

**Управление образования администрации Тайшетского района
Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа №1
им. Николая Островского г. Тайшета**

РАССМОТРЕНО

на заседании методического
(педагогического) совета от
«___» _____ 2020г
Протокол № _____

СОГЛАСОВАНО

Зам. директора по УВР
_____ А.А. Кулик
«___» _____ 2020г

УТВЕРЖДАЮ

Директор школы
_____ О.С. Храпкина
«___» _____ 2020г

**Дополнительная общеразвивающая программа
интеллектуальной направленности «Клуб интеллектуальных игр»
(в редакции 2022г.)**

Возраст обучающихся: 13-17 лет

Срок реализации: 4 года

Учитель русского языка и литературы: Шинкаренко Татьяна Анатольевна

Содержание.

Пояснительная записка.

Учебный план.

Календарный учебный график.

Содержание рабочей программы.

Учебно-тематический план.

Оценочные материалы.

Методическое обеспечение программы.

Список литературы.

Пояснительная записка.

Чем сложнее и запутанней игра,
тем веселее в неё играть.

Описание.

Каждый хочет найти своё место в жизни: кто-то делает великие изобретения, а кто-то создаёт гениальные теории. Лишь одно едино для всех: умный человек сможет занять своё место. Работающий в команде найдёт себе единомышленников. Умеющий говорить и думать будет полезен себе и людям.

Программа направлена на развитие интеллектуальных умений обучающихся. Она даёт школьнику возможность раскрыть многие качества, лежащие в основе творческого мышления.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа интеллектуального направления «Клуб интеллектуальных игр» разработана в соответствии со ст.2 п.4. ФЗ РФ от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

Викторина - явление не новое. Но только в последние двадцать лет, благодаря телевикторине «Что? Где? Когда?», стали раскрываться все новые возможности этой игры. В России, а также во многих западных странах созданы клубы любителей интеллектуальных игр. По их инициативе проходят соревнования по интеллектуальным играм знатоков различного ранга, вплоть до чемпионатов мира. Викторина превращается в новый вид спорта.

Интеллектуальные игры имеют очень высокий рейтинг популярности в нашем районе.

Актуальность. Содержание Программы направлено на то, чтобы дать обучающимся не только знания, но и обеспечить формирование и развитие познавательной активности, творческого мышления, умений и навыков целенаправленного труда. Реализация Программы позволяет обучающимся освоить на практике и закрепить знания и умения, соприкасающиеся с базовыми школьными дисциплинами: литература, география, история, биология, русский язык и др.

Новизна данной Программы заключается: в том, что занятия в объединении приобретают творческое начало, в отличие от традиционно реализуемых программ, в которых основной вид деятельности ребенка – репродуктивный. В учебно-тематическом плане значительное место уделяется обучению детей технологиям ведения интеллектуальных игр. После проведения тренировочных занятий обязательно подводятся итоги игр.

Цель Программы: развитие творческих и интеллектуальных способностей ребенка, их самореализация.

Задачи Программы:

Обучающие:

1. Ознакомление со всеми типами игр и заданий и их особенностями, стратегией, тактикой игры.
2. Обучение детей методике игры.

Развивающие:

1. Развитие и реализация интеллектуального потенциала ребенка.
2. Развитие любознательности, способности к самообразованию.
3. Формирование познавательного интереса, творческого воображения.

Воспитательные:

1. Воспитание наблюдательности, коммуникативности и толерантности.
2. Формирование позитивного отношения к учебно-воспитательной деятельности через игру.

На занятиях используются разнообразные методы обучения, организации учебно-познавательной деятельности, получения новых знаний.

Словесные методы:

- Рассказ – используется на занятиях, где рассказывается об интеллектуальных играх.
- Объяснение – применяется при объяснении правил игр, особенностей составления игр.

- Работа с источниками информации: обучающийся овладевает новыми знаниями, составляя задания для разного вида интеллектуальных игр.

Методы организации взаимодействия учащихся и накопления социального опыта:

- Прием взаимных заданий – на занятиях обучающиеся выполняют задания, придуманные товарищами.
- Временная работа в группах, обучающиеся выполняют задания в разных группах.

Методы стимулирования учебно-познавательной деятельности:

- Метод эмоционального стимулирования;
- Метод развития познавательного интереса.

Формы работы–групповые и индивидуальные.

Общие сведения об учебной группе.

В объединении задействованы дети 13-17 лет. Занятия в интеллектуальном объединении помогают развить интеллектуальную и познавательную активность обучающихся.

Для подросткового возраста очень важны самопознание, самоопределение, самореализация. Решить эти проблемы в какой-то мере помогают занятия обучающихся в интеллектуальном объединении, участие их в интеллектуальных играх. Занятия интеллектуальной деятельностью помогает удовлетворить главные потребности – в общении, теоретическом мышлении.

Особенности набора детей: группы формируются с учетом возраста, индивидуально-психологических, физических и иных особенностей. Деление групп на мальчиков и девочек не осуществляется.

Наполняемость учебных групп:

Количество обучающихся в группах обучения по дополнительной общеразвивающей программе составляет не менее 8 и не более 25 обучающихся.

Формы контроля по темам: групповые, индивидуальные и фронтальные. Осуществляются в виде зачетов и устных контрольных работ.

Срок реализации Программы.

Нормативный срок освоения Программы – 208 часов за 4 года.

Периодичность занятий – 1 раз в неделю (60 мин.).

Планируемые результаты.

К концу первого года обучения обучающиеся должны знать:

особенности, правила, стратегию и тактику таких интеллектуальных игр как «Что? Где? Когда?», «Эрудит-лото».

Обучающиеся должны уметь:

- работать в группе;
- выслушивать версии товарищей по команде, из нескольких версий выбирать главную;
- за короткое время выполнять разные виды заданий.

К концу второго года обучения обучающиеся должны знать:

- виды, типы, формы, особенности, правила, стратегию и тактику таких интеллектуальных игр как «Что? Где? Когда?», «Своя игра».
- игры с вопросами на перечисление: «Города», «Контакт», игры на бумаге: «Типография», «Однофамильцы»;
- методику составления вопросов и заданий к интеллектуальным играм.

Обучающиеся должны уметь:

- составлять вопросы и задания к интеллектуальным играм;
- составлять кроссворды, игры со словами;
- анализировать составленные вопросы, задания, игры.

Эффективность Программы будет оцениваться результатом выступления команды в школьных, зональных и районных играх.

К концу третьего года обучения обучающиеся должны **знать**:

- виды, типы, формы, особенности, правила, стратегию и тактику всех известных игр;
- методику составления вопросов и заданий к интеллектуальным играм;
- методику проведения интеллектуальных игр.

Обучающиеся должны **уметь**:

- составлять вопросы и задания к интеллектуальным играм;
- анализировать составленные вопросы, задания, игры;
- анализировать выступления команд на школьных и районных играх.

Результатом деятельности объединения является:

- увеличение познавательных интересов учащихся;
- развитие мышления; тренировка памяти;
- развитие интеллектуальных способностей.

Эффективность Программы будет оцениваться результатом выступления команды в школьных, зональных и районных играх.

К концу четвёртого года обучения обучающиеся должны **знать**:

- виды, типы, формы, особенности, правила, стратегию и тактику известных интеллектуальных игр;
- методику составления вопросов и заданий к интеллектуальным играм;
- методику проведения интеллектуальных игр.

Обучающиеся должны **уметь**:

- составлять вопросы и задания к интеллектуальным играм;
- анализировать составленные вопросы, задания, игры;
- анализировать выступления команд на школьных и районных играх.

Результатом деятельности объединения является:

- увеличение познавательных интересов учащихся;
- развитие мышления;
- тренировка памяти;
- развитие интеллектуальных способностей.

РЕЗУЛЬТАТ ПРОГРАММЫ

Обучающиеся будут знать:

- виды, типы, формы, особенности, правила, стратегию и тактику известных интеллектуальных игр;
- методику составления вопросов и заданий к интеллектуальным играм;
- методику проведения интеллектуальных игр.

Обучающиеся будут уметь:

- составлять вопросы и задания к интеллектуальным играм;
- анализировать составленные вопросы, задания, игры;
- анализировать выступления команд на школьных и районных играх.

Содержание программы

1 год обучения

Введение в общеразвивающую программу – 1 ч.

Теоретические занятия. Знакомство с целями, задачами курса, формами работы, требованиям. Инструктаж по ТБ.

Игры со словами «Метаграмма», «Логогриф», «Анаграмма», «Формула слов» - 5 ч.

Теоретические занятия. Знакомство с играми, их правилами, всевозможные варианты игр.

Практические навыки. Составление заданий по словарям.

Цепочка слов «Голохвостики». Игра «Детская «Балда», классическая «Балда». Словесный бой - 5 ч.

Теоретические занятия. Знакомство с игрой, ее правилами, два варианта игры, составление заданий. Знакомство с компьютерным вариантом игры.

Практические навыки. Составление заданий, работа со словарями, тренинг на скорость мышления.

Комплексная игра «Ума палата» - 5ч.

Теоретические занятия. Знакомство с игрой, ее правилами, варианты игры. *Практические навыки.* Составление заданий, работа со словарям, тренинг на скорость мышления.

Вербальные головоломки – 5 ч.

Теоретические занятия. Знакомство с играми, их правилами, варианты игры. *Практические навыки.* Составление заданий, работа со словарям, тренинг на скорость мышления.

Мир ребусов. Кроссвордомания – 4 ч.

Теоретические занятия. Знакомство с игрой, ее правилами.

Практические навыки. Работа с журналами, составление ребусов, кроссвордов.

Перевертыши – 4 ч.

Теоретические занятия. Знакомство с игрой, ее правилами. *Практические навыки.* Составление заданий, работа со словарям.

Игры ЧГК - 5 ч.

Теоретические занятия. Знакомство с игрой, ее правилами.

Практические навыки. Игра «В гостях у сказки».

Эрудит-лото – 5 ч.

Теоретические занятия. Знакомство с особенностями игры, типами заданий. *Практические навыки.* Тренинг на скорость мышления. Составление заданий.

Оборвыши – 5 ч.

Теоретические занятия. Знакомство с игрой, ее правилами, варианты игры. *Практические навыки.* Составление заданий, работа со словарям.

Пентагон – 5 ч.

Теоретические занятия. Знакомство с особенностями игры.

Практические навыки. Тренинг на скорость мышления. Составление заданий.

Итоговое занятие. Отработка усвоенного материала. – 3 ч.

Игра «Сказки Андерсена».

2 год обучения

Введение в общеразвивающую программу – 1 ч.

Теоретические занятия. Знакомство с целями, задачами курса, формами работы, требованиям.

Инструктаж по ТБ.

Игры с вопросами на перечисление – 4 ч.

Теоретические занятия. Знакомство с игрой, ее правилами.

Практические навыки. Практикум составления заданий для игры.

Игра «Эрудит - лото» - 4ч.

Теоретические занятия. Знакомство с игрой, ее правилами.

Практические навыки. Проигрывание нескольких вопросов, составление заданий.

Игра «Что? Где? Когда?» - 4 ч.

Теоретические занятия. Знакомство с игрой, ее правилами.

Практические навыки. Разбор вопросов, нахождение правильного ответа, проигрывание тематических игр, анализ результатов.

Занятие на бумаге (анаграммы, соответствия, метаграммы) – 4 ч.

Теоретические занятия. Знакомство с игрой, ее правилами.

Практические навыки. Практикум составления заданий для игры.

Игра «Пентагон» – 4 ч.

Теоретические занятия. Знакомство с игрой, ее правилами.

Практические навыки. Практикум составления заданий для игры «пентагон».

Игра «Верись, не верись» - 4 ч.

Теоретические занятия. Знакомство с игрой, ее правилами.

Практические навыки. Практикум составления вопросов к игре.

Игра «Брейн – ринг» - 4 ч. 8 *Теоретические занятия.* Знакомство с игрой, ее правилами.

Практические навыки. Игровой практикум, знакомство с особенностями составления вопросов.

Игра «Своя игра» - 4 ч.

Теоретические занятия. Знакомство с игрой, ее правилами.

Практические навыки. Подбор вопросов.

Игра «Перевертыши» - 4 ч.

Теоретические занятия. Знакомство с игрой, ее правилами.

Практические навыки. Составление и разгадывание самых различных перевертышей по пословицам, книгам, телепередачам, строчкам из песен и стихов.

Игра «Кто хочет стать миллионером?» - 4 ч

Теоретические занятия. Знакомство с игрой, ее правилами.

Практические навыки. Игры по принципу «эрудиция + интуиция», игровой практикум в компьютерном классе.

Игра «Он – она – они» - 4 ч.

Теоретические занятия. Знакомство с игрой, ее правилами.

Практические навыки. Игровой практикум.

Игры: «Аукцион», «Контакт», «Типография» - 4 ч.

Теоретические занятия. Знакомство с игрой, ее правилами. Технология игр с вопросами на перечисление.

Практические навыки. Игровой практикум.

Итоговое занятие. Отработка усвоенного материала. – 3 ч.

Компьютерная игра «Кто хочет стать эрудитом?».

3 год обучения

Введение в общеразвивающую программу - 1 ч.

Теоретические занятия. Знакомство с целями, задачами курса, формами работы, требованиям.

Инструктаж по ТБ.

Игры с вопросами на перечисление – 4 ч.

Практические навыки. Повторение правил игры. Практикум составления заданий для игры.

Игра «Что? Где? Когда?» - 4 ч.

Практические навыки. Разбор вопросов, нахождение правильного ответа, проигрывание тематических игр, анализ результатов. Тренировка по «ЧГК» предыдущих районных игр.

Игра «Верить, не верить» - 3 ч.

Практические навыки. Тренировка, разбор предыдущих районных игр, анализ ответов. Составление вопросов.

Интеллектуальный тир – 3 ч.

Практические навыки. Игровой практикум.

Игра «Пентагон» - 4ч.

Практические навыки. Практикум составления заданий для игры «Пентагон». Составление вопросов.

Игра «Десятка» - 4 ч.

Практические навыки. Выполнение заданий игры на скорость, составление и анализ заданий. Составление вопросов.

Игра «Эрудит-лото» - 3 ч.

Практические навыки. Составление вопросов, анализ заданий с предыдущих районных игр.

Игра «Перевертыши» - 4 ч.

Практические навыки. Составление и разгадывание самых различных перевертышей по пословицам, книгам, телепередачам, строчкам из песен и стихов.

Игра «Своя игра» - 4 ч.

Практические навыки. Повторение правил игры, игровой практикум.

Игра «Кто хочет стать миллионером?» - 4 ч.

Практические навыки. Подбор вопросов игр. Игровой практикум.

Игра «Эпитеты» - 4 ч.

Практические навыки. Игровой практикум.

Игра «Брейн – ринг» - 4 ч.

Практические навыки. Игровой практикум, анализ районных игр прошлых лет.

Подготовка команды к районным интеллектуальным играм – 3 ч.

Практические навыки. Тренировка по всем видам игр, разбор заданий районных игр.

Итоговое занятие. Отработка усвоенного материала. – 3 ч.

Интеллектуальный ринг среди участников объединения.

4 год обучения

Введение в общеразвивающую программу - 1 ч.

Теоретические занятия. Знакомство с целями, задачами курса, формами работы, требованиям. Инструктаж по ТБ.

«Эрудит-квартет». Правила и особенности игры – 2 ч.

Теоретические занятия. Знакомство с целями, задачами игры, формами и правилами.

«Эрудит-квартет». Тренировочные игры – 3 ч.

Практические навыки. Повторение правил игры. Практикум составления заданий для игры.

«Золотая цепь». Правила и особенности игры – 3 ч.

Теоретические занятия. Знакомство с целями, задачами игры, формами и правилами.

«Золотая цепь». Тренировочные игры – 3 ч.

Практические навыки. Повторение правил игры. Практикум составления заданий для игры. 10

«Очередь». Правила и особенности игры – 3ч.*Теоретические занятия.* Знакомство с целями, задачами игры, формами и правилами.**«Очередь». Тренировочные игры – 3 ч.***Практические навыки.* Тренировка, разбор предыдущих районных игр, анализ ответов. Составление вопросов для школьного фестиваля интеллектуальных игр**«Покер-интеллект». Правила и особенности игры – 3 ч.***Теоретические занятия.* Знакомство с игрой, ее правилами. Технология игр с вопросами на перечисление.**«Покер-интеллект». Тренировочные игры – 4 ч.***Практические навыки.* Выполнение заданий игры на скорость, составление и анализ заданий. Составление вопросов для школьного фестиваля интеллектуальных игр**«Риск-версия». Правила и особенности игры – 3 ч.***Теоретические занятия.* Знакомство с игрой, ее правилами. Технология игр с вопросами на перечисление.**«Риск-версия». Тренировочные игры – 4 ч.***Практические навыки.* Практикум составления заданий для игры. Составление вопросов для школьного фестиваля интеллектуальных игр**Индивидуальный анализ вопроса без заранее известного ответа – 4 ч.***Практические навыки.* Разбор вопросов, нахождение правильного ответа, проигрывание тематических игр, анализ результатов.**Командный анализ вопроса без заранее известного ответа – 3 ч.***Практические навыки.* Составление и разгадывание самых различных вопросов по пословицам, книгам, телепередачам, строчкам из песен и стихов**Построение логической цепочки с известным первым и последним звеньями – 3ч.****Построение логической цепочки путем анализа вопроса -3 ч.****Подготовка команды к районным интеллектуальным играм – 2 ч.***Практические навыки.* Тренировка по всем видам игр, разбор заданий районных игр.**Игры школьной интеллектуальной лиги – 5 ч.****Итоговое занятие. Отработка усвоенного материала. – 3 ч.**

Интеллектуальный ринг среди участников объединения.

Тематическое планирование.

1 год обучения		
№	Название темы	Кол-во часов
1	Введение в общеразвивающую программу.	1
2	Игры со словами «Метаграмма», «Логогриф», «Анаграмма», «Формула слов»	5
3	Цепочка слов «Голохвостики». Игра «Детская «Балда». Классическая «Балда». Словесный бой	5
4	Комплексная игра «Ума палата»	5
5	Вербальные головоломки	5
6	Мир ребусов. Кроссвордомания	4
7	Перевертыши	4
8	Игры ЧГК	5
9	Эрудит-лото	5
10	Оборвыши	5
11	Пентагон	5
12	Итоговое занятие. Школьный турнир. Отработка усвоенного материала.	3
Итого:		52

2 год обучения		
№	Название темы	Кол-во часов
1	Введение в общеразвивающую программу	1
2	Игры с вопросами на перечисление	4
3	Игра «Эрудит-лото»	4
4	Игра «Что? Где? Когда?»	4
5	Занятие на бумаге (анаграммы, соответствия, метаграммы)	4
6	Игра «Пентагон»	4
7	Игра «Верить, не верить»	4
8	Игра «Брейн – ринг»	4
9	Игра «Своя игра»	4
10	Игра «Перевертыши»	4
11	Игра «Кто хочет стать миллионером?»	4
12	Игра «Он – она – они»	4
13	Игры: «Аукцион», «Контакт», «Типография»	4
14	Итоговое занятие. Школьный турнир. Отработка усвоенного материала.	3
Итого:		52

3 год обучения		
№	Название темы	Кол-во часов
1	Введение в общеразвивающую программу	1
2	Игры с вопросами на перечисление	4
3	Игра «Что? Где? Когда?»	4
4	Игра «Верить, не верить»	3
5	Интеллектуальный тир	3
6	Игра «Пентагон»	4
7	Игра «Десятка»	4
8	Игра «Эрудит-лото»	3
9	Игра «Перевертыши»	4
10	«Своя игра»	4
11	Игра «Кто хочет стать миллионером?»	4
12	«Эпитеты»	4
13	Игра «Брейн – ринг»	4
14	Подготовка команды к муниципальным интеллектуальным играм	3
15	Итоговое занятие. Школьный турнир. Отработка усвоенного материала.	3
Итого:		52

4 год обучения		
№	Название темы	Кол-во часов
1	Введение в общеразвивающую программу	1
2	«Эрудит-квартет». Правила и особенности игры	2
3	«Эрудит-квартет». Тренировочные игры	3
4	«Золотая цепь». Правила и особенности игры	3
5	«Золотая цепь». Тренировочные игры	3

6	«Очередь». Правила и особенности игры	3
7	«Очередь». Тренировочные игры	3
8	«Покер-интеллект». Правила и особенности игры	3
9	«Покер-интеллект». Тренировочные игры	4
10	«Риск-версия». Правила и особенности игры	3
11	«Риск-версия». Тренировочные игры	4
12	Индивидуальный анализ вопроса без заранее известного ответа	4
13	Командный анализ вопроса без заранее известного ответа	3
14	Построение логической цепочки с известным первым и последним звеньями	3
15	Построение логической цепочки путем анализа вопроса	3
16	Подготовка команды к муниципальным интеллектуальным играм	2
17	Игры школьной интеллектуальной лиги	5
18	Итоговое занятие. Школьный турнир. Отработка усвоенного материала.	3
Итого:		52

Календарный учебный график.

Год обучения	Кол-во учебных часов	Срок освоения программы
1	52ч.	1-й год
2	52 ч.	2-й год
3	52 ч.	3-й год
4	52 ч.	4-й год
итого	208 ч.	За 4 года

Учебно-тематический план.

1 год обучения

№ п\п	Наименование разделов, тем	Теория	Практика
1. 1	Введение в общеразвивающую программу Знакомство с целями, задачами курса, формами работы, требованиям. Инструктаж по ТБ.	1	
2. 2 3- 6	Игры со словами «Метаграмма», «Логогриф», «Анаграмма», «Формула слов» Знакомство с играми, их правилами, всевозможными варианты игр. Составление заданий по словарям.	1	4

3. 7 8 - 11	Цепочка слов «Голохвостики». Игра «Детская «Балда», классическая «Балда». Словесный бой Знакомство с игрой, ее правилами, два варианта игры, составление заданий. Знакомство с компьютерным вариантом игры. Составление заданий, работа со словарями, тренинг на скорость мышления	1	4
4. 12 13 - 16	Комплексная игра «Ума палата» Знакомство с игрой, ее правилами, варианты игры Составление заданий, работа со словарям, тренинг на скорость мышления	1	4
5. 17 18 - 21	Вербальные головоломки Знакомство с играми, их правилами, варианты игры Составление заданий, работа со словарям, тренинг на скорость мышления	1	4
6. 22 23 – 25	Мир ребусов. Кроссвордомания Знакомство с игрой, ее правилами Работа с журналами, составление ребусов, кроссвордов	1	3
7. 26 27-29	Перевертыши Знакомство с игрой, ее правилами Составление заданий, работа со словарям	1	3
8. 30 31 – 34	Игры ЧГК Знакомство с игрой, ее правилами Игра «В гостях у сказки»	1	4
9. 35 36 – 39	Эрудит-лото Знакомство с особенностями игры, типами заданий Тренинг на скорость мышления. Составление заданий	1	4
10. 40 41 –44	Оборвыши Знакомство с игрой, ее правилами, варианты игры Составление заданий, работа со словарями	1	4
11. 45 46 – 49	Пентагон Знакомство с особенностями игры, типами заданий Тренинг на скорость мышления. Составление заданий	1	4
12. 50 51-52	Итоговое занятие Игра «Сказки Андерсена». Подведение итогов курса	1	2
	Итого по Программе:52	12	40

2 год обучения

№ п\п	Наименование разделов, тем	Теория	Практика
1. 1	Введение в общеразвивающую программу Знакомство с целями, задачами курса, формами работы, требованиям. Инструктаж по ТБ.	1	

2. 2 3-5	Игры с вопросами на перечисление Знакомство с игрой, ее правилами Практикум составления заданий для игры	1	3
3. 6 7-9	Эрудит-лото Знакомство с особенностями игры, типами заданий Тренинг на скорость мышления. Составление заданий	1	3
4. 10 11 - 13	Игра «Что? Где? Когда?» Разбор вопросов, нахождение правильного ответа, проигрывание тематических игр, анализ результатов	1	3
5. 14 15-17	Занятие на бумаге (анаграммы, соответствия, метаграммы) Знакомство с игрой, ее правилами Практикум составления вопросов к игре	1	3
6. 18 19-21	Игра «Пентагон» Знакомство с игрой, ее правилами Практикум составления заданий для игры «пентагон»	1	3
7. 22 23-25	Игра «Верись, не верись» Знакомство с игрой, ее правилами Практикум составления вопросов к игре	1	3
8. 26 27– 29	Игра «Брейн – ринг» Знакомство с игрой, ее правилами Проигрывание нескольких вопросов, составление заданий	1	3
9. 30 31 – 33	Игра «Своя игра» Знакомство с игрой, ее правилами Подбор вопросов	1	3
10. 34 35 – 37	Игра «Перевертыши» Знакомство с игрой, ее правилами Составление и разгадывание самых различных перевертышей по пословицам, книгам, телепередачам, строчкам из песен и стихов	1	3
11. 38 39-41	Игра «Кто хочет стать миллионером?» Знакомство с игрой, ее правилами Игры по принципу «эрудиция + интуиция», игровой практикум в компьютерном классе	1	3
12. 42 43 – 45	Игра «Он – она – они» Знакомство с игрой, ее правилами Игровой практикум	1	3
13. 46 47 – 49	Игры: «Аукцион», «Контакт», «Типография». Знакомство с игрой, ее правилами. Технология игр с вопросами на перечисление Игровой практикум	1	3
14 50 51-52	Итоговое занятие Компьютерная игра «Кто хочет стать эрудитом?». Подведение итогов курса	1	2
	Итого по Программе:52	14	36

№ п/п	Наименование разделов, тем	Теория	Практика
1. 1	Введение в общеразвивающую программу Знакомство с целями, задачами курса, формами работы, требованиям. Инструктаж по ТБ.	1	
2. 2 – 5	Игры с вопросами на перечисление Практикум составления заданий для игры		4
3. 6 7-9	Игра «Что? Где? Когда?» Разбор вопросов, нахождение правильного ответа Проигрывание тематических игр, анализ результатов. Тренировка по «ЧГК» предыдущих районных игр	1	3
4. 10 11-12	Игра «Верись, не верись» Тренировка, разбор предыдущих районных игр, анализ ответов. Составление вопросов	1	2
5. 13 – 15	Интеллектуальный тир Игровой практикум		3
6. 16-19	Игра «Пентагон» Практикум составления заданий для игры «Пентагон». Составление вопросов. Отработка техники решения вопросов		4
7. 20-23	Игра «Десятка» Выполнение заданий игры на скорость. Составление и анализ заданий. Составление вопросов		4
8. 24 25-26	Игра «Эрудит-лото» Составление вопросов, анализ заданий с предыдущих районных игр	1	2
9. 27-30	Игра «Перевертыши» Составление и разгадывание самых различных перевертышей по пословицам, книгам, телепередачам, строчкам из песен и стихов		4
10. 31-34	Игра «Своя игра» Игровой практикум Отработка алгоритма составления вопросов для игры		4
11. 35 36-38	Игра «Кто хочет стать миллионером?» Подбор вопросов игр. Игровой практикум	1	3
12. 39-42	Игра «Эпитеты» Игровой практикум		4
13. 43 44-46	Игра «Брейн – ринг» Игровой практикум Анализ муниципальных игр прошлых лет	1	3
14. 47-49	Подготовка команды к муниципальным интеллектуальным играм Тренировка по всем видам игр, разбор заданий районных игр		3
15 50 51-52	Итоговое занятие Интеллектуальный ринг среди участников объединения Подведение итогов курса	1	2
	Итого по Программе:52	7	45

4 год обучения

№ п/п	Наименование разделов, тем	Теория	Практика
1. 1	Введение в общеразвивающую программу Знакомство с целями, задачами курса, формами работы, требованиям. Инструктаж по ТБ	1	
2. 2-4 5 – 7	«Эрудит-квартет» Правила и особенности игры Тренировочные игры	2	3
3. 8-10 11 – 13	«Золотая цепь» Правила и особенности игры Тренировочные игры	3	3
4. 14-16 17 - 19	«Очередь» Правила и особенности игры Тренировочные игры	3	3
5. 20-22 23 - 26	«Покер-интеллект» Правила и особенности игры Тренировочные игры	3	4
6. 27-29 30 - 33	«Риск-версия» Правила и особенности игры Тренировочные игры	3	4
7. 34-37	Индивидуальный анализ вопроса без заранее известного ответа		4
8. 38-40	Командный анализ вопроса без заранее известного ответа		3
9. 41-43	Построение логической цепочки с известным первым и последним звеньями		3
10. 44-46	Построение логической цепочки путем анализа вопроса		3
11. 47 - 48	Подготовка команды к муниципальным и региональным интеллектуальным играм		2
12. 49 - 51	Игры школьной интеллектуальной лиги		3
13. 52	Итоговое занятие Интеллектуальный ринг среди участников объединения. Подведение итогов курса		1
	Итого по Программе: 52	15	37

Оценочные материалы

1. Тесты
2. Участие в турнирах, соревнованиях.
3. Составление вопросов для игры.

Эффективность Программы будет оцениваться результатом выступления команды в школьных, районных, муниципальных играх.

Методическое обеспечение Программы

Программа строится по следующим направлениям:

1. Организация интеллектуальных игр по трем возрастным группам.

2. Ознакомление учащихся с различными типами игр, их особенностями.

3. Тренировка команд, подготовка их к участию в школьном, так и муниципальном фестивале интеллектуальных игр.

4. Подготовка и проведение школьной лиги интеллектуальных игр.

Занятия направлены на развитие природных задатков детей, на реализацию их интересов и способностей.

На занятиях используются разнообразные методы обучения, организации учебно-познавательной деятельности, получения новых знаний.

Словесные методы:

- Рассказ – используется на занятиях, где рассказывается об интеллектуальных играх
- Объяснение – применяется при объяснении правил игр, особенностей составления игр
- Работа с источниками информации: обучающийся овладевает новыми знаниями, составляя задания для разного вида интеллектуальных игр.

Методы организации взаимодействия учащихся и накопления социального опыта:

- Прием взаимных заданий – на занятиях обучающиеся выполняют задания, придуманные товарищами;
- Временная работа в группах, обучающиеся выполняют задания в разных группах.

Методы стимулирования учебно-познавательной деятельности:

- Метод эмоционального стимулирования;
- Метод развития познавательного интереса.

Дидактические материалы.

Конспекты материалов для лекций и бесед.

Информационно-методические условия реализации программы:

Электронных образовательных ресурсы, внешние сетевые ресурсы:

- <http://school-collection.edu.ru/> – сайт единой коллекции цифровых образовательных ресурсов.
- <http://www.math.ru/> – Интернет - поддержка учителей математики.
- www.it-n.ru – Сеть творческих учителей.
- Сетевое сообщество «Эрудит»
- База вопросов DinaBank

Список литературы

Для педагогического работника

1. Авторский коллектив Пермского интеллектуального областного клуба «Гиперборей», кубок Прикамья, 1995 – 2000 г.
2. Большая иллюстрированная энциклопедия. – М.: Махаон, 2008 г.
3. Витт Р., Нинке Х. Энциклопедия родной природы. – М.: «Росмэн», 2007 г.
4. Грант Н., Большая энциклопедия истории. – М.: Росмэн, 2007 г.
5. Журналы «Последний звонок»; «Педсовет»; 2005 – 2012 г.
6. История зарубежных стран. – М.: Росмэн, 2008 г.
7. Мадгуик У., Керрод Р., Книга знаний. – М.: Махаон, 2008 г.
8. Новая энциклопедия школьника. – М.: Махаон, 2003 г.
9. Перова Н.Н., Чудеса света. – М.: Эксмо, 2009 г.
10. Пирс Ф., Голдсмит З., Земля вчера и сегодня. – М: Контент, 2009 г.
11. Россия: физическая и экономическая география. – М.: Аванта, 2007 г.
12. Сборник «300 вопросов повышенной сложности» в.1; в.2; Пермь; 2001 г.; 2002 г.
13. Серия вопросов «500 вопросов армянских клубов».
14. Юному эрудиту обо всём. – М.: Махаон, 2008 г.
15. OXFORD. Большая энциклопедия. – М.: Росмэн, 2007 г.

Для обучающихся

1. Большая иллюстрированная энциклопедия. – М.: Махаон, 2008 г.
2. OXFORD. Большая энциклопедия. – М.: Росмэн, 2007 г.
3. Витт Р., Нинке Х. Энциклопедия родной природы. – М.: «Росмэн», 2007 г.
4. Грант Н., Большая энциклопедия истории. – М.: Росмэн, 2007 г.
5. Новая энциклопедия школьника. – М.: Махаон, 2003 г.
6. История зарубежных стран. – М.: Росмэн, 2008 г.
7. Мадгуик У., Керрод Р., Книга знаний. – М.: Махаон, 2008 г.
8. Юному эрудиту обо всём. – М.: Махаон, 2008 г.
9. Перова Н.Н., Чудеса света. – М.: Эксмо, 2009 г.
10. Пирс Ф., Голдсмит З., Земля вчера и сегодня. – М: Контент, 2009 г.
11. Россия: физическая и экономическая география. – М.: Аванта

