



**МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«РАЗДОЛЬСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА»
ПРИОЗЕРСКОГО РАЙОНА ЛЕНИНГРАДСКОЙ ОБЛАСТИ**

ПРИНЯТО
Педагогическим советом
протокол № 1 от 29.08.2023 г.

УТВЕРЖДЕНО
Приказ № 232
от 29.08.2023 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа
«Интеллектуальный клуб»**

Автор (составитель): Петренева Анна Александровна
Направленность: общеинтеллектуальная
Возраст детей, осваивающих программу: 11-17 лет
Срок реализации программы: 3 года

д. Раздолье
2023 год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа общеинтеллектуальной направленности «Интеллектуальный клуб» разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми документами Российской Федерации и локальными актами Учреждения:

- Конституция РФ
- Конвенция о правах ребенка
- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»
- Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 04 сентября 2014 года №1726-р).
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09 ноября 2018 года №196)
- Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 8 сентября 2015 г. № 613н «Об утверждении профессионального стандарта “Педагог дополнительного образования детей и взрослых”
- Санитарно-эпидемиологические требования
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (Письмо Министерства образования и науки РФ от 18 ноября 2015 г. п 09-3242).
- Устав МБОУ СОШ №3.

Направленность программы - общеинтеллектуальная;

Актуальность программы состоит в том, ее содержание продиктовано развитием современного информационного общества, заключающегося в формировании информационной и технической культуры молодого поколения, вступающего в жизнь, и ориентирована, прежде всего, на развитие мыслительных способностей человека.

Игра - одно из первых занятий, с которым человек знакомится еще в самом раннем детстве. Именно играя, он познает мир, делает собственные маленькие открытия, учится общаться с людьми. Ребенок растет, становится подростком, и его игры меняются вместе с ним, сохраняя свои функции: объединение людей, познание, возможность совершать открытия.

Интеллектуальные игры способствуют вовлечению обучающихся в многоступенчатый процесс общения и познания, который схематически можно отобразить такой психологической цепочкой: интересно играть и общаться - интересно воспринимать новое через игру - интересно узнавать новое самостоятельно - необходимо поделиться узнанным - необходимо применить полученные знания и умения.

Таким образом, обучающийся проходит путь от простого увлечения интеллектуальной игрой к активному многогранному самообразованию и собственному интеллектуально-игровому творчеству.

Обучение по программе актуально для детей и подростков, так как игры, предусмотренные деятельностью программы, способствуют развитию основных характеристик творческого и логического мышления. Поиск ответа за достаточно малое (всего 1 минута) время учит концентрации внимания, быстроте принятия решений. Элементы проектной и организаторской деятельности способствуют развитию навыков самостоятельной работы. Одним из важных воспитательных моментов является командный характер игры. Чтобы добиться результата, надо уметь слушать товарища, уважать его мнение, объективно оценивать и принимать коллективное решение.

Занятия способствуют воспитанию нравственных и моральных качеств детей и подростков, так как соблюдение правил игры и честность по отношению к сопернику является одним из важнейших принципов деятельности кружка. И еще одна отличительная черта – уважение к своей команде, к организаторам и к противнику. Дружеская атмосфера позволяет избавиться от агрессии к сопернику по игре, создать доброжелательный настрой по отношению ко всем играющим. Интеллектуальные игры, это не только игры, но и спорт. А для спорта важно постоянное самосовершенствование, работа над собой. Ни один спортсмен не добьется успеха без волевых качеств, самообладания и стремления к победе - то же касается и участника интеллектуальной игры.

Один из самых сложных моментов не только в игре, но и в жизни,- не обратить внимания на неудачу, не бросить начатое дело. Но еще сложнее адекватно воспринять свою собственную победу. Тренировки делают и победы, и поражения регулярными, превращают их в обыденные происшествия и воспитывают спокойное отношение к ним.

Цель программы - создание условий для формирования интеллектуально развитой личности, готовой саморазвиваться и самосовершенствоваться, посредством включения ее в интеллектуально- познавательную деятельность.

Задачи программы:

- развитие мотивации к самообразованию, познанию, повышению уровня общей эрудиции;
- формирование ценностного отношения к интеллекту;
- развитие творческого и логического мышления обучающихся;
- создание условий одаренным детям для реализации их личных творческих способностей и интеллектуального развития;
- стимулирование исследовательской деятельности;

- развитие коммуникативных умений и навыков межличностного и делового общения;
- развитие навыков исследовательской деятельности подростков;
- развитие общей эрудиции подростков, расширение их кругозора;
- создание условий для развития гармоничной личности.

Новизна и особенность данной программы состоит в сочетании развития интеллектуальных способностей детей вместе с обучением навыкам эффективной коммуникации и взаимодействия.

Педагогическая целесообразность программы состоит в системном подходе к формированию личности, развитию познавательных и коммуникативных способностей личности. Прослеживается культурный рост и самосовершенствование, воспитание личностных и ценностноориентационных качеств обучаемых.

Отличительные особенности программы:

- возможность присоединение к программе на любом этапе ее реализации;
- гибкость и вариативность в реализации программы;
- обновляющееся и изменяющееся содержание согласно актуальным тенденциям в области интеллектуального воспитания и развития;
- гуманизм в межличностных отношениях;
- индивидуализация и дифференциация процесса образования и воспитания;
- применение принципов развивающего обучения;
- ориентация на активную социальную позицию.

Адресат программы - обучающийся 11 - 17 лет.

Развитие его личности можно рассматривать как развитие индивидуальности, способности быть автором, активным созидателем своей жизни, умеющим ставить цель, искать способы её достижения. Развитие индивидуальности - это и развитие интеллекта, выработка особого отношения к своим ресурсам (способностям), их максимальное использование, а часто и стремление выйти за их пределы. Поэтому представляется правомерным выделить в ключевую задачу развитие индивидуальности у детей в процессе занятий в интеллектуальном клубе.

Наполняемость групп от 10 до 15 человек. Допускается формирование смешанных по возрасту учебных групп. Для поступления в группу не требуется прохождение вступительных испытаний, экзаменов. Присоединиться к группе возможно на любой ступени ее реализации. Это обусловлено особенностями содержания программы.

В основе образовательной деятельности лежит индивидуальный и личностно - ориентированный подход к обучающимся, учет возрастных, эмоциональных, интеллектуальных, организаторских и коммуникативных способностей.

Объем программы - 34 часа.

Срок реализации программы - 3 года, не предусматривает начальной подготовки. Специфика работы требует особой формы занятий, как можно более отличающихся от традиционного учебного (урочно- лекционного) процесса. Минимум назидательности, никакого принудительного навязывания знаний и умений.

Формы организации образовательного процесса: очные, фронтальные, групповые, индивидуальные занятия. Уровень заданий во время занятий адаптируется, исходя из среднего возраста группы.

Режим занятий: занятия проводятся 1 раз в неделю - 40 минут.

Занятия проводятся в форме тренировок и игр, которые могут проводиться как руководителем объединения, так и другими членами объединения с его согласия. Кроме того, для проведения занятий объединения и участия в них по решению руководителя могут приглашаться и другие лица. Задания направлены на освоение теоретической базы интеллектуальных игр, а также их практической реализации.

Планируемые результаты:

- совершенствование и повышение знаний воспитанников, умений применять их в нестандартных ситуациях;
- развитие общей эрудиции, расширение кругозора;
- развитие творческого и логического мышления обучающихся;
- результативное участие в интеллектуальных играх и турнирах, конкурсах, викторинах различного уровня.

В результате обучения воспитанники должны овладеть следующими компетентностями:

- активность (энергичность, инициативность) в применении знания и умений на практике;
- продуктивно взаимодействовать с членами объединения (группы), решающими общую задачу;
- способность систематизировать, критически оценивать и анализировать полученную информацию с позиции, решаемой им задачи, делать аргументированные выводы;
- использовать полученную информацию при планировании и реализации своей деятельности в той или иной ситуации.

Материально-техническое оснащение программы

1. Просторный чистый светлый кабинет, хорошо проветриваемый и освещенный в вечернее время, столы, стулья по количеству детей;
2. Материалы и инструменты:
 - тетради;
 - ручки, карандаши;
 - линейки;
3. Игровой материал: подборка игр, сборники загадок, ребусов, шарад; - словари.

Кадровое обеспечение программы

- педагог дополнительного образования.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

(первый год обучения)

№ п/ п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации, контроля
		всего	теория	практика	
Раздел № 1. Диагностический					
1. 1.	Диагностика стартовых умений и навыков	2	1	1	Анализ результатов диагностики
1. 2.	Ожидаемые результаты реализации	1		1	Анализ результатов диагностики
Раздел № 2. Форма проведения					
2. 1.	История создания интеллектуальных игр: элитарный клуб «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Ворошиловский стрелок», «Тривиадор»	2	1	1	Опрос
2. 2.	Сходства и различия викторины и интеллектуальных игр	2	1	1	Опрос
Раздел № 3. Приемы развития мыслительной деятельности					
3. 1.	Приемы развития внимания	1		1	Игровая деятельность
3. 2.	Приемы развития памяти	1		1	Игровая деятельность
3. 3.	Приемы развития воображения	1		1	Игровая деятельность
Раздел № 4. Интеллектуально-практическая деятельность					
4. 1.	Информационно-коммуникационные	4	1	3	Коллективный анализ

	технологии как источник знания и средства общения.				
4. 2	Отработка навыков работы в команде.	7	1	6	Коллективный анализ
4. 3	Отработка навыков участия в интеллектуальных играх	7	1	6	Коллективный анализ
4. 4	Обучение правильной работе со словарём, энциклопедией и справочной литературой	1	1		Анализ
Раздел № 5. Конкурсная деятельность					
5. 1.	Участие в интеллектуальных играх, турнирах и конкурсах	5		5	Результаты участия в турнирах и играх
	Итого часов:	3 4	7	2 7	

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОГО ПЛАНА

(первый год обучения)

№ п / п	Те ма	Основное содержание	Основные формы работы	Средства обучени я и воспита ния	Формы аттестац ии, контро ля	Ожидае мые результат ы
Раздел № 1. Диагностический						
1.1.	Диагностика стартовых умений и навыков	Диагностика	Тестирование	Тестовый материал, визуальный ряд	Анализ результатов диагностики	Результаты диагностики
1.2.	Ожидаемые результаты реализации	Диагностика	Тестирование,	Тестовый материал, визуальный ряд	Анализ результатов диагностики	Результаты диагностики
Раздел № 2. Форма проведения						
2.1.	История создания интеллектуальных игр: элитарный клуб «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Ворошиловский стрелок», «Тривиадор»	История и традиции клубного движения. Интеллектуальные игры в бывшем СССР. Объединения и клубы «Что? Где? Когда?» до 1989 года. Создание в 1989 году МАК (Международной	Игровые; индивидуальные; коллективные; теоретические; практические;	Средства наглядности, ТСО	Опрос	Приобщение к интеллектуальной истории нашей страны, осознание гордости за её интеллектуальный потенциал

		ассоциации Клубов «Что? Где? Когда?»)». Основные принципы работы МАК. Главные мероприятия МАК. Участие игроков и команд клуба в фестивалях, турнирах и телевизионных играх. История развития и принципы игры «Ворошиловский				
--	--	---	--	--	--	--

		стрелок», история развития турнира «Своя игра», «Тривиадор», принципы игры Отличия игр друг от друга				
2.2.	Сходства и различия викторины и интеллектуальных игр	Идея мозгового штурма. Создание метода мозгового штурма (брэйн- сторминга) Алексом Осборном в 1930-е годы. Теоретические основы метода. Рассекречивание и применение метода в 1950-е годы. Брэйн- сторминг применительно к интеллектуальным играм. Мозговой штурм и его использование в интеллектуальных играх класса «Что? Где? Когда?». Принципы мозгового	Беседа, интерактивные формы работы, мозговой штурм, групповая и индивидуальная работа, "банк идей"	Видео и аудио материалы, наглядности, дидактические средства, ТСО	Опрос	Анализ

		штурма применительно к интеллектуальным играм.				
Раздел № 3. Приемы развития мыслительной деятельности						
3.1.	Приёмы развития внимания	«Внимание, как и память, можно тренировать. И если заниматься этим регулярно, результаты не замедлят сказаться. Самыми важными параметрами внимания в процессе овладения искусством сосредоточения являются	Индивидуаль ные; коллективные ; постановочны е; теоретические ; практические	Средства наглядно сти, визуальный ряд, мяч, книги, музыкальное сопровожде ние, дидактическ ий материал	Игровая деятельность	Развитие внимания

		концентрация и устойчивость»				
3.2.	Приёмы развития памяти.	Анализ идей и версий («информационная критика»). Игровая практика и функциональное применение метода в работе над вопросом. Психологическое «фильтрование» критиков в команде	Деловая игра, словарные игры, ребусы, шарады, анаграммы, логические лабиринты и т.д.	Средства наглядности, дидактический материал, видео и аудио материал	Игровая деятельность	Развитие памяти
3.3.	Приёмы развития воображения.	Теория решения изобретательских задач (ТРИЗ). Творчество Г. Альтшуллера. Знакомство с основными приемами методики ТРИЗ. Приемы развития фантазии и творческого мышления, применяемые в ТРИЗ. Применение ТРИЗ в	Игры-решения ТРИЗ	Средства наглядности, дидактический материал, видео и аудио материал	Игровая деятельность	Развитие воображения

		интеллектуальных играх.				
Раздел № 4 Интеллектуально-практическая деятельность						
4.1.	Информационно-коммуникационные технологии как источник знания и средства общения	Индукция (генерирование идей) Игровая практика и роль генерирования идей в работе над вопросом. Психологическое «растормаживание» индукторов в команде. Дедукция (синтез информации). Игровая практика и «игра в пас» (логическое развитие	Творческое задание	Средства наглядности, дидактический материал, ТСО	Коллективный анализ	Получат возможность самореализации.

		<p>поданной идеи). Раскрытие логики вопроса и многоступенчатые (многоходовые) комбинации</p>				
4.2.	<p>Отработка навыков работы в команде.</p>	<p>Распределение ролевой нагрузки в команде. Роль капитана-диспетчера. Роль генератора идей. Роль информационного критика-эрудита. Роль «командного дурака». Совмещение и перемена ролей. Игроки-универсалы. Эмпирические методики клуба. Схемы построения команд. Учет ролевой нагрузки, типа темперамента и пола. Возможные отклонения от схем</p>	<p>Интерактивные формы работы, мозговой штурм, групповая и индивидуальная работа, "банк идей"</p>	<p>Средства наглядности, дидактический материал; ТСО</p>	<p>Коллективный анализ</p>	<p>Развитие коммуникативных навыков, умения слышать и воспринимать идеи другого человека, умения работать в команде, находить компромисс</p>
4.3	<p>Отработка навыков</p>	<p>Вопросы к интеллектуальным</p>	<p>Игровые; индивидуаль</p>	<p>Средства наглядно</p>	<p>Коллективный анализ</p>	<p>Анализ Формирова</p>

	участия в интеллектуальных играх	играм. Понятие о корректности вопроса. Требования к корректному вопросу. Вопросы разных уровней сложности. Простейшие вопросы (на элементарные знания). Логические вопросы. Двух- и трехходовые вопросы. Вопросы на догадку. «Неберущиеся» вопросы.	ные; коллективные; теоретические; практические	сти, дидактический материал;		ние потребности и реализации собственного творческого потенциала в интеллектуальной деятельности
--	----------------------------------	---	---	---------------------------------	--	--

		Создание банка вопроса для игр. Создание стандартного (оптимального) вопроса.				
4.4.	Обучение правильной работе со словарём, энциклопедией и справочной литературой	Работа со словарями разного вида (толковый, орфографический, энциклопедический и др)	Индивидуальные; коллективные ;	Словари, справочная литература	Анализ	Приобретение новых знаний и умений
Раздел № 5. Конкурсная деятельность						
5.1.	Участие интеллектуальных играх, турнирах и конкурсах	Участие в интеллектуальных играх, турнирах и конкурсах, таких как «Что? Где? Когда?», «Тривиадор», «Своя игра» «Ворошиловский стрелок», «КВИЗ» и др.	Индивидуальные; коллективные ; Турниры, конкурсы, игры	Турниры, конкурсы, игры	Результаты участия в турнирах и играх	Приобретение положительного социального опыта интеллектуальной деятельности

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

(второй год обучения)

№ п/ п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации, контроля
		всего	теория	практика	
Раздел № 1. Диагностический					
1. 1.	Диагностика стартовых умений и навыков	1		1	Анализ результатов диагностики
1. 2.	Ожидаемые результаты реализации	1		1	Анализ результатов диагностики
Раздел № 2. Форма проведения					
2. 1.	Отбор игроков и формирование команд	1		1	Опрос
2. 2.	Стандартный отборочный тур	1		1	Опрос
Раздел № 3. Мозговой штурм и интеллектуальные игры					
3. 1.	Мозговой штурм в применении к игре «Что? Где? Когда?»	5		5	Игровая деятельность
3. 2.	Мозговой штурм в применении к игре «Брейн-ринг»	5		5	Игровая деятельность
3. 3	Мозговой штурм в применении к игре «Риск-версии»	5		5	Игровая деятельность
Раздел № 4. Виды информационных игр					

4. 1.	Классы информационно- познавательных игр	4	1	3	Коллективный анализ
----------	---	---	---	---	---------------------

4. 2	Правила турниров спортивного типа	2	1	1	Коллективный анализ
4. 3	Вопросы для игры и информационный банк	4	1	3	Коллективный анализ
4. 4	Работа с литературой	1		1	Анализ
Раздел № 5. Конкурсная деятельность					
5. 1.	Участие в интеллектуальных играх, турнирах и конкурсах	4		4	Результаты участия в турнирах и играх
	Итого часов:	3 4	3	2 9	

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОГО ПЛАНА

(второй год обучения)

№ п / п	Те ма	Основное содержание	Основные формы работы	Средства обучени я и воспита ния	Формы аттестац ии, контро ля	Ожидае мые результат ы
Раздел № 1. Диагностический						
1.1.	Диагностика стартовых умений и навыков	Диагностика	Тестирование	Тестовый материал, визуальный ряд	Анализ результатов диагностики	Результаты диагностики
1.2.	Ожидаемые результаты реализации	Диагностика	Тестирование	Тестовый материал, визуальный ряд	Анализ результатов диагностики	Результаты диагностики
Раздел № 2. Форма проведения						
2.1.	Отбор игроков и формирование команд	Основные принципы отбора игроков и формирования команд. Индивидуальное блиц- тестирование с последующей стихийной организацией команд («команды по желанию»). Строительство	Игровые; индивидуальные; коллективные ; теоретические; практические ;	Средства наглядности, ТСО	Опрос	Научатся работать в команде, толерантности, научатся понимать друг друга

		команды тренером из группы претендентов в зависимости от функционально-ролевой нагрузки. Социометрический метод создания команды путем опроса претендентов по принципу «кто кого предпочитает». Отклонения от				
--	--	--	--	--	--	--

		<p>традиционной схемы построения команды.</p> <p>Преимущества и отрицательные стороны обеих методик.</p> <p>Конфликты в командах и цивилизованные методы их решения.</p>				
2.2.	Стандартный отборочный тур	<p>Стандартный отборочный тур по методике Ворошилова и схема его проведения.</p> <p>Индивидуальная игра на отборочном туре (вопросы на скорость мышления, индивидуальную логику и элементарное знание).</p> <p>Командная игра на отборочном туре.</p> <p>Игра парами и тройками.</p> <p>«Ворошиловская мельница» — игра по принципу «каждый играет с каждым».</p>	<p>Беседа, интерактивные формы работы, мозговой штурм, групповая и индивидуальная работа, "банк идей"</p>	<p>Видео и аудио материалы, наглядности, дидактические средства, ТСО</p>	Опрос	<p>Умение сочетать командные и личные интересы</p>

		Обработка результатов отборочного тура. Выездной отборочный тур. Выездной отборочный тур с лидером-ведущим.				
Раздел № 3. Мозговой штурм и интеллектуальные игры						
3.1.	Мозговой штурм в применении к игре «Что? Где? Когда?»	Минута на обсуждение вопроса. Микро-этапы работы команды. Индукция, критика, синтез, выбор	Индивидуальные; коллективные; ; постановочные; теоретические; ; практические	Средства наглядности, визуальный ряд, мяч, книги, музыкальное	Игровая деятельность	Получение возможности самореализации

		<p>версии. Возможные схемы игрового эпизода.</p> <p>Стратегия игры в зависимости от правил турнира или шоу-игры.</p> <p>Взаимоотношения с ведущим</p>		<p>сопровождение,</p> <p>дидактический материал</p>		
3.2.	<p>Мозговой штурм в применении к «Брейн-рингу»</p>	<p>Отсутствие нижней временной границы.</p> <p>Игра «на кнопке».</p> <p>Перемена ролей в команде в связи с ускорением темпа игры.</p> <p>Перераспределение ролевой нагрузки в «брэйновой» команде. Игроки первой и второй линии - эрудиты и «мыслители». Роль капитана и «кнопочника».</p> <p>Психологическая устойчивость команды.</p> <p>Допустимое противостояние с ведущим.</p>	<p>Деловая игра, словарные игры, ребусы, шарады, анаграммы, логические лабиринты и т.д.</p>	<p>Средства наглядности,</p> <p>дидактический материал,</p> <p>видео и аудио материал</p>	<p>Игровая деятельность</p>	<p>Получение возможности самореализации</p>

3.3.	Мозговой штурм в применении к «Риск-версии»	Простор для стратегии. Предварительная проработка стратегических схем. Рискующие игроки и игроки версионные. Координирующая игра капитана.	Игра в «Риск-версию»	Средства наглядности, дидактический материал, видео и аудио материал	Игровая деятельность	Получение возможности самореализации
Раздел № 4 виды информационных игр						
4.1.	Классы информационно-познавательных игр	Зрелищные и нережиссируемые игры. Массовые и камерные	Творческое задание	Средства наглядности, дидактический	Коллективный анализ	Приобретение новых знаний и умений

		<p>игры. Интеллектуальные игры спортивного типа. Фестивали и турниры по интеллектуальным играм. Различные схемы проведения турниров. Системы подсчета очков и рейтинга. Разнообразные формы судейства.</p>		материал; ТСО		
4.2.	Правила турниров спортивного типа	<p>Вопросы и апелляции. Корректность и защищенность вопроса. Подготовка команды к турниру. Понятие об уровне турнира. Элитные и «дворовые» турниры. Турнирная стратегия команды. Обзор основных турниров.</p>	<p>Интерактивные формы работы, мозговой штурм, групповая и индивидуальная работа, "банк идей"</p>	<p>Средства наглядности, дидактический материал; ТСО</p>	Коллективный анализ	<p>Развитие коммуникативных навыков, умения слышать и воспринимать идеи другого человека, умения работать в команде, находить компромисс</p>
4.3	Вопросы для игры и информационный банк	<p>Поиск информации для вопроса. Построение вопроса. Виды вопросов.</p>	<p>Игровые; индивидуальные; коллективные</p>	<p>Средства наглядности, дидактические</p>	Коллективный анализ	<p>Формирование потребности</p>

		Виды вопросов в зависимости от вида, уровня и класса игры. «Кнопочные» вопросы, оптимальные вопросы, двух- и многоходовые вопросы. Понятие о дуали (вопросе с двумя возможными ответами) и прочих ошибках при построении вопроса.	; теоретические; практические	кий материал;		реализации собственного творческого потенциала в интеллектуальной деятельности
4.4.	Работа с литературой	Оформление вопроса и	Индивидуальные;	Словари,	Анализ	Приобретение новых

		ссылок на источники. Проверка и защита вопросов. Отбор вопросов для игры в зависимости от конкретной аудитории.	коллективные;	справочная литература		знаний и умений
Раздел № 5. Конкурсная деятельность						
5.1.	Участие интеллектуальных играх, турнирах и конкурсах	Участие в интеллектуальных играх, турнирах и конкурсах, таких как «Что? Где? Когда?», «Тривиадор», «Своя игра» «Ворошиловский стрелок», «КВИЗ» и др.	Индивидуальные; коллективные; Турниры, конкурсы, игры	Турниры, конкурсы, игры	Результаты участия в турнирах и играх	Приобретение положительного социального опыта интеллектуальной деятельности

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

(третий год обучения)

№ п/ п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации, контроля
		всего	теория	практика	
Раздел № 1. Диагностический					
1. 1.	Диагностика стартовых умений и навыков	1		1	Анализ результатов диагностики
1. 2.	Ожидаемые результаты реализации	1		1	Анализ результатов диагностики
Раздел № 2. Форма проведения					
2. 1.	Формирование команд и отборочный тур	1		1	Опрос
2. 2.	Распределение ролей в команде и отработка ролей.	2	1	1	Опрос
Раздел № 3. Мозговой штурм и интеллектуальные игры					
3. 1.	Мозговой штурм в применении к игре «Ворошиловский стрелок»	4	1	3	Игровая деятельность
3. 2.	Мозговой штурм в применении к игре «Своя игра»	4	1	3	Игровая деятельность
3. 3	Мозговой штурм в применении к игре «Тривиадор»	4	1	3	Игровая деятельность
Раздел № 4. Интеллектуально-практическая деятельность					
4. 1.	Решение проблемных заданий,	5	1	4	Анализ

	вопросов и кроссвордов и пр.				
4. 2	Игры со словами	3	1	3	Игровая деятельность
4. 3	Командное и индивидуальное решение вопросов	3	1	3	Анализ
4. 4	Работа с литературой	1		1	Анализ
Раздел № 5. Конкурсная деятельность					
5. 1.	Участие в интеллектуальных играх, турнирах и конкурсах	5		5	Результаты участия в турнирах и играх
	Итого часов:	3 4	7	2 9	

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОГО ПЛАНА

(третий год обучения)

№ п / п	Те ма	Основное содержание	Основные формы работы	Средства обучени я и воспита ния	Формы аттестац ии, контро ля	Ожидае мые результат ы
Раздел № 1. Диагностический						
1.1.	Диагностика стартовых умений и навыков	Диагностика	Тестирование	Тестовый материал, визуальный ряд	Анализ результатов диагностики	Результаты диагностики
1.2.	Ожидаемые результаты реализации	Диагностика	Тестирование	Тестовый материал, визуальный ряд	Анализ результатов диагностики	Результаты диагностики
Раздел № 2. Форма проведения						
2.1.	Формирование команд и отборочный тур	Основные принципы отбора игроков и формирования команд. Индивидуальное блиц- тестирование с последующей стихийной организацией команд («команды по желанию»).	Игровые; индивидуальные; коллективные ; теоретические; практические ;	Средства наглядности, ТСО	Опрос	Научатся работать в команде, толерантности, научатся понимать друг друга

2.2.	Распределение ролей в команде и отработка ролей.	Алгоритмы коллективной и индивидуальной работы в команде	Игровые; индивидуальные; коллективные; теоретические; практические;	Средства наглядности, ТСО	Опрос	Умение сочетать командные и личные интересы
Раздел № 3. Мозговой штурм и интеллектуальные игры						
3.1.	Мозговой штурм в применении к игре «Ворошиловский стрелок»	Отсутствие нижней временной границы. Игра «на кнопке». Перемена ролей в команде в связи с ускорением темпа игры. Роль капитана.	Индивидуальные; коллективные;	Средства наглядности, дидактический материал, видео и аудио материал	Игровая деятельность	Получение возможности самореализации

		Психологическая устойчивость команды.				
3.2.	Мозговой штурм в применении к игре «Своя игра»	Вопросы по тематикам игры. Вопросы разных уровней сложности. Простейшие вопросы	Индивидуальные; коллективные ;	Средства наглядности, дидактический материал, видео и аудио материал	Игровая деятельность	Развитие коммуникативных навыков, умения слышать и воспринимать идеи другого человека, умения работать в команде, находить компромисс
3.3.	Мозговой штурм в применении к игре «Тривиадор»	Вопросы по тематикам игры. Вопросы разных уровней сложности. Простейшие вопросы	Индивидуальные; коллективные ;	Средства наглядности, дидактический материал, видео и аудио материал	Игровая деятельность	Развитие коммуникативных навыков, умения слышать и воспринимать идеи другого человека, умения работать в

						команде, находить компромисс
Раздел № 4 Интеллектуально-практическая деятельность						
4.1.	Решение проблемных заданий, вопросов и кроссвордов и пр.	Решение проблемных заданий, умение правильно составлять вопросы и кроссворды	Игровые; индивидуальные; коллективные; теоретические; практические		Анализ	Развитие коммуникативных навыков, умения слышать и воспринимать идеи другого человека, умения работать в команде, находить компромисс
4.2.	Игры со словами	Решение анаграмм, ребусов, палиндромов, каркасов, метаграмм, тавтограм.			Игровая деятельность	Приобретение новых знаний и умений
4.3	Командное и	Игры и упражнения на	Игровые;		Анализ	Развитие

	индивидуальное решение вопросов	развитие умения конструировать «текст для другого» (умение говорить самому).	индивидуальные; коллективные; теоретические; практические			коммуникативных навыков, умения слышать и воспринимать идеи другого человека, умения работать в команде, находить компромисс
4.4.	Работа с литературой	Оформление вопроса и ссылок на источники. Проверка и защита вопросов. Отбор вопросов для игры в зависимости от конкретной аудитории.	Индивидуальные; коллективные;	Словари, справочная литература	Анализ	Приобретение новых знаний и умений
Раздел № 5. Конкурсная деятельность						
5.1.	Участие интеллектуальных игр, турнирах и конкурсах	Участие в интеллектуальных играх, турнирах и конкурсах, таких как «Что? Где? Когда?», «Тривиадор», «Своя игра» «Ворошиловский стрелок», «КВИЗ» и	Индивидуальные; коллективные; Турниры, конкурсы, игры	Турниры, конкурсы, игры	Результаты участия в турнирах и играх	Приобретение положительного социального опыта интеллектуальной деятельности

		д.р.				
--	--	------	--	--	--	--

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Достижению цели и задач программы «Интеллектуальный клуб» способствует её методическое обеспечение: использование современных педагогических технологий, групп методов и приёмов; создание материальной развивающей среды и др.

Использование современных образовательных технологий

При реализации программы используются следующие современные образовательные технологии:

- **Личностно-ориентированное развивающее обучение И.С. Якиманской.** При организации работы предусматривается учет индивидуальных особенностей и возможностей каждого ребенка. А также ставятся задачи раскрытия и использования опыта каждого ребенка, становления личностно значимых способов познания путем организации целостной познавательной деятельности.
- **Технология «Педагогика сотрудничества» С.Л. Соловейчик, В.М. Матвеев, И.П. Иванов, В.Ф. Шаталов, И.П. Волков, Ш.А. Амонашвили и др.** В работе реализуются принципы педагогики сотрудничества: понимание и гуманный подход к личности ребенка, коллективистское воспитание, при котором объекты и субъекты учебно-воспитательного процесса объединяются в общей деятельности отношениями товарищества, взаимоуважения, взаимопомощи, коллективизма.
- **Групповая технология В.К. Дьяченко.** Воспитанникам предлагается обсудить задачу, наметить пути ее решения, реализовать их на практике и, наконец, представить найденный совместно результат. Эта форма работы лучше, чем фронтальная, обеспечивает учет индивидуальных особенностей, открывает большие возможности для

кооперирования, для возникновения коллективной познавательной деятельности.

- **Игровые технологии по С.А. Шмакову, Б.П. Никитину.** В структуру игры как деятельности органично входит целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации.

Основные методы обучения

Программой предусмотрено использование основных групп методов и приемов: наглядных (зрительных и слуховых), словесных, практических, игровых.

Наглядные методы обучения особо важны при работе с детьми. Дети мыслят конкретно, образами. На данном этапе обучения и развития детей важнейшую роль играют различные наглядные пособия, используемые педагогом во время занятия. К наглядно-зрительным методам и приемам относятся демонстрация (иллюстраций, слайдов, аудиозаписей и других наглядных средств).

Словесные методы и приемы: беседа, чтение литературы, вопросы, указание, пояснение, педагогическая оценка и т.д. К практическим методам относятся игры.

Игровые методы и приемы: дидактическая игра, игры со словом, элементы соревнования, создание игровой ситуации и т.д.

Программа реализуется в условиях соблюдения педагогического подхода:

Индивидуальный подход: педагогический процесс проходит с учетом

индивидуальных способностей воспитанников (темперамента, характера, склонностей, интересов и т.д.).

Формы организации деятельности: занятия, конкурсы, игры, тесты и пр.

Формы организации образовательного процесса:

по количеству детей, участвующих в занятии:

- фронтальная (со всей группой детей),
- групповая (группа делится на несколько подгрупп),
- индивидуальная (с 1 ребенком).

по особенностям коммуникативного взаимодействия:

- интеллектуальная игра. по

дидактической цели:

- вводные занятия,
- практические занятия,
- контрольные занятия,
- комбинированные формы занятий.

На фронтальных очных занятиях педагог работает со всей учебной группой занятия бывают следующих типов: выполнение письменных и устных опросов, тестов, индивидуальных и коллективных заданий, направленных на развитие познавательных способностей личности (памяти, внимания, мышления, воображения); и др.

Формы организации занятия зависят от поставленных задач. Программой предусматриваются следующие виды занятий:

- вводное занятие - занятие, которое проводится в начале образовательного периода с целью ознакомления с предстоящими видами работы и тематикой обучения;
- практико-теоретическое занятие, на котором излагаются теоретические сведения и отрабатываются приемы решения вопросов.
- итоговое занятие - занятие, которое проводится в конце образовательного периода (раздела) с целью демонстрации результатов.

Алгоритм учебного занятия

- 1. Организационный этап** - подготовка к работе на занятии.
- 2. Выявление готовности к восприятию нового материала** - проверка усвоения пройденного материала, сообщение темы и цели занятия, эмоциональный настрой.
- 3. Основной этап** - сообщение новых теоретических знаний; практическая работа, закрепление пройденного материала.
- 4. Заключительный этап** - подведение итогов занятия; оценка и самооценка результатов работы.

Дидактические материалы

Методические материалы и задания прошлых лет очных и дистанционных интеллектуальных игр, конкурсов, олимпиад, викторин, турниров. Методические пособия с ребусами, кроссвордами, анаграммами, головоломками и т.д. Раздаточный и наглядный материал к играм и конкурсам. Подборка тестов, направленных на развитие интеллекта. Мультимедийные пособия, обучающие игры, аудиоэнциклопедии.

Механизм оценки результативности освоения программы

Для определения результативности освоения программы используются следующие формы аттестации и контроля: тест, игра, опрос, зачет. Все эти формы предполагают оценку теоретического или практического задания и заносятся в Протокол. В числе экспертов могут выступать педагоги школы ДО, методисты, специалисты в области командных интеллектуальных игр, в том числе члены жюри (по согласованию).

СПИСОК ИНФОРМАЦИОННЫХ ИСТОЧНИКОВ

Список литературы и источников, использованных при написании программы и рекомендованной педагогам:

1. Пособие для учителя «Формирование универсальных учебных действий в основной школе: от действия к мысли.
2. Система заданий. /А.Г.Асмолова, Г.В. Бурменская, И.А. Володарская/ - М.: Просвещение, 2011.,
3. Винокурова Н.К. Развитие творческих способностей учащихся.- М. «Педагогический поиск», 1999.
4. Камакин О. Н. Интеллектуально-познавательная игра "Будь готов!" // Справочник классного руководителя. - 2012. - № 3 (март). - С. 73-77.
5. Кожин Ю. А. Методика проведения правового брейн-ринга в средней школе // Право в школе. - 2006. - N 2. - С. 51-55.
6. Кондрашов А.П. Новейший справочник необходимых знаний.- М.,2014.
7. Логинова И. Л. Играем, как в телешоу. Разработки внеклассных мероприятий на основе телевизионных игр // Начальная школа. - 2004. - N 5. - С. 98-101.
8. Мандель Б. Р. Интеллектуальные игры: развитие профессионально значимых качеств у будущих специалистов гуманитарной сферы // Инновации в образовании. - 2007. - N 2. - С. 36-55.

9. Ромашкова Е.И. Игровые модели интеллектуального досуга в семье и школе.
- М.: «Школьная пресса», 2003.
10. Солодкова Т. П. Программа интеллектуального клуба "Эрудит" // Управление современной школой. Завуч. - 2010. - N 8. - С. 98-107.
11. Суворова Н. И. От игр и задач к моделированию. [Умение анализировать и строить информационно-логич. модели на уроках информатики] // Информатика и образование. - 1998. - N 6. - С. 31-37.
12. Сун Л. Интеллектуальная игра дебаты: формы организации и особенности проведения // Наука и школа. - 2012. - № 5. - С. 58-61.
13. Федоровская Е. О. Дар игры. Роль игры в развитии творческого потенциала ребенка // Одаренный ребенок. - 2012. - № 1 (январь-февраль). - С. 20-28.

Список литературы и источников, рекомендованных для обучающихся:

1. Баландин Б. 1001 вопрос для очень умных - М. 2012.
2. Большая школьная энциклопедия, М. «Махаон», 2015.
3. Вопросы и ответы. Энциклопедия для детей среднего возраста, М. «Махаон», 2015.
4. Журнал «Квант» <http://kvant.info/>
5. Журнал GEO <http://www.geo.ru/>
6. Кондрашов А.П. Новейший справочник необходимых знаний.- М., 2014.
7. Менделеев В.А. Энциклопедия необходимых знаний.- Харьков, 2007.
8. Свободная энциклопедия «Википедия» <https://ru.wikipedia.org/wiki>
9. Энциклопедический словарь. СПб.: Ф. А. Брокгауз, И. А. Ефрон, 1890- 1907. 82 + 4 тт.
http://www.rubricon.com/bie_1.asp
10. Энциклопедия «Кругосвет» <http://krugosvet.ru/>
11. Энциклопедия для детей в 38 томах, «Аванта+».

Список литературы и источников, рекомендованных для родителей:

1. Конецкая В.П. «Социология коммуникации».
2. Куницина Н.В., Казаринова Н.В., Погольша В.М. «Межличностная аттракция»
3. Прутченков А.С. Свет мой, зеркальце, скажи...- и М.: Новая школа.1996
4. Шаркунова Ю.В. Психология здоровья образовательных учреждений. Учебное пособие. Тюмень 2010.
5. Ягодкина Е. Ю. Игровая среда как фактор развития интеллектуальных структур: Автореф. дис. канд. пед. наук. - СПб., 2004
6. <http://www.users.kharkiv.com/ot-vinta/> - центр интеллектуального творчества
7. <http://www.vi.ru/> - возможность поиграть в «Свою игру», «Устами младенца», «Сто к одному».

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

(первый год обучения)

№ п / п	Месяц	Число	Время проведен ия занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форм а контро ля
1	Сентяб рь			Фронтальная	1	Вводное занятие. Техника безопасности	Опрос
2	Сентяб рь			Фронтальная	1	Общение», «коммуникативные способности и навыки»	Опрос
3- 4	Сентяб рь			Фронтальная	2	Игра как средство развития коммуникативных способностей и навыков	Игровая деятельност ь
5- 6	Сентяб рь			Фронтальная	2	Знакомство с игрой «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Ворошиловский стрелок»	Опрос

7	Сентябрь			Фронтальная, групповая	1	Игры и упражнения «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Ворошиловский стрелок»	Игровая деятельность
---	----------	--	--	---------------------------	---	---	-------------------------

8-9	Сентябрь-октябрь			Фронтальная	2	Сходства и различия викторины и интеллектуальных игр	Игровая деятельность
10-11	Октябрь			Групповая	2	Игра «Что? Где? Когда?»	Результаты участия в турнирах и играх
11	Октябрь			Групповая	1	Игра «Своя игра»	Результаты участия в турнирах и играх
12-13	Октябрь			Фронтальная, групповая	2	Игры на развитие внимания, задачи на внимательность	Игровая деятельность
14-15	Октябрь			Групповая	2	Игры на развитие внимания	Результаты участия в турнирах и играх

16 - 17	Октябрь			Групповая	2	Игра «Ворошиловский стрелок»	Игровая деятельност ь
17	Ноябрь			Фронтальная	1	Игры и упражнения на развитие умения активно слушать.	Игровая деятельност ь
18	Ноябрь			Фронтальная	1	Интеллект человека: определение и способы развития.	Опрос

						Отличие интеллекта от разума.	
19	Ноябрь			Групповая	1	«Своя игра»	Результаты участия в турнирах и играх
20 - 21	Ноябрь			фронтальная	2	Интеллектуальная игра как способ развития интеллекта и воображения	Опрос
22 - 23	Ноябрь			Групповая	2	Игра в Эрудит-лото, Своя игра, Брейн-ринг, как способы развития памяти	Игровая деятельность
23 - 24	Ноябрь			Групповая	2	Игра Веришь-не веришь, Бескрылки, как способы развития воображения	Опрос, игровая деятельность
24 , 25 , 26	Ноябрь-декабрь			Фронтальная, групповая	3	Игры на развитие коммуникативных способностей общения в паре	Игровая деятельность
27 , 28	Декабрь			Групповая	3	Игры и упражнения на развитие умения конструировать «текст для другого»	Игровая деятельность

' 29							
30	Декабрь			Групповая	1	Интеллектуальная	Результаты

						турнир «Ворошиловский стрелок»	участия в турнирах и играх
31	Декабрь			Групповая	1	Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?»	Игровая деятельность
32	Декабрь			Фронтальная	1	Подведение итогов 1 полугодие. Коммуникации - источник знания и средства общения	Опрос, игровая деятельность
33 - 34	Январь			Групповая	2	Информационные дебаты, как источник знаний и средства общения	Игровая деятельность
35	Январь			Групповая	1	Квиз – источник знаний и средства общения	Игровая деятельность
36 - 37	Январь			Фронтальная	2	Вопрос – основа командной игры. Требования к вопросам.	опрос
38	Январь			Групповая	1	Распределение командных ролей.	Анализ

39	Январь			Фронтальная	1	Формирование индивидуальных игровых качеств	Анализ
----	--------	--	--	-------------	---	---	--------

40	Январь			Групповая	1	Основные особенности игры «Самый умный».	Коллективный анализ
41	Январь			Фронтальная, групповая	1	Малые формы интеллектуальных игр в командной и индивидуальной игре	Опрос, игровая деятельность
42	Февраль			Фронтальная	1	Тренировка реакции у капитанов	Игровая деятельность
43	Февраль			Фронтальная групповая	1	Нетрадиционные интеллектуальные игры в командной и индивидуальной игре	Анализ, игровая деятельность
44	Февраль			Групповая	1	Поиск Командных вопросов с указанием четких источников информации.	Опрос
45-46	Февраль			Фронтальная, групповая	2	Распределение командных ролей. Функции капитана-генератора идей.	Коллективный анализ

48	Феврал ь			Групповая	1	Опыт работы в интеллектуальном марафоне при разных капитанах команд. Выводы.	Коллективн ый анализ
----	-------------	--	--	-----------	---	---	----------------------------

49	Март			Групповая	1	Проведение Игры «Что? Где? Когда?» для 3-4 классов	Результаты участия в турнирах и играх
50	Март			Групповая	1	Проведение игра «Что? Где? Когда? Для 5-6 классов	Результаты участия в турнирах и играх
51	Март				1	Тривидор, посвященный воссоединению Крыма с Россией	Результаты участия в турнирах и играх
52	Март			Фронтальная, Групповая	1	Турнир «Своя игра» в рамках клуба	Игровая деятельность
53	Март			Фронтальная, групповая	1	Турниры по интеллектуальным играм. Основные отличия от телевизионных аналогов. Правила проведения игр.	Игровая деятельность

54	Март			Фронтальная, групповая	1	Турниры по интеллектуальным играм. Основные отличия от телевизионных аналогов. Правила	Опрос
----	------	--	--	---------------------------	---	--	-------

						проведения игр.	
55 - 56	Март			Фронтальн ая, группова я	2	Умение находить необычное в обычном.	Опрос
57 - 58	Март			Фронтальн ая, группова я	2	Требования к умению находить: интересная информация, логический путь к ответу, однозначность ответа.	Опрос
59 - 60	Апрель			Индивидуальн ая	2	Составление вопросов на свободную тему.	Опрос
61 - 62	Апрель			Индивидуальн ая	2	Составление вопросов на определенную тематику	Опрос
63 - 64 - 65	Апрель			Индивидуальн ая	3	Составление вопросов по школьным образовательным предметам	Опрос
66	Май			Групповая, Индивидуальн ая	1	Обобщающий урок по поиску информации	Анализ

67	Май			Групповая, индивидуальн ая	2	Основные приемы работы с книгой, справочником. Использование книг для составления вопросов.	Опрос
----	-----	--	--	----------------------------------	---	---	-------

68	Май			Групповая	1	Проведение итоговой игры «Что? Где? Когда?»	Игровая деятельность
69	Май			Групповая	1	Проведение итогового турнира «Ворошиловский стрелок»	Игровая деятельность
70	Май			Групповая	1	Проведение итогового турнира «Тривиадор»	Игровая деятельность
71	Май			Групповая	1	Проведение итогового турнира «Своя игра»	Игровая деятельность
72	Май			Групповая	1	Итоговое занятие. Подведение итогов учебного года. Награждение лучших игроков клуба	Результаты участия в турнирах и играх

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

(второй год обучения)

№ п /	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
-------	-------	-------	--------------------------	---------------	--------------	--------------	----------------

п							
1	Сентябрь			Фронтальная	1	Вводное занятие. Техника безопасности	Опрос
2	Сентябрь			Фронтальная	1	Общение как главный	Опрос

						принцип коммуникации в игре	
3-4	Сентябрь			Фронтальная	2	Вопрос-основа игры. Требования к вопросам. Работа над вопросом. Вопросы на конкретные знания.	Опрос, Игровая деятельност ь
5-6	Сентябрь			Фронтальная	2	Знакомство с интеллектуальными играми	Опрос
7	Сентябрь			Фронтальн ая, группова я	1	Тренировка проведения и участия в интеллектуальных турнирах и играх	Игровая деятельност ь
8-9	Сентябрь- октябрь			Фронтальная	2	Общее и различие в интеллектуальных играх	Игровая деятельност ь
10-11	Октябрь			Групповая	2	Игра «Что? Где? Когда?» Составление вопросов, разбор вопросов	Игровая деятельност ь
11	Октябрь			Групповая	1	Игра «Своя игра», составление вопросов по категориям, разбор вопросов	Игровая деятельност ь
12	Октябрь			Фронтальная,	2	Умение находить	Опрос,

- 13				групповая		необычное в	анализ
---------	--	--	--	-----------	--	-------------	--------

						обычном.	
14 - 15	Октябрь			Групповая	2	Требования к умению находить: интересная информация, логический путь к ответу, однозначность ответа.	Опрос
16 - 17	Октябрь			Групповая	2	Метод мозгового штурма в Игре «Ворошиловский стрелок	Игровая деятельност ь
17	Ноябрь			Фронтальная	1	Игры и упражнения на развитие умения активно слушать.	Игровая деятельност ь
18	Ноябрь			Фронтальная	1	Метод мозгового штурма в игре «Что? Где? Когда	Игровая деятельност ь
19	Ноябрь			Групповая	1	Метод мозгового штурма в игре «Брейн-ринг»	Игровая деятельност ь
20 - 21	Ноябрь			фронтальная	2	Методо мозгового штурма в игре «Риск- версия»	Игровая деятельност ь
22 - 23	Ноябрь			Групповая	2	Малые формы интеллектуальных игр. Знакомство с различными	Опрос, анализ

						упражнениями, развивающими характеристики интеллекта в несложных игровых формах (загадки, шарады, ребусы и т.д.).	
23 - 24	Ноябрь			Групповая	2	Знакомство с различными упражнениями, развивающими характеристики интеллекта в несложных игровых формах (загадки, шарады, ребусы и т.д.).	Опрос, анализ
24 , 25 , 26	Ноябрь- декабрь			Фронтальная, групповая	3	Выполнение различных упражнений, развивающих характеристики интеллекта в несложных игровых формах (загадки, шарады, ребусы и т.д.).	Опрос, тест

27, 2	Декабрь			Групповая	5	Игровая практика	Результаты
----------	---------	--	--	-----------	---	------------------	------------

8,2 9, 30, 3 1							участия в турнирах и играх
32	Декабрь			Фронтальная	1	Подведение итогов 1 полугодие. Разбор проведенных игр. Анализ игр, разбор сложных вопросов.	Результаты участия в турнирах и играх
33 - 34	Январь			Групповая	2	Анализ проведенных игр, разбор сложных вопросов	Результаты участия в турнирах и играх
35 , 36 - 37	Январь			Фронтальная	3	Отработка на практике правильного обсуждения вопроса.	Опрос, игровая деятельность
38 - 39	Январь			Групповая	2	Правильный ход тренировки обсуждения примерного вопроса-загадки.	Опрос, анализ
40 ,	Январь			Групповая	3	Игровая практика (проведение игры для	Игровая деятельность

41						обучающихся школы)	ь
42							
43	Феврал ь			Фронтальн ая группова я	1	Нетрадиционные интеллектуальные. Познавательные игры. Составление	Опрос

						вопросов. Правила турниров спортивного типа	
44	Феврал ь			Групповая	1	Составление вопросов для турниров спортивного типа	Опрос
45- 46	Феврал ь			Фронтальн ая, группова я	2	Распределение ролей в турнирах спортивного типа, в информационно- познавательных играх	Опрос, анализ
48	Феврал ь			Групповая	1	Опыт работы в интеллектуальном марафоне при разных капитанах команд. Выводы.	Опрос, анализ
49 - 50	Март			Групповая	2	Игровая практика	Игровая деятельност ь
51	Март			Групповая	1	Тривидор, посвященный воссоединению Крыма с Россией	Результа ты участия в турнирах и играх

52	Март			Фронтальная, Групповая	1	Турнир «Своя игра» в рамках клуба	Игровая деятельност ь
----	------	--	--	---------------------------	---	--------------------------------------	-----------------------------

53	Март			Фронтальная, групповая	1	Турниры по интеллектуальным играм. Основные отличия от телевизионных аналогов. Правила проведения игр.	Игровая деятельность
54	Март			Фронтальная, групповая	1	Решение проблемных заданий, вопросов, кроссвордов. Игры со словами: решение анаграмм, ребусов, палиндромов, каркасов, метаграмм, тавтограм. Командное и индивидуальное решение вопросов из фондов игр «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Своя игра». Практика	Опрос, игровая деятельность

55 - 56	Март			Фронтальная, групповая	2	Решение проблемных заданий, вопросов, кроссвордов. Игры со словами: решение анаграмм, ребусов, палиндромов, каркасов, метаграмм,	Опрос, анализ
---------------	------	--	--	---------------------------	---	--	---------------

						тавтограм. Командное и индивидуальное решение вопросов из фондов игр «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Своя игра».	
57 - 58	Март			Индивидуальная	2	Конкурс на лучшее составление проблемных заданий, кроссвордов, ребусов и пр.	Игровая деятельность
59 - 60	Апрель			Индивидуальная	2	Составление вопросов на свободную тему.	Опрос
61 - 62	Апрель			Индивидуальная	2	Составление вопросов на определенную тематику	Опрос
63 - 64 - 65	Апрель			Индивидуальная	3	Составление вопросов по школьным образовательным предметам	Опрос
66	Май			Групповая, Индивидуальная	1	Обобщающий урок по поиску информации	Результаты участия в турнирах и играх

67	Май			Групповая, индивидуальн ая	2	Основные приемы работы с книгой, справочником.	Опрос
----	-----	--	--	----------------------------------	---	--	-------

						Использование книг для составления вопросов.	
68 , 69 , 70	Май			Групповая	1	Игровая практика	Результаты участия в турнирах и играх
71	Май			Групповая	1	Проведение итогового турнира «Своя игра»	Результаты участия в турнирах и играх
72	Май			Групповая	1	Итоговое занятие. Подведение итогов учебного года. Награждение лучших игроков клуба	Результаты участия в турнирах и играх

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

(третий год обучения)

№	Месяц	Число	Время проведен	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма
---	-------	-------	----------------	---------------	--------------	--------------	-------

п / п			ия занятия				контроля
1	Сентябрь			Фронтальная	1	Вводное занятие. Техника безопасности	Опрос
2	Сентябрь			Фронтальная	1	Вводное занятие.	Опрос

						Игра и общение	
3-4	Сентябрь			Фронтальная	2	Вопрос – основа игры, составление вопросов и их разбор	Опрос, Игровая деятельность
5-6	Сентябрь			Фронтальная	2	Принцип игры в интеллектуальные турниры. Правила, разбор заданий и вопросов	Опрос
7	Сентябрь			Фронтальная, групповая	1	Игровая практика. «Что? Где? Когда?»	Игровая деятельность
8-9	Сентябрь-октябрь			Фронтальная	2	Общее и различие в интеллектуальных играх. Сопоставление игр «Что? Где? Когда?» и «Своя игра»	Игровая деятельность
10-11	Октябрь			Групповая	2	Игра «Что? Где? Когда?»	Игровая деятельность
11	Октябрь			Групповая	1	Игра «Своя игра»	Результаты участия в турнирах и играх

12 - 13	Октябрь			Фронтальная, групповая	2	Умение находить необычное в обычном. Разбор вопросов и заданий	Опрос
---------------	---------	--	--	---------------------------	---	--	-------

14 - 15	Октябрь			Групповая	2	Логика в интеллектуальных играх. Поиск ответов на вопросы. Ответ на поверхности	Опрос
16 - 17	Октябрь			Групповая	2	Метод мозгового штурма в Игре «Ворошиловский стрелок	Игровая деятельность
17	Ноябрь			Фронтальная	1	Разбор вопросов игры «Ворошиловский стрелок»	Игровая деятельность
18	Ноябрь			Фронтальная	1	Роль капитана в игре «Ворошиловский стрелок»	Игровая деятельность
19	Ноябрь			Групповая	1	Метод мозгового штурма в игре «Своя игра»	Игровая деятельность
20 - 21	Ноябрь			фронтальная	2	Метод мозгового штурма в игре «Тривиадор»	Игровая деятельность
22 - 23	Ноябрь			Групповая	2	Разбор вопросов в играх «Своя игра», «Тривиадор», разбор вопросов по категориям	Опрос
23	Ноябрь			Групповая	2	Роль капитана в	Опрос

-							
---	--	--	--	--	--	--	--

24						турнирах, роль команды, ее сплоченность и умение слушать друг друга	
24 , 25 , 26	Ноябрь-декабрь			Фронтальная, групповая	3	Игровая практика «Ворошиловский стрелок», Своя игра» «Тривиадор»	Результаты участия в турнирах и играх
27, 28, 29, 30, 31	Декабрь			Групповая	5	Игровая практика (участие в интеллектуальных играх городского, муниципального, регионального уровней)	Результаты участия в турнирах и играх
32	Декабрь			Фронтальная	1	Подведение итогов 1 полугодие. Разбор проведенных игр.	Анализ
33 - 34	Январь			Групповая	2	Анализ проведенных игр, разбор сложных вопросов	Анализ
35 , 36 -	Январь			Фронтальная	3	Отработка на практике правильного обсуждения вопроса.	Коллективный анализ

37							
38	Январь			Групповая	2	Игры со словами. Разбор заданий и	Игровая деятельност ь
- 39							

						вопрос	
40 , 41 42 ,	Январь			Групповая	3	Игровая практика (проведение игры для обучающихся школы)	Игровая деятельност ь
43 - 44	Феврал ь			Фронтальн ая группова я	2	Составление вопросов. Правила игр	Опрос, анализ
45- 46	Феврал ь			Фронтальн ая, группова я	2	Распределение ролей в команде. Составление вопросов по ролям	Анализ
48	Феврал ь			Групповая	1	Опыт работы в интеллектуальных играх при разных капитанах команд. Выводы.	Анализ
49 - 50	Март			Групповая	2	Игровая практика	Результа ты участия в турнирах и играх
51	Март			Групповая	1	Тривидор, посвященный воссоединению Крыма с Россией	Результа ты участия в

							турнирах и играх
52	Март			Групповая	1	Турнир «Своя игра» в рамах клуба	Игровая деятельност ь

53 - 54	Март			Групповая	2	Игровая практика (участие в интеллектуальных играх городского, муниципального, регионального уровней)	Результаты участия в турнирах и играх
55 - 56	Март			Фронтальная, групповая	2	Разбор мало популярных интеллектуальных игр. Роль капитана в игре	Опрос
57 - 58	Март			Фронтальная, групповая, Индивидуальная	2	Составление вопросов	Игровая деятельность
59 - 60	Апрель			Групповая, Индивидуальная	2	Игровая практика в мало популярные игры	Игровая деятельность
61 - 62	Апрель			Индивидуальная	2	Игры со словами. Составление вопросов и заданий	Игровая деятельность
63 - 64 - 65	Апрель			Групповая, Индивидуальная	3	Командное и индивидуальное решение вопросов	опрос

66	Май			Групповая, Индивидуальн ая	1	Игры в смешанных командах и при разных капитанах.	Игровая деятельност ь
----	-----	--	--	----------------------------------	---	---	-----------------------------

						Выводы. Самоанализ	
67	Май			Групповая, индивидуальн ая	2	Основные приемы работы с книгой, интернетом, справочником. Использование книг для составления вопросов.	Опрос
68 , 69 , 70 , 71	Май			Групповая	4	Игровая практика	Игровая деятельност ь
72	Май			Групповая	1	Итоговое занятие. Подведение итогов учебного года. Награждение лучших игроков клуба	Результа ты участия в турнирах и играх