

муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
города Калининграда
средняя общеобразовательная школа № 29

Рассмотрено на заседании
педагогического совета
протокол № 2
от 9 января 2018 г.



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

Направленность: социально-педагогическая

Возраст 11-17 лет

Срок реализации: 4 года

Учитель математики: Драб С.А.
(соответствие занимаемой должности)

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: свободный.

Наполняемость учебных групп:

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

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 «Верись, не верись» - 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, требованиями. Инструктаж по ТБ.	1	
2. 2 – 3	Игры со словами «Метаграмма», «Логогриф», «Анаграмма», «Формула слов» Знакомство с играми, их правилами, всевозможными варианты игр.	2	2

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, требованиям. 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 миллионер?» 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.	1	

	Инструктаж по ТБ.		
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 «Верить, не верить» 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, турниры, семинары, мастер-классы.		17
	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.

1. Конспекты материалов для лекций и бесед.
2. ЦОРы:
 - Сетевое сообщество «Эрудит»
 - «Интеллектуал»
 - База вопросов DinaBank

7. Список литературы

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.