

**муниципальное автономное общеобразовательное учреждение  
города Калининграда  
средняя общеобразовательная школа № 29**

Рассмотрено на заседании  
педагогического совета  
протокол № 9  
от 31 августа 2018 г.



«Утверждаю»  
директор МАОУ СОШ № 29  
Батурина Т.С.  
для 31 августа 2018 г.

**Дополнительная общеразвивающая программа  
«Клуб интеллектуальных игр»**

Направленность: социально педагогическая  
Возраст 11-17 лет  
Срок реализации: 4 лет

Учитель математики: Сологуб А.С.  
(первая квалификационная категория)

г. Калининград

2018

# Дополнительная общеразвивающая программа «Клуб интеллектуальных игр»

## 1. Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Клуб интеллектуальных игр» (далее Программа) разработана в соответствии с Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», приказом Министерства образования и науки Российской Федерации «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» № 1008 от 29.08.2013 г., положением «О дополнительной общеразвивающей программе МАОУ СОШ №29».

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 (КИИ). 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.

**Направленность Программы** - социально-педагогическая.

**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 и 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 11-17 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 по 1 академическому часу (45 мин.).

Обучение ведётся круглогодично. В летний период организуются профильные летние смены, экскурсии, самостоятельная творческая деятельность детей.

**Планируемые результаты.**

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

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

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», «Пентагон», «Десятка»;
- 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.

## 2. Учебный план 1 год обучения

№	Название темы	Кол-во часов
1	Введение в общеразвивающую программу.	1
2	Игры со словами «Метаграмма», «Логогриф», «Анаграмма», «Формула слов»	4
3	Цепочка слов «Голохвостики». Игра «Детская «Балда». Классическая «Балда». Словесный бой	4
4	Комплексная игра «Ума палата»	3
5	Вербальные головоломки	3
6	Мир ребусов. Кроссвордомания	4
7	Перевертыши	2
8	Игры ЧГК	3
9	Эрудит-лото	3
10	Оборвыши	3
11	Пентагон	3
12	Итоговое занятие. Школьный турнир. Отработка усвоенного материала.	19
Итого:		52

## 2 год обучения

№	Название темы	Кол-во часов
1	Введение в общеразвивающую программу	2
2	Игры с вопросами на перечисление	2
3	Игра «Эрудит-лото»	3
4	Игра «Что? Где? Когда?»	2
5	Занятие на бумаге (анаграммы, соответствия, метаграммы)	2
6	Игра «Пентагон»	3
7	Игра «Верись, не верись»	3
8	Игра «Брейн – ринг»	3
9	Игра «Своя игра»	3
10	Игра «Перевертыши»	3
11	Игра «Кто хочет стать миллионером?»	2
12	Игра «Он – она – они»	3
13	Игры: «Аукцион», «Контакт», «Типография»	3
14	Итоговое занятие. Школьный турнир. Отработка усвоенного материала.	18
Итого:		52

### 3 год обучения

№	Название темы	Кол-во часов
1	Введение в общеразвивающую программу	1
2	Игры с вопросами на перечисление	2
3	Игра «Что? Где? Когда?»	5
4	Игра «Верись, не верись»	2
5	Интеллектуальный тир	2
6	Игра «Пентагон»	4
7	Игра «Десятка»	4
8	Игра «Эрудит-лото»	2
9	Игра «Перевертыши»	2
10	«Своя игра»	3
11	Игра «Кто хочет стать миллионером?»	2
12	«Эпитеты»	1
13	Игра «Брейн – ринг»	2
14	Подготовка команды к муниципальным интеллектуальным играм	2
15	Итоговое занятие. Школьный турнир. Отработка усвоенного материала.	18
Итого:		52

### 4 год обучения

№	Название темы	Кол-во часов
1	Введение в общеразвивающую программу	1
2	«Эрудит-квартет». Правила и особенности игры	1
3	«Эрудит-квартет». Тренировочные игры	3
4	«Золотая цепь». Правила и особенности игры	1
5	«Золотая цепь». Тренировочные игры	3
6	«Очередь». Правила и особенности игры	1
7	«Очередь». Тренировочные игры	3
8	«Покер-интеллект». Правила и особенности игры	1
9	«Покер-интеллект». Тренировочные игры	2
10	«Риск-версия». Правила и особенности игры	1
11	«Риск-версия». Тренировочные игры	2
12	Индивидуальный анализ вопроса без заранее известного ответа	1
13	Командный анализ вопроса без заранее известного ответа	1
14	Построение логической цепочки с известным первым и последним звеньями	1
15	Построение логической цепочки путем анализа вопроса	1

16	Подготовка команды к муниципальным интеллектуальным играм	2
17	Игры школьной интеллектуальной лиги	9
18	Итоговое занятие. Школьный турнир. Отработка усвоенного материала.	18
Итого:		52

### 3. Календарный учебный график

Год обучения	Кол-во учебных часов	Срок освоения программы
1	52 ч.	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

## 4. Рабочая программа

### 4.1 Содержание рабочей 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» - 4 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 - 4 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» - 3 ч.**

*Теоретические занятия.* Знакомство с игрой, ее правилами, варианты игры.

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

##### **Вербальные головоломки – 3 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 – 2 ч.**

*Теоретические занятия.* Знакомство с игрой, ее правилами.

*Практические навыки.* Составление заданий, работа со словарям.

**Игры ЧГК - 3 ч.**

*Теоретические занятия.* Знакомство с игрой, ее правилами.

*Практические навыки.* Игра «В гостях у сказки».

**Эрудит-лото – 3 ч.**

*Теоретические занятия.* Знакомство с особенностями игры, типами заданий.

*Практические навыки.* Тренинг на скорость мышления. Составление заданий.

**Оборвыши – 3 ч.**

*Теоретические занятия.* Знакомство с игрой, ее правилами, варианты игры.

*Практические навыки.* Составление заданий, работа со словарям.

**Пентагон – 3 ч.**

*Теоретические занятия.* Знакомство с особенностями игры.

*Практические навыки.* Тренинг на скорость мышления. Составление заданий.

**Итоговое занятие. Отработка усвоенного материала. – 19 ч.** (из которых 17 часов отводится на самоподготовку)

Игра «Сказки Андерсена».

*Самоподготовка (17 часов)*

За время самоподготовки обучающийся должен отработать и закрепить следующие темы: Составление кроссвордов, составление ребусов, вариации игры «Балда», составление вопросов «ЧГК» (на знания)

Самоподготовка включает в себя: товарищеские встречи, турниры, семинары, мастер-классы.

**2 год обучения**

**Введение в общеразвивающую программу – 2 ч.**

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

Инструктаж по ТБ.

**Игры с вопросами на перечисление – 2 ч.**

*Теоретические занятия.* Знакомство с игрой, ее правилами.

*Практические навыки.* Практикум составления заданий для игры.

**Игра «Эрудит - лото» - 3 ч.**

*Теоретические занятия.* Знакомство с игрой, ее правилами.

*Практические навыки.* Проигрывание нескольких вопросов, составление заданий.

**Игра «Что? Где? Когда?» - 2 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) – 2 ч.**

*Теоретические занятия.* Знакомство с игрой, ее правилами.

*Практические навыки.* Практикум составления заданий для игры.

**Игра «Пентагон» – 3 ч.**

*Теоретические занятия.* Знакомство с игрой, ее правилами.

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

**Игра «Верись, не верись» - 3 ч.**

*Теоретические занятия.* Знакомство с игрой, ее правилами.

*Практические навыки.* Практикум составления вопросов к игре.

**Игра «Брейн – ринг» - 3 ч.**



*Теоретические занятия.* Знакомство с игрой, ее правилами.

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

**Игра «Своя игра» - 3 ч.**

*Теоретические занятия.* Знакомство с игрой, ее правилами.

*Практические навыки.* Подбор вопросов.

**Игра «Перевертыши» - 3 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?» - 2 ч**

*Теоретические занятия.* Знакомство с игрой, ее правилами.

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

**Игра «Он – она – они» - 3 ч.**

*Теоретические занятия.* Знакомство с игрой, ее правилами.

*Практические навыки.* Игровой практикум.

**Игры: «Аукцион», «Контакт», «Типография» - 3 ч.**

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

*Практические навыки.* Игровой практикум.

**Итоговое занятие. Отработка усвоенного материала. – 18 ч.** (из которых 17 часов отводится на самоподготовку)

Компьютерная игра «Кто хочет стать эрудитом?».

*Самоподготовка (17 часов)*

За время самоподготовки обучающийся должен отработать и закрепить следующие темы: Занятия и задания на бумаге, составление вопросов для игры «Кто хочет стать миллионером?», составление вопросов «ЧГК»

Самоподготовка включает в себя: товарищеские встречи, турниры, семинары, мастер-классы.

**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 – 2 ч.**

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

**Игра «Что? Где? Когда?» - 5 ч.**

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

**Игра «Верить, не верить» - 2 ч.**

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

**Интеллектуальный тир – 2 ч.**

*Практические навыки.* Игровой практикум.

**Игра «Пентагон» - 4 ч.**

*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» - 2 ч.**

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

**Игра «Перевертыши» - 2 ч.**

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

**Игра «Своя игра» - 3 ч.**

*Практические навыки.* Повторение правил игры, игровой практикум.

**Игра «Кто хочет стать миллионером?» - 2 ч.**

*Практические навыки.* Подбор вопросов игр. Игровой практикум.

**Игра «Эпитеты» - 1 ч.**

*Практические навыки.* Игровой практикум.

**Игра «Брейн – ринг» - 2 ч.**

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

**Подготовка команды к районным интеллектуальным играм – 2 ч.**

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

**Итоговое занятие. Отработка усвоенного материала. – 18 ч.** (из которых 17 часов отводится на самоподготовку)

Интеллектуальный ринг среди участников объединения.

*Самоподготовка (17 часов)*

За время самоподготовки обучающийся должен отработать и закрепить следующие темы: Составление вопросов «ЧГК» (на логику), составление вопросов к игре «Пентагон». Командные роли в игре «ЧГК»

Самоподготовка включает в себя: товарищеские встречи, турниры, семинары, мастер-классы.

**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 – 1 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 – 1 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.

**«Очередь». Правила и особенности игры – 1 ч.**

*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 – 1 ч.**

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

**«Покер-интеллект». Тренировочные игры – 2 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 – 1 ч.**

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

**«Риск-версия». Тренировочные игры – 2 ч.**

*Практические навыки.* Практикум составления заданий для игры. Составление вопросов для школьного фестиваля интеллектуальных игр

**Индивидуальный анализ вопроса без заранее известного ответа – 1 ч.**

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

**Командный анализ вопроса без заранее известного ответа – 1 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 – 1 ч.**

**Построение логической цепочки путем анализа вопроса -1 ч.**

**Подготовка команды к районным интеллектуальным играм – 2 ч.**

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

**Игры школьной интеллектуальной лиги – 9 ч.**

**Итоговое занятие. Отработка усвоенного материала. – 18 ч.** (из которых 17 часов отводится на самоподготовку)

Интеллектуальный ринг среди участников объединения.

*Самоподготовка (17 часов)*

Составление вопросов «ЧГК» (на логику, на знания), индивидуальный анализ вопроса без заранее известного ответа, построение логической цепочки с известным первым и последним звеньями, построение логической цепочки путем анализа вопроса.

Самоподготовка включает в себя: товарищеские встречи, турниры, семинары, мастер-классы.

#### 4.2. 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.	Игры со словами «Метаграмма», «Логогриф», «Анаграмма», «Формула слов»	2	2
2 – 3	Знакомство с играми, их правилами, всевозможными варианты игр.		
4 - 5	Составление заданий по словарям.		
3.	Цепочка слов «Голохвостики». Игра «Детская «Балда», классическая «Балда». Словесный бой		
6	Знакомство с игрой, ее правилами, два варианта игры, составление заданий. Знакомство с компьютерным вариантом игры.	1	
7 - 9	Составление заданий, работа со словарями, тренинг на скорость мышления		3
4.	Комплексная игра «Ума палата»		
10	Знакомство с игрой, ее правилами, варианты игры	1	
11 - 12	Составление заданий, работа со словарям, тренинг на скорость мышления		2
5.	Вербальные головоломки		
13	Знакомство с играми, их правилами, варианты игры	1	
14 - 15	Составление заданий, работа со словарям, тренинг на скорость мышления		2
6.	Мир ребусов. Кроссвордомания		
16	Знакомство с игрой, ее правилами	1	
17 – 19	Работа с журналами, составление ребусов, кроссвордов		3
7.	Перевертыши		
20	Знакомство с игрой, ее правилами	1	
21	Составление заданий, работа со словарям		1
8.	Игры ЧГК		
22	Знакомство с игрой, ее правилами	1	
23 – 24	Игра «В гостях у сказки»		2
9.	Эрудит-лото		
25	Знакомство с особенностями игры, типами заданий	1	
26 – 27	Тренинг на скорость мышления. Составление заданий		2
10.	Оборвыши		
28	Знакомство с игрой, ее правилами, варианты игры	1	
29 – 30	Составление заданий, работа со словарями		2
11.	Пентагон		
31	Знакомство с особенностями игры, типами заданий	1	
32 – 33	Тренинг на скорость мышления. Составление заданий		2
12.	Итоговое занятие		
34	Игра «Сказки Андерсена».	1	
35	Подведение итогов курса	1	
36 – 52	Самоподготовка Отработка изученного материала, товарищеские встречи, турниры, семинары, мастер-классы.		17
	Итого по Программе:52	14	38

## 2 год обучения

№ п\п	Наименование разделов, тем	теория	практика
----------	----------------------------	--------	----------

1. 1 - 2	Введение в общеразвивающую программу Знакомство с целями, задачами курса, формами работы, требованиями. Инструктаж по ТБ.	2	
2. 3 4	Игры с вопросами на перечисление Знакомство с игрой, ее правилами Практикум составления заданий для игры	1	1
3. 5 6 - 7	Игра «Эрудит - лото» Знакомство с игрой, ее правилами Проигрывание нескольких вопросов, составление заданий	1	2
4. 8 - 9	Игра «Что? Где? Когда?» Разбор вопросов, нахождение правильного ответа, проигрывание тематических игр, анализ результатов		2
5. 10 11	Занятие на бумаге (анаграммы, соответствия, метаграммы) Знакомство с игрой, ее правилами Практикум составления заданий для игры	1	1
6. 12 13 – 14	Игра «Пентагон» Знакомство с игрой, ее правилами Практикум составления заданий для игры «пентагон»	1	2
7. 15 16 – 17	Игра «Верить, не верить» Знакомство с игрой, ее правилами Практикум составления вопросов к игре	1	2
8. 18 19 – 20	Игра «Брейн – ринг» Знакомство с игрой, ее правилами Проигрывание нескольких вопросов, составление заданий	1	2
9. 21 22 – 23	Игра «Своя игра» Знакомство с игрой, ее правилами Подбор вопросов	1	2
10. 24 25 – 26	Игра «Перевертыши» Знакомство с игрой, ее правилами Составление и разгадывание самых различных перевертышей по пословицам, книгам, телепередачам, строчкам из песен и стихов	1	2
11. 27 28	Игра «Кто хочет стать миллионером?» Знакомство с игрой, ее правилами Игры по принципу «эрудиция + интуиция», игровой практикум в компьютерном классе	1	1
12. 29 30 – 31	Игра «Он – она – они» Знакомство с игрой, ее правилами Игровой практикум	1	2
13. 32 33 – 34	Игры: «Аукцион», «Контакт», «Типография». Знакомство с игрой, ее правилами. Технология игр с вопросами на перечисление Игровой практикум	1	2
14 35	Итоговое занятие Компьютерная игра «Кто хочет стать эрудитом?».		1
36 - 52	Самоподготовка Отработка изученного материала, товарищеские встречи, турниры, семинары, мастер-классы.		17
	Итого по Программе:52	13	39

### 3 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	Игры с вопросами на перечисление Практикум составления заданий для игры		2
3. 4 - 5 6 7 – 8	Игра «Что? Где? Когда?» Разбор вопросов, нахождение правильного ответа Проигрывание тематических игр, анализ результатов. Тренировка по «ЧГК» предыдущих районных игр		3 2
4. 9 – 10	Игра «Верись, не верись» Тренировка, разбор предыдущих районных игр, анализ ответов. Составление вопросов		2
5. 11 – 12	Интеллектуальный тир Игровой практикум		2
6. 13 - 14 15 - 16	Игра «Пентагон» Практикум составления заданий для игры «Пентагон». Составление вопросов. Отработка техники решения вопросов		4
7. 17 18 - 19 20	Игра «Десятка» Выполнение заданий игры на скорость. Составление и анализ заданий. Составление вопросов		4
8. 21 – 22	Игра «Эрудит-лото» Составление вопросов, анализ заданий с предыдущих районных игр		2
9. 23 - 24	Игра «Перевертыши» Составление и разгадывание самых различных перевертышей по пословицам, книгам, телепередачам, строчкам из песен и стихов		2
10. 25 - 26 27	Игра «Своя игра» Игровой практикум Отработка алгоритма составления вопросов для игры		3
11. 28 - 29	Игра «Кто хочет стать миллионером?» Подбор вопросов игр. Игровой практикум		2
12. 30	Игра «Эпитеты» Игровой практикум		1
13. 31 32	Игра «Брейн – ринг» Игровой практикум Анализ муниципальных игр прошлых лет		2
14. 33 - 34	Подготовка команды к муниципальным интеллектуальным играм Тренировка по всем видам игр, разбор заданий районных игр		2
15 35	Итоговое занятие Интеллектуальный ринг среди участников объединения		1
36 - 52	Самоподготовка Отработка изученного материала, товарищеские встречи,		17

	турниры, семинары, мастер-классы.		
	Итого по Программе:52	1	51

#### 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 3 – 5	«Эрудит-квартет» Правила и особенности игры Тренировочные игры	1	3
3. 6 7 – 9	«Золотая цепь» Правила и особенности игры Тренировочные игры	1	3
4. 10 11 - 13	«Очередь» Правила и особенности игры Тренировочные игры	1	3
5. 14 15 - 16	«Покер-интеллект» Правила и особенности игры Тренировочные игры	1	2
6. 17 18 - 19	«Риск-версия» Правила и особенности игры Тренировочные игры	1	2
7. 20	Индивидуальный анализ вопроса без заранее известного ответа		1
8. 21	Командный анализ вопроса без заранее известного ответа		1
9. 22	Построение логической цепочки с известным первым и последним звеньями		1
10. 23	Построение логической цепочки путем анализа вопроса		1
11. 24 - 25	Подготовка команды к муниципальным и региональным интеллектуальным играм		2
12. 26 - 34	Игры школьной интеллектуальной лиги		9
13. 35	Итоговое занятие Интеллектуальный ринг среди участников объединения.		1
36 - 52	Самоподготовка Отработка изученного материала, товарищеские встречи, турниры, семинары, мастер-классы.		17
	Итого по Программе: 52	6	46

### 5. 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.

## 6. 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 образовательные 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](http://www.it-n.ru) – Сеть творческих учителей.
- Сетевое сообщество «Эрудит»
- База вопросов DinaBank



## 7. 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, 2007 г.