (дата обращения: 25.05.2025).

29. Развивающие игры для детей : [сайт]. — URL: <https://games-for-kids.ru/> (дата обращения: 25.05.2025).

30. Детская электронная библиотека : [сайт]. — URL: <https://gostei.ru/> (дата обращения: 25.05.2025).

31. Интерактивная энциклопедия «Кругосвет» : [сайт]. — URL: <https://www.krugosvet.ru/> (дата обращения: 25.05.2025).

32. Образовательная платформа «Фоксфорд» : [сайт]. — URL: <https://foxford.ru/> (дата обращения: 25.05.2025).

5. Игровые пособия

33. Набор карточек «Логические цепочки» : развивающая игра. — Москва : Десятое королевство, 2022. — 50 карт.

34. Набор головоломок «Танграм» : геометрический конструктор. — Санкт-Петербург : Оксва, 2021. — 15 элементов.

35. Настольная игра «Эрудит» : игра в слова. — Москва : Hasbro, 2023. — 1 комплект.

36. Набор карточек «Мемори» : игра на развитие памяти. — Москва : Стиль Жизни, 2022. — 48 карт.

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 698875933354843316134420126408267428494147114434

Владелец Вшивкова Ольга Алексеевна

Действителен с 18.04.2025 по 18.04.2026