

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Центр дополнительного образования»
Липецкого муниципального района Липецкой области

Рассмотрено на заседании
Педагогического совета
от 22.06.2020 №4

Утверждена
приказом от 22.06.2020 №15

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ»**

Составитель: Веч Татьяна Рудольфовна,
педагог дополнительного образования

Липецкий муниципальный район, 2020 год

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ:

1.	Пояснительная записка	3
2.	Цель и задачи Программы	5
3.	Содержание Программы	7
4.	Планируемые результаты	9
5.	Ожидаемые результаты	11
6.	Учебный план	13
7.	Календарный учебный график	13
8.	Оценочные и методические материалы	13
9.	Средства обучения	15
10.	Список литературы	15
11.	Приложение	18
12.	Рабочая программа	25

Раздел № 1. «Комплекс основных характеристик программы»

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа технической направленности «Интеллектуальные игры» (далее – Программа) разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами:

1. ✓ Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» №273-ФЗ от 29.12.2012 (с изменениями);
2. ✓ Федеральная целевая программа «Развитие дополнительного образования детей в Российской Федерации до 2020 года»;
3. ✓ Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
4. ✓ Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением правительства Российской Федерации от 4.09.2014 г. №1726-р) (далее – Концепция);
5. ✓ «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года». Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. N 996-р
6. ✓ Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. N 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».

Направленность (профиль) программы – техническая.

Новизна Программы

Буквально 20-30 лет тому назад дополнительное образование детей в России ограничивалось кружками и спортивными секциями. Сегодня же детям доступны самые разные направления обучения, которые появились в ответ на запросы молодежи. Несмотря на разный подход к организации занятий и оценке достигнутых результатов, и общее образование и дополнительное преследуют одну цель — поддержка талантливой молодежи. В современных условиях дополнительное образование является полноправным партнером общего образования. Оно способствует развитию познавательных интересов и творческих способностей детей.

В последнее время в образовательном пространстве особый приоритет получили интеллектуальные игры. Игровая технология позволяет в значительной мере усилить воспитательный процесс, который определяется

теми благоприятными обстоятельствами, в которых оказываются ее участники (игроки). Игра создает прекрасную возможность для активного межличностного взаимодействия, ибо играть – значит вступать во взаимодействие с партнерами или группами партнеров, своего рода полигон для общественного и творческого самовыражения. Игра имеет обучающее и развивающее значение, а также великолепное средство психологической подготовки к жизненным ситуациям. Успех партнеров любой интеллектуальной игры зависит от их рефлексивных особенностей. Игра – это всегда распознавание типа поведения и выбор своей ответной системы действий. Речь в данном случае идет о рефлексивных особенностях личности, т.е. о способности отождествлять себя с партнером, о способности видеть всю ситуацию как бы сверху и себя в этой ситуации. Поэтому рефлексия становится логическим завершением каждого интеллектуального поединка. Она является универсальным средством изучения особенностей общения и обучения общению.

Актуальность Программы

Актуальность программы обусловлена прежде всего целью современного образования, так как интеллектуальные игры способствуют вовлечению учащихся в многоступенчатый процесс общения и познания, который схематически можно отобразить такой психологической цепочкой: интересно играть и общаться - интересно воспринимать новое через игру - интересно узнавать новое самостоятельно - необходимо поделиться знанным - необходимо применить полученные знания и умения. Таким образом, учащийся проходит путь от простого увлечения интеллектуальной игрой к активному многогранному самообразованию и собственному интеллектуально-игровому творчеству. Воспитание творческого, раскованного, независимого мышления и усвоение принципов научной организации труда облегчает учащимся процесс дальнейшего образования и помогает достичь успехов в любом виде деятельности. - особенностью современной ситуации. Учащиеся находят свой круг общения, в котором основными являются общечеловеческие ценности, а система приоритетов ориентирована на знания и культуру (культуру личности, культуру мышления, культуру общения). - особенности микросоциума. Одним из наиболее важных психологических условий в развитии интеллектуальной культуры личности учащегося является его эмоциональное благополучие, эмоциональный комфорт, сопровождающий процесс познания. От этого зависит самооценка ребенка, его отношение к осваиваемым видам познавательной деятельности. Эмоциональное благополучие определяется также положительной оценкой окружающих. Для учащихся очень важно почувствовать себя взрослыми, им важен приобретаемый статус в мире взрослых, важен социальный опыт, ставящий их, условно говоря, на одну ступеньку с состоявшимися в интеллектуальном отношении людьми. Учащимся важна также практическая

значимость их деятельности. Современный человек должен строить свою жизнь не на мертвом грузе накопленных и неприменяемых знаний, а на умении применить известное, придумать новое, быстро и правильно ориентироваться в потоке информации, находить место себе и своему интеллекту в непрерывно изменяющейся жизни.

Адресат программы: программа ориентирована на одарённых детей 13-16 лет (7-9 классов).

Формы обучения: очная.

Формы и режим занятий

- лекция;
- беседа;
- тренировочные упражнения;
- игра;
- конкурс;
- сообщения;
- мультимедийный час;
- видеоурок;
- презентация
- «Брейн-ринг»
- «Своя игра»

Основной формой проведения занятий является игра. Программа основана на методических разработках таких теоретиков интеллектуальных игр, как В.Я. Ворошилов, Б.О. Бурда, М. Поташев, А. Левитас.

В работе широко используется наглядность, дифференцированный подход, индивидуальная работа, использование различных раздаточных материалов, использование занимательных материалов, энциклопедических пособий, материалов повышенной трудности и др. Основные формы работы: индивидуальная (с авторами вопросов и ведущими игр), групповая (психологические тренинги, подготовка к тематическим играм), коллективная форма проработки вопросов и ответов, психологические, ассоциативные игры.

Основные методы работы: - анализ справочной и познавательной литературы - беседа - личностные тренинги (отработка навыков работы в команде) - интеллектуальные марафоны, бои, ринги.

Разноуровневая система программы позволяет детям быстро включиться в образовательный процесс. Рекомендуемый состав группы 15 человек.

1.2. Цель и задачи программы

Цель Программы – создание условий для становления и развития личности детей, удовлетворение их интеллектуальных и коммуникативных потребностей через организацию интеллектуальных игр.

Задачи Программы

- формирование устойчивой потребности познавательного интереса и навыков научно-интеллектуального труда, коммуникативных навыков, общественной активности путем участия в подготовке и проведении интеллектуальных турниров;
- формирование у учащихся навыков игрового взаимодействия, умения работать со справочной и познавательной литературой;
- обеспечение духовно-нравственного, гражданского, патриотического, трудового воспитания учащихся.

Прогнозируемые воспитательные результаты и эффекты деятельности обучающихся:

Первый уровень результатов — приобретение обучающимися первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни во взаимодействии обучающегося со своими учителями как значимыми для него носителями положительного социального знания и повседневного опыта.

Второй уровень результатов — получение обучающимся опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества, ценностного отношения к социальной реальности в целом при взаимодействии обучающихся между собой на уровне класса, образовательного учреждения, т. е. в защищённой, дружественной просоциальной среде.

Третий уровень результатов — получение обучающимся опыта самостоятельного общественного действия во взаимодействии обучающегося с представителями различных социальных субъектов за пределами образовательного учреждения, в открытой общественной среде.

Программа отвечает требованиям Концепции, откуда следует, что одним из принципов проектирования и реализации дополнительных общеобразовательных программ является разноуровневость. Технология разноуровневого обучения предполагает создание педагогических условий для включения каждого обучающегося в деятельность, соответствующую зоне его ближайшего развития. Исходные научные идеи: уровневое обучение предоставляет шанс каждому ребенку организовать свое обучение таким образом, чтобы максимально использовать свои возможности, прежде всего, учебные; уровневая дифференциация позволяет акцентировать внимание педагога на работе с различными категориями детей. Поэтому программа предусматривает, три уровня освоения: стартовый, базовый и продвинутый (Таблица 1. «Матрица разноуровневой образовательной программы»).

– Стартовый уровень предполагает обеспечение обучающихся общедоступными и универсальными формами организации учебного материала, минимальную сложность предлагаемых заданий, норм поведения в коллективе и в обществе; умение выполнять поручения руководителя в группе обучающихся.

– Базовый уровень предполагает самостоятельность в действиях во игры и элементы взаимопомощи у обучающихся; понимание общественной значимости совершаемых дел; достаточный уровень коллективных действий; достаточный уровень коммуникативности во взаимоотношениях с обучающимися и педагогами.

Название уровня	Стартовый	Базовый	Продвинутый
Способ выполнения деятельности	Репродуктивный	Продуктивный	Творческий
Метод исполнения деятельности	С подсказкой, по образцу, опорной схеме	По памяти, по аналогии	Исследовательски й

– Продвинутый уровень предполагает ответственность за свои действия; самостоятельность и взаимопомощь на занятиях; стремление разрешать конфликты на основе диалога; согласованное выполнение коллективных действий; оптимальный уровень коммуникативности; стремление к здоровому образу жизни.

Программа содержит признаки разноуровневости:

1. Наличие в программе матрицы, отражающей содержание разных типов уровней сложности учебного материала и соответствующих им достижений участников программы.

2. В программе описаны параметры и критерии, на основании которых ведется индивидуальное оценивание деятельности ребенка;

3. Программа предусматривает методику определения динамики развития ребенка в процессе освоения им дополнительной образовательной программы.

4. Методически описано содержание деятельности по освоению предметного содержания образовательной программы по уровням (Таблица 3).

5. Программа содержит описание различных форм диагностики и контроля, направленных на выявление мотивации, готовности, способностей, возможностей, обучающихся к освоению определенного уровня содержания программы.

Дифференцированный учебный материал по соответствующим уровням предлагается в разных формах и типах источников для участников образовательной программы. Предусмотрены разные степени сложности учебного материала, содержание каждого из последующих уровней усложняет содержание предыдущего уровня.

1.3. Содержание программы

1. Введение в игру (38 часов).

Нормы поведения в интеллектуальном клубе и кодекс чести знатока. Особенности игры «Что? Где? Когда?». «Железные правила» Максима Поташёва, магистра игр «Что? Где? Когда?» Правила игры. Игровые функции. Роли в команде. «Порядок бьёт класс»: Поведение каждого в команде. Командный дух. Роль и действия капитана. Первые игровые пробы. Психологическая и игровая совместимость. Определение игрового уровня обучающихся.

Варианты игры: классическая игра, брейн-ринг (игра двух команд), спортивная игра (одновременная игра нескольких команд).

Компоненты успешной игры. Эрудиция. Логика. Нестандартное мышление. Внимание к деталям. Выделение главного. Умение слышать друг друга. Скорость реакции. Интуиция. Находчивость. Чувство юмора. Умение сдерживать эмоции. Примеры применения каждого компонента успешной игры. Игровые пробы. Влияние физического и эмоционального состояния на концентрацию внимания. Установление приоритетов при получении новой информации. Выносливость ума. Повышение силы ума. Упражнения с числами. Упражнения с буквами. Упражнения со словами. Определение уровня развития природной и культурной памяти.

Техника и правила мозгового штурма. Проведение мозгового штурма в разных проблемных ситуациях — практические занятия. Коллективный анализ каждого мозгового штурма: чего удалось достичь команде, какие трудности встретились на пути, самооценка действий школьника во время мозгового штурма, оценка педагогом умения каждого школьника работать в команде.

Составление вопросов к играм. Правила составления вопросов. Использование словарей и энциклопедий для составления вопросов. Использование научно-популярных журналов, художественной литературы и кино для составления вопросов. Роль широкого кругозора и эрудиции в составлении вопросов. Ценность знания и преимущества эрудированного человека в игре и повседневной жизни. Самостоятельная домашняя индивидуальная работа школьников по составлению вопросов к играм. Разбор составленных вопросов на занятиях. Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов. Техника обсуждения – стандартные приёмы: поиск ключевых слов в тексте вопроса; «вопрос на школу»; перебор; «малый джентльменский набор»; поиск ассоциаций; воссоздание культурного подтекста. Менее известные приёмы обсуждения: отсеять шелуху; искать простое в сложном; действительность или вымысел; выйти из плоскости; от противного; отсутствующая подсказка; форма формы. Самое сложное – работа с версией: «думай, как автор», внешние факторы, «принцип Пушкина», вероятностный подход.

Минута обсуждения в игре «Что? Где? Когда?» Виды версий. Роль капитана. Тренинг обсуждения версий в игре «Что? Где? Когда?». Принципы интеллектуальной разминки. Интеллектуальный калейдоскоп. Виды вопросов. Структура вопроса. Форма вопроса. Анализ текста вопроса: практикум.

Стратегия и тактика, целеполагание в команде. «Своя игра», «Что? Где? Когда?» - практикум.

2. Интеллектуальные игры (56 часов).

Интеллектуальная викторина (общепредметная). Решение логических задач.

Игры «Что? Где? Когда?». Тренинг игры «Что? Где? Когда?». Анализ ошибок. Техника обсуждения – стандартные приёмы: Поиск ключевых слов в тексте вопроса. Анализ ошибок. Техника обсуждения – стандартные приёмы: «Вопрос на школу». Анализ ошибок. Техника обсуждения – стандартные приёмы: Перебор.

Тренировочные игры «Что? Где? Когда?». Тематические игры «Что? Где? Когда?»: «Героические страницы российской истории»; «Первые в космосе»; «Мировая художественная культура»; «Религии мира», «История географических открытий», «Кино». Решение кроссвордов.

Клубный турнир «Что? Где? Когда?».

Интеллектуальная викторина (общепредметная). «Своя игра». «Пентагон». «Эрудит-лото». «Перевёртыши». Игра «Брейн-ринг». Интеллектуальная игра «Азбука» - командная. Интеллектуальное лото по географии, истории (Игра «КонКВИЗтадор» (индивидуальная).

Подготовка и защита проектов «Великие изобретатели», «Ведущие музеи мира».

3. Социальные пробы (8 часов). Самостоятельная подготовка, организация, проведение и последующий анализ членами клуба интеллектуальных викторин для младших школьников. Тематическая игра «По любимым сказкам». Самостоятельная подготовка, организация, проведение и последующий анализ членами клуба общешкольного турнира «Брейн-ринг». Организация и проведение турниров «Брейн-ринг» с внешкольными командами.

1.4. Планируемые результаты

Прогнозируемые воспитательные результаты и эффекты деятельности обучающихся:

Первый уровень результатов — приобретение обучающимися первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни во взаимодействии обучающегося со своими учителями как значимыми для него носителями положительного социального знания и повседневного опыта.

Второй уровень результатов — получение обучающимся опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества, ценностного отношения к социальной реальности в целом при взаимодействии обучающихся между собой на уровне класса, образовательного учреждения, т. е. в защищённой, дружественной просоциальной среде.

Третий уровень результатов — получение обучающимся опыта самостоятельного общественного действия во взаимодействии обучающегося с представителями различных социальных субъектов за пределами образовательного учреждения, в открытой общественной среде.

Программа отвечает требованиям Концепции, откуда следует, что одним из принципов проектирования и реализации дополнительных общеобразовательных программ является разноуровневость. Технология разноуровневого обучения предполагает создание педагогических условий для включения каждого обучающегося в деятельность, соответствующую зоне его ближайшего развития. Исходные научные идеи: уровневое обучение предоставляет шанс каждому ребенку организовать свое обучение таким образом, чтобы максимально использовать свои возможности, прежде всего, учебные; уровневая дифференциация позволяет акцентировать внимание педагога на работе с различными категориями детей. Поэтому программа предусматривает, три уровня освоения: стартовый, базовый и продвинутый (Таблица 1. «Матрица разноуровневой образовательной программы»).

– Стартовый уровень предполагает обеспечение обучающихся общедоступными и универсальными формами организации учебного материала, минимальную сложность предлагаемых заданий, норм поведения в коллективе и в обществе; умение выполнять поручения руководителя в группе обучающихся.

– Базовый уровень предполагает самостоятельность в действиях во игры и элементы взаимопомощи у обучающихся; понимание общественной значимости совершаемых дел; достаточный уровень коллективных действий; достаточный уровень коммуникативности во взаимоотношениях с обучающимися и педагогами.

– Продвинутый уровень предполагает ответственность за свои действия; самостоятельность и взаимопомощь на занятиях; стремление разрешать конфликты на основе диалога; согласованное выполнение коллективных действий; оптимальный уровень коммуникативности; стремление к здоровому образу жизни.

Программа содержит признаки разноуровневости:

1. Наличие в программе матрицы, отражающей содержание разных типов уровней сложности учебного материала и соответствующих им достижений участников программы.

2. В программе описаны параметры и критерии, на основании которых ведется индивидуальное оценивание деятельности ребенка:

3. Программа предусматривает методику определения динамики развития ребенка в процессе освоения им дополнительной образовательной программы.

4. Методически описано содержание деятельности по освоению предметного содержания образовательной программы по уровням (Приложение 1).

5. Программа содержит описание различных форм диагностики и контроля, направленных на выявление мотивации, готовности, способностей,

возможностей, обучающихся к освоению определенного уровня содержания программы.

Дифференцированный учебный материал по соответствующим уровням предлагается в разных формах и типах источников для участников образовательной программы. Предусмотрены разные степени сложности учебного материала, содержание каждого из последующих уровней усложняет содержание предыдущего уровня.

Название уровня	Стартовый	Базовый	Продвинутый
Способ выполнения деятельности	Репродуктивный	Продуктивный	Творческий
Метод исполнения деятельности	С подсказкой, по образцу, опорной схеме	По памяти, по аналогии	Исследовательский

Ожидаемые результаты реализации программы

1. Результаты первого уровня (*приобретение школьниками социальных знаний, первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни*): приобретение школьниками знаний об истоках нравственности человека, основных общечеловеческих ценностях и нормах поведения; о наиболее известных и распространённых религиозных и философских доктринах, их основателях и этических концепциях; различиях в истолковании истории и причинах этих различий; европоцентризме и фальсификациях исторических событий; геноциде, который сопровождал географические открытия европейцев; тирании и прецедентах противостояния гражданина и тирана; двойственном значении государственных реформ для власти и общества, проблематичности применения реформаторами формулы «цель оправдывает средства»; двойственном значении революций для развития государства и общества, политических и гуманитарных последствиях революций, об опасности инициирования революций извне; ответственности правителя и чувстве покаяния; о решающем вкладе советского народа в победу над фашизмом, попытках переписывания истории Второй мировой войны и об опасностях такого переписывания; о фашизме, неофашизме и механизмах влияния фашистской идеологии на массовое сознание; традиционных спорах о пути развития России и её вкладе в мировую историю и культуру, восточной и западной цивилизациях, многообразии критериев оценки развития страны, культуры, цивилизации; об экологических проблемах человечества, обществе потребления как главной опасности для природы; ответственном отношении к судьбе своей страны и планеты; о правилах конструктивной групповой

работы; об основах разработки социальных проектов и организации коллективной творческой деятельности; о способах самостоятельного поиска, нахождения и обработки информации; логике и правилах проведения научного исследования.

2. Результаты второго уровня (*формирование позитивного отношения школьников к базовым ценностям нашего общества и к социальной реальности в целом*): развитие ценностных отношений школьника к своему Отечеству, его истории и культуре, населяющим его народам, героическим страницам его прошлого; к Земле, природе и биологическому разнообразию жизни; знаниям, науке и исследовательской деятельности; миру, ненасилию, сотрудничеству; человеку, людям (иной этнической или культурной принадлежности), к человеческой жизни вообще.

3. Результаты третьего уровня (*приобретение школьниками опыта самостоятельного социального действия*): учащиеся смогут приобрести опыт исследовательской деятельности; публичного выступления по проблемным вопросам; природосберегающей и природоохранной деятельности; интервьюирования и проведения опросов общественного мнения; общения с представителями других социальных групп; волонтерской деятельности; участия в гражданских акциях; заботы о малышах и организации их досуга; опыт организации совместной деятельности с другими детьми.

- Уметь различать виды интеллектуальных игр.
- Знать правила основных игр викторинного типа.
- Отличать игру от игровой программы.
- Уметь пользоваться справочной литературой.
- Уметь работать в коллективе.
- Уметь концентрировать внимание.
- Уметь оценивать и проверять возможные решения.
- Уметь доказывать и опровергать любые утверждения.
- Уметь быстро переносить своё внимание с объекта на объект.
- Уметь вычленять главное при записи вопросов.
- Уметь расставлять приоритеты при получении информации.
- Уметь пользоваться навыками быстрой и качественной записи.
- Уметь решать многоходовые логические задачи.
- Принимать участие в турнирах по интеллектуальным играм всех уровней.

Раздел № 2. «Комплекс организационно-педагогических условий»

2.1. Учебный план

Наименование модуля	Количество часов в год	Форма промежуточной аттестации
Занимательные игры	102	Организация и проведение общешкольного турнира «Брейн-ринг»
ИТОГО:	102	

2.2. Календарный учебный график

Начало занятий	<ul style="list-style-type: none">➤ 01 сентября➤ формирование учебных групп первого года обучения для зачисления в ЦДО с 01 сентября по 15 сентября уч. г.
Объём и срок освоения программы	<ul style="list-style-type: none">➤ программа рассчитана на 102 ч. в год (3 ч. в неделю),➤ срок реализации – 1 год, общее количество часов реализации программы – 102
Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий	<ul style="list-style-type: none">➤ общее количество занятий в год – 102,➤ в неделю – 3 ч.,➤ продолжительность – 45 минут
Основные формы аудиторных занятий	<ul style="list-style-type: none">➤ групповые➤ индивидуальные
Сроки проведения промежуточной аттестации	После изучения курса

2.3. Оценочные и методические материалы

Диагностическая часть

Мониторинг результативности программы проводится по трём уровням:

1. *Деятельностный*, учитывающий степень активности и продуктивности деятельности обучающихся, их конкретные успехи и

достижения в интеллектуальных играх, конкурсах. Эти данные педагог вносит в таблицу рейтинга воспитанников.

2. *Когнитивный* (познавательный), учитывающий уровень знаний, умений и навыков в ходе освоения образовательной программы. Эти компоненты отслеживаются педагогом в течение учебного года в форме тестов, викторин и т. п. Результаты оформляются в виде таблиц, на основании которых проводится награждение в конце учебного года.

3. *Эмоционально-мотивационный*, учитывающий психологический климат в детском коллективе, уровень взаимоотношений между участниками образовательного процесса, степень их заинтересованности и удовлетворённости им. Используются диагностики, изучающие интересы и мотивы детей, психическую атмосферу в коллективе (Л.Г. Жедуновой), позволяющие выявить уровень развития личности воспитанника (К. Б. Малышев), уровень сплочённости коллектива.

На основании полученных в конце года проводится анализ данных деятельности кружка и производится коррекция плана и содержания работы на следующий учебный год.

Формы аттестации

- Организация и проведение общешкольных интеллектуальных игр.

Методическое обеспечение

В процессе реализации программы реализуются следующие принципы:

- воспитывающего обучения, поскольку ученику даются не только знания, но и формируется его личность;
- систематичности и последовательности (изучаемый материал делится на разделы и темы, каждая из которых имеет определённую методику изучения);
- доступности (обучение строится от «простого к сложному»);
- наглядности (использование дидактического материала – карточек, схем и т.д., использование в работе ИКТ);
- сознательности и активности (Если ребёнок имеет первоначальную мотивацию «Хочу» и на протяжении обучения с интересом занимается, то и в дальнейшем будет самоутверждаться: «Я знаю», «Я умею», «Я могу»);
- прочности (ученик неоднократно использует в разных упражнениях изученный материал и приобретённые навыки, а со стороны руководителя проводится систематический контроль результатов обучения).

В проведении занятий используются различные формы работы: индивидуальная, парная, групповая (командная) и фронтальная. В выборе структуры занятий и их содержания учитывается, что дети пришли на них после напряжённого трудового дня и им необходим отдых, переключение на новые виды деятельности. В связи с этим на занятиях предполагается широкое использование игровых форм работы (работа с интернетом, тренинги, ролевые игры, а также головоломки, ребусы, кроссворды), в ходе которых усваивается

и тренируется полученный материал. Атмосфера увлечённости, радости, ощущение посильности заданий позволяет решать серьёзные организационные и коммуникативные задачи.

Занятия кружка – это уроки трудолюбия, ответственности, умения преодолевать трудности, чувства партнерства, товарищества. Дети работают в условиях благоприятного психологического климата и правильных личностных отношений как между учителем и учениками, так и между самими школьниками, изучения воспитанников, позволяющее глубже узнать их характеры, образ мыслей, наклонности.

Для успешной реализации программы необходим компьютер для просмотра презентаций, проведения электронных версий игр, для проведения викторин

2.4. Средства обучения.

Материально-техническое обеспечение:

- занятия проходят в кабинете №10 гимназии («Точка роста»);

- оборудование:

- Персональный компьютер
- Проектор
- Интерактивная доска
- Принтер
- Телекоммуникационный блок, устройства, обеспечивающие подключение к сети
- Устройства ввода-вывода звуковой информации
- Колонки
- Наушники
- микрофон

- программные средства:

- Операционная система.
- Файловый менеджер.
- Антивирусная программа.
- Программа-архиватор.
- Текстовый редактор, растровый и векторный графические редакторы.
- Программа разработки презентаций.
- Браузер

2.5. Список литературы

1. Интернет-ресурс: База вопросов «Что? Где? Когда? (все турниры с 2003 г.) / <http://db.chgk.info/random/types6/326613016>
2. Интернет-ресурс: 1001 викторина / портал викторин по разным категориям знаний / http://1001viktorina.ru/cat/p1821_stolitsyi_mira

3. Интернет-ресурс: Методическая копилка. Патриотическое воспитание. Викторины по истории, географии, литературе. / <http://zanimatika.narod.ru/RF20.htm>
4. Интернет-ресурс: Кроссворд-кафе / <http://www.c-cafe.ru/theme/2/01581p.php>
5. Интернет-ресурс: Логические задачи / <http://uucyc.ru/riddles/topic/Логические>
6. Интернет-ресурс: Чай вдвоём. Загадки, задачи, тесты, шарады, ребусы, игры / <http://www.teafortwo.ru/zagadki/index.php>
7. Интернет-ресурс: Мифология. / <http://www.hellados.ru/myth.php>
8. Справочники по различным предметам.
9. Кун. Мифы и легенды Древней Греции.
10. Немировский. Мифы Древнего Египта.
11. Сборники ребусов, логических задач, головоломок.
12. История Олимпийских игр.
13. Этимологические, фразеологические словари.
14. Электронные интеллектуальные игры «О, счастливчик!», «Что? Где? Когда?»
15. Интернет-ресурс: Потехе час / http://potehechas.ru/golovolomki/8_fishek.shtml
16. Самин. 100 великих открытий. М., 2006

Матрица разноуровневой образовательной программы

Уровни	Критерии	Формы и методы диагностики	Формы и методы работы	Результаты	Методическая копилка дифференцированных заданий
СТАРТОВЫЙ	<p>ПРЕДМЕТНЫЕ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - осуществлять поиск нужной информации для выполнения учебного исследования с использованием учебной и дополнительной литературы в открытом информационном пространстве, в т.ч. контролируемом пространстве Интернет; - использовать знаки, символы, модели, схемы для решения познавательных задач и представления их результатов; 	<p>Наблюдение, опрос, практические занятия, организация самостоятельного выполнения работы, индивидуальная беседа</p>	<p>Наглядно-практический, словесный, уровневая дифференциация</p>	<p>Повышение интеллектуального уровня и эрудиции учащихся, членов кружка; улучшение процесса мышления учащихся через развитие таких возможностей как выбор стратегии и тактики, генерации идей;</p>	<p>Дифференцированные задания, одно и то же задание может быть выполнено в нескольких уровнях: репродуктивном (с подсказкой), репродуктивном (самостоятельно).</p>
	<p>МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - умение оценивать правильность, самостоятельно контролировать выполнение заданий; 	<p>Тестирование, наблюдение, анкетирование,</p>	<p>Технология оценивания, проблемно-</p>	<p>Умение организовывать учебное сотрудничество и</p>	<p>Задачи, основанные на игре слов и их частей:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - принимать и сохранять учебную задачу; - учитывать выделенные учителем ориентиры действия; - планировать свои действия; – владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности; – умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов; – формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение; – умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации для выражения своих чувств, мыслей и потребностей. 	педагогический анализ	диалогическая технология	совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе:– формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение; овладение приемами быстрого переключения сознания от одной информационной области к другой;	<ul style="list-style-type: none"> – Перевертыши; – Шарады; – Анаграммы; – Палиндромы;
--	--	-----------------------	--------------------------	---	--

	<p>ЛИЧНОСТНЫЕ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - допускать существование различных точек зрения; - учитывать разные мнения, стремиться к координации; - формулировать собственное мнение и позицию; - формирование нравственных качеств личности; развитие навыков сотрудничества; - формирование устойчивого познавательного интереса; - положительное отношение к исследовательской деятельности; - широкая мотивационная основа исследовательской деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы; - интерес к новому содержанию и новым способам познания; 	<p>Наблюдение, опрос, практические занятия, организация самостоятельно го работы, индивидуальна я беседа</p>	<p>Формирован ие самостоятель ного успешного усвоения учащимися новых знаний, познавательн ых, коммуникати вных действий.</p>	<p>– формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию; развитие лидерских качеств, активной жизненной позиции;</p>	<p>Анализ справочной и познавательной литературы - беседа - личностные тренинги (отработка навыков работы в команде) - интеллектуаль ные марафоны, бои, ринги.</p>
--	--	--	---	---	--

	<p>МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - выполнять учебные действия в материале, речи, в уме. - использовать речь для регуляции своего действия; - контролировать действия партнера; - владеть монологической и диалогической формами речи. 	<p>Наблюдение, опрос, практические занятия, организация самостоятельного рабочего задания, индивидуальная беседа</p>	<p>Логические задачи: – исключение лишнего и обобщение; – анализ прочитанного, выявлять ключевые моменты и строить цепочку размышлений.</p>	<p>– владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;</p>	<p>Занятия-практикумы; – Занятия-исследования; – Турниры; – Открытые мероприятия. – игровая деятельность; – познавательная деятельность;</p>
	<p>ЛИЧНОСТНЫЕ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - формирование нравственных качеств личности; - ориентация на понимание причин успеха в исследовательской деятельности, в том числе на самоанализ и самоконтроль результата, на анализ соответствия результатов требованиям конкретной задачи, понимание предложений и оценок учителя, взрослых, товарищей, родителей; 	<p>Тестирование, наблюдение, собеседование, анкетирование, педагогический анализ</p>	<p>Словесные, наглядные и практические методы. Метод проектов (исследовательский информационный и творческий)</p>	<p>Развитие доверия и способности к пониманию и сопереживанию чувствам других людей;</p>	<p>типы заданий: Путаница, Буквомесы, Загадки слов В.И. Даля, Палиндромы.</p>

	- способность к самооценке на основе критериев успешности исследовательской деятельности.				
ПРОДВИНУТЫЙ	<p>ПРЕДМЕТНЫЕ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - устанавливать причинно-следственные связи; - строить рассуждения об объекте; - обобщать (выделять класс объектов по какому-либо признаку); - подводить под понятие; - устанавливать аналогии; - оперировать такими понятиями, как проблема, гипотеза, наблюдение, эксперимент, умозаключение, вывод; - видеть проблемы, ставить вопросы, выдвигать гипотезы, планировать и проводить наблюдения и эксперименты, высказывать суждения, делать умозаключения и выводы, аргументировать (защищать) свои идеи и т.п. 	Логические и проблемные задания, портфолио учащегося; наблюдение, собеседование, анкетирование, педагогический анализ	Технологический; Проективный; Частично-поисковый; Метод генерирования идей (мозговой штурм).	Углубленные знания по выбранным направлениям, практические умения и навыки, предусмотренные программой. Владение специальной терминологией	Реализация проектов; Индивидуальный проектообразовательный маршрут.
	<p>МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ:</p> <ul style="list-style-type: none"> развитие умения самостоятельно конструировать свои знания и ориентироваться в информационном пространстве, познавательных навыков. - оценивать свои действия на уровне ретро-оценки; 	Логические и проблемные задания, портфолио учащегося; наблюдение, собеседование,	Устанавливать в импровизированной команде контакт для оптимальног	Умение распределять работу в команде, умение выслушать друг друга, организация и	типы заданий: Эрудит-лото, Гуггенхейм, Пентагон.

	<p>- вносить коррективы в действия на основе их оценки и учета сделанных ошибок;</p> <p>– формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (далее ИКТ-компетенции)</p>	<p>анкетирование, педагогический анализ</p>	<p>о режима игры</p>	<p>планирование работы,</p> <p>– умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации для выражения своих чувств, мыслей и потребностей;</p>	
	<p>ЛИЧНОСТНЫЕ: развитие самоуважения и способности адекватно оценивать себя и свои достижения, умение видеть свои достоинства и недостатки, уважать себя и других, верить в успех; организованность; общительность; самостоятельность; инициативность</p> <p>- внутренней позиции обучающегося на уровне понимания необходимости исследовательской деятельности, выраженного в преобладании познавательных мотивов и предпочтении социального способа оценки деятельности;</p>	<p>Тестирование, наблюдение, собеседование, анкетирование, педагогический анализ</p>	<p>Словесные, наглядные и практические методы. Метод проектов (исследовательский информационный и творческий)</p>	<p>Способность к оценке своих поступков и действий других людей с точки зрения соблюдения или нарушения моральной нормы; Развитая эмпатия.</p>	<p>Игры: «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Эрудит-лото», «Кроссворд-шоу»</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - выраженной познавательной мотивации; - устойчивого интереса к новым способам познания; - адекватного понимания причин успешности/неуспешности исследовательской деятельности; - морального сознания, способности к решению моральных проблем на основе учета позиций партнеров в общении, устойчивого следования в поведении моральным нормам и этическим требованиям. 				
--	---	--	--	--	--

**Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Центр дополнительного образования»
Липецкого муниципального района Липецкой области**

Рассмотрено
на заседании педагогического совета
протокол от «22» июня 2020 г. № 4

Утверждаю
Директор МБУ ДО «Центр
дополнительного образования»
О.А. Лобова
Приказ от «22» июня 2020 г. № 15

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ»**

Программу реализует Веч Татьяна Рудольфовна,
педагог дополнительного образования

I. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

1. Результаты первого уровня (приобретение школьниками социальных знаний, первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни): приобретение школьниками знаний об истоках нравственности человека, основных общечеловеческих ценностях и нормах поведения; о наиболее известных и распространённых религиозных и философских доктринах, их основателях и этических концепциях; различиях в истолковании истории и причинах этих различий; европоцентризме и фальсификациях исторических событий; геноциде, который сопровождал географические открытия европейцев; тирании и прецедентах противостояния гражданина и тирана; двойственном значении государственных реформ для власти и общества, проблематичности применения реформаторами формулы «цель оправдывает средства»; двойственном значении революций для развития государства и общества, политических и гуманитарных последствий революций, об опасности инициирования революций извне; ответственности правителя и чувстве покаяния; о решающем вкладе советского народа в победу над фашизмом, попытках переписывания истории Второй мировой войны и об опасностях такого переписывания; о фашизме, неофашизме и механизмах влияния фашистской идеологии на массовое сознание; традиционных спорах о пути развития России и её вкладе в мировую историю и культуру, восточной и западной цивилизациях, многообразии критериев оценки развития страны, культуры, цивилизации; об экологических проблемах человечества, обществе потребления как главной опасности для природы; ответственном отношении к судьбе своей страны и планеты; о правилах конструктивной групповой работы; об основах разработки социальных проектов и организации коллективной творческой деятельности; о способах самостоятельного поиска, нахождения и обработки информации; логике и правилах проведения научного исследования.

2. Результаты второго уровня (формирование позитивного отношения школьников к базовым ценностям нашего общества и к социальной реальности в целом): развитие ценностных отношений школьника к своему Отечеству, его истории и культуре, населяющим его народам, героическим страницам его прошлого; к Земле, природе и биологическому разнообразию жизни; знаниям, науке и исследовательской деятельности; миру, ненасилию, сотрудничеству; человеку, людям (иной этнической или культурной принадлежности), к человеческой жизни вообще.

3. Результаты третьего уровня (приобретение школьниками опыта самостоятельного социального действия): учащиеся смогут приобрести опыт исследовательской деятельности; публичного выступления по проблемным вопросам; природосберегающей и природоохранной деятельности; интервьюирования и проведения опросов общественного мнения; общения с представителями других социальных групп; волонтерской деятельности;

участия в гражданских акциях; заботы о малышах и организации их досуга; опыт организации совместной деятельности с другими детьми.

- Уметь различать виды интеллектуальных игр.
- Знать правила основных игр викторинного типа.
- Отличать игру от игровой программы.
- Уметь пользоваться справочной литературой.
- Уметь работать в коллективе.
- Уметь концентрировать внимание.
- Уметь оценивать и проверять возможные решения.
- Уметь доказывать и опровергать любые утверждения.
- Уметь быстро переносить своё внимание с объекта на объект.
- Уметь вычленять главное при записи вопросов.
- Уметь расставлять приоритеты при получении информации.
- Уметь пользоваться навыками быстрой и качественной записи.
- Уметь решать многоходовые логические задачи.
- Принимать участие в турнирах по интеллектуальным играм всех уровней.

II. СОДЕРЖАНИЕ

1. Введение в игру (38 часов).

Нормы поведения в интеллектуальном клубе и кодекс чести знатока. Особенности игры «Что? Где? Когда?». «Железные правила» Максима Поташёва, магистра игр «Что? Где? Когда?» Правила игры. Игровые функции. Роли в команде. «Порядок бьёт класс»: Поведение каждого в команде. Командный дух. Роль и действия капитана. Первые игровые пробы. Психологическая и игровая совместимость. Определение игрового уровня обучающихся.

Варианты игры: классическая игра, брейн-ринг (игра двух команд), спортивная игра (одновременная игра нескольких команд).

Компоненты успешной игры. Эрудиция. Логика. Нестандартное мышление. Внимание к деталям. Выделение главного. Умение слышать друг друга. Скорость реакции. Интуиция. Находчивость. Чувство юмора. Умение сдерживать эмоции. Примеры применения каждого компонента успешной игры. Игровые пробы. Влияние физического и эмоционального состояния на концентрацию внимания. Установление приоритетов при получении новой информации. Выносливость ума. Повышение силы ума. Упражнения с числами. Упражнения с буквами. Упражнения со словами. Определение уровня развития природной и культурной памяти.

Техника и правила мозгового штурма. Проведение мозгового штурма в разных проблемных ситуациях — практические занятия. Коллективный анализ каждого мозгового штурма: чего удалось достичь команде, какие трудности встретились на пути, самооценка действий школьника во время

мозгового штурма, оценка педагогом умения каждого школьника работать в команде.

Составление вопросов к играм. Правила составления вопросов. Использование словарей и энциклопедий для составления вопросов. Использование научно-популярных журналов, художественной литературы и кино для составления вопросов. Роль широкого кругозора и эрудиции в составлении вопросов. Ценность знания и преимущества эрудированного человека в игре и повседневной жизни. Самостоятельная домашняя индивидуальная работа школьников по составлению вопросов к играм. Разбор составленных вопросов на занятиях. Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов. Техника обсуждения – стандартные приёмы: поиск ключевых слов в тексте вопроса; «вопрос на школу»; перебор; «малый джентльменский набор»; поиск ассоциаций; воссоздание культурного подтекста. Менее известные приёмы обсуждения: отсеять шелуху; искать простое в сложном; действительность или вымысел; выйти из плоскости; от противного; отсутствующая подсказка; форма формы. Самое сложное – работа с версией: «думай, как автор», внешние факторы, «принцип Пушкина», вероятностный подход.

Минута обсуждения в игре «Что? Где? Когда?» Виды версий. Роль капитана. Тренинг обсуждения версий в игре «Что? Где? Когда?». Принципы интеллектуальной разминки. Интеллектуальный калейдоскоп. Виды вопросов. Структура вопроса. Форма вопроса. Анализ текста вопроса: практикум. Стратегия и тактика, целеполагание в команде. «Своя игра», «Что? Где? Когда?» - практикум.

2. Интеллектуальные игры (56 часов).

Интеллектуальная викторина (общепредметная). Решение логических задач.

Игры «Что? Где? Когда?». Тренинг игры «Что? Где? Когда?». Анализ ошибок. Техника обсуждения – стандартные приёмы: Поиск ключевых слов в тексте вопроса. Анализ ошибок. Техника обсуждения – стандартные приёмы: «Вопрос на школу». Анализ ошибок. Техника обсуждения – стандартные приёмы: Перебор.

Тренировочные игры «Что? Где? Когда?». Тематические игры «Что? Где? Когда?»: «Героические страницы российской истории»; «Первые в космосе»; «Мировая художественная культура»; «Религии мира», «История географических открытий», «Кино». Решение кроссвордов.

Клубный турнир «Что? Где? Когда?».

Интеллектуальная викторина (общепредметная). «Своя игра». «Пентагон». «Эрудит-лото». «Перевёртыши». Игра «Брейн-ринг». Интеллектуальная игра «Азбука» - командная. Интеллектуальное лото по географии, истории (Игра «КонКВИЗтадор» (индивидуальная).

Подготовка и защита проектов «Великие изобретатели», «Ведущие музеи мира».

3. Социальные пробы (8 часов). Самостоятельная подготовка, организация, проведение и последующий анализ членами клуба интеллектуальных викторин для младших школьников. Тематическая игра «По любимым сказкам». Самостоятельная подготовка, организация, проведение и последующий анализ членами клуба общешкольного турнира «Брейн-ринг». Организация и проведение турниров «Брейн-ринг» с внешкольными командами.

III. КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Тема занятий	Количество часов		Дата проведения	
		теория	практика	план	факт
I. Введение в игру (38 часов)					
1.	Нормы поведения в интеллектуальном клубе и кодекс чести знатока.	1			
2.	Особенности игры «Что? Где? Когда?».	1			
3.	«Железные правила» Максима Поташёва, магистра игр «Что? Где? Когда?» Правила игры.	1			
4.	Варианты игры.	1			
5.	Первые игровые пробы.		1		
6.	Психологическая и игровая совместимость.	1			
7.	Определение игрового уровня обучающихся.	1			
8.	Компоненты успешной игры.	1			
9.	Примеры применения каждого компонента успешной игры.	1			
10.	Влияние физического и эмоционального состояния на концентрацию внимания.	1			
11.	Выносливость ума. Повышение силы ума.	1			
12-13.	Виды упражнений.	1	1		
14-15.	Составление вопросов к играм. Правила составления вопросов.	1	1		

16.	Использование разных источников для составления вопросов.	1			
17.	Разбор составленных вопросов на занятиях.		1		
18.	Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.		1		
19.	Техники и приемы обсуждения игр.		1		
20.	Минута обсуждения в игре «Что? Где? Когда?» Виды версий.	1			
21.	Роль капитана.	1			
22.	Обсуждения версий в игре «Что? Где? Когда?».	1			
23.	Тренинг обсуждения версий в игре «Что? Где? Когда?».		1		
24.	Принципы интеллектуальной разминки.	1			
25.	Интеллектуальный калейдоскоп	1			
26.	Виды вопросов. Структура вопроса. Форма вопроса.	1			
27.	Анализ текста вопроса: практикум.		1		
28.	Стратегия целеполагания в команде.	1			
29.	Тактика целеполагания в команде.	1			
30-31.	«Своя игра», «Что? Где? Когда?» - практикум.		2		
32-33.	Командная «Своя игра». Правила быстрых ответов.		2		
34.	Техника мозгового штурма.	1			
35.	Правила мозгового штурма.	1			
36.	Проведение мозгового штурма в разных проблемных ситуациях — практические занятия		1		
37.	Коллективный анализ каждого мозгового штурма.	1			
38.	Анализ ошибок (деятельности, способов поиска ответов, ролей) и перспективное целеполагание.	1			

	ИТОГО:	25	13		
II. Интеллектуальные игры (часов)					
39.	Интеллектуальная викторина (общепредметная).	1			
40-41.	Решение логических задач.		2		
42.	Игры «Что? Где? Когда?».	1			
43.	Тренинг игры «Что? Где? Когда?».		1		
44-45.	Игра «Что? Где? Когда?» Решение логических задач.		2		
46.	«Малый джентльменский набор» знатока – стандартный приём в технике обсуждения.	1			
47-48.	Анализ ошибок. Техника обсуждения – стандартные приёмы: Поиск ключевых слов в тексте вопроса.	1	1		
49-50.	Анализ ошибок. Техника обсуждения – стандартные приёмы: «Вопрос на школу».	1	1		
51-52.	Анализ ошибок. Техника обсуждения – стандартные приёмы: Перебор.	1	1		
53-54.	Тренировочные игры «Что? Где? Когда?»		2		
55.	Интеллектуальная викторина (общепредметная).	1			
56.	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Героические страницы российской истории».		1		
57.	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Первые в космосе».		1		
58.	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Мировая художественная культура».		1		
59.	«Мировая художественная культура» «Религии мира».		1		
60-61.	Клубный турнир «Что? Где? Когда?».		2		
62.	Интеллектуальная игра «Азбука» - командная.		1		
63.	Интеллектуальная игра «Азбука» - командная.		1		

64.	Интеллектуальная викторина «Своя игра».		1		
65.	Интеллектуальная викторина «Пентагон».		1		
66.	Интеллектуальная викторина «Перевертыши».		1		
67.	Интеллектуальная викторина «История географических открытий».		1		
68.	Интеллектуальная игра «Азбука» - командная.		1		
69.	Интеллектуальная игра «Азбука» - командная.		1		
70.	Что включает индивидуальная подготовка интеллектуала: составляющие программы.	1			
71.	Тематическая викторина, решение кроссворда.		1		
72.	Решение логической задачи, ребусов, математического кроссворда.		1		
73.	Игра «Брейн-ринг». Тематическая викторина.		1		
74.	Игра «Брейн-ринг». Тематическая викторина.		1		
75.	Подготовка проекта «Великие изобретатели».	1			
76.	Защита проектов «Великие изобретатели»		1		
77.	Решение общематематического кроссворда, логической задачи. Стандартный приём в технике обсуждения: воссоздание культурного контекста (привлечение дополнительных фактов).		1		
78-79	Интеллектуальное лото по географии. Игра «КонКВИЗтадор» (индивидуальная).		2		
80.	Подготовка проектов «Ведущие музеи мира»	1			
81.	Защита проектов «Ведущие музеи мира».		1		

82.	Интеллектуальное лото по истории. Игра «КонКВИЗтадор» (командная).		1		
83.	Интеллектуальное лото по истории. Игра «КонКВИЗтадор» (командная).		1		
84.	Тематическая игра «Кино».		1		
85.	Индивидуальная «Своя игра» - разные пакеты. Тренинг реакции.		1		
86.	Индивидуальная «Своя игра» - разные пакеты. Тренинг реакции.		1		
87.	Тренинг игр: «Что? Где? Когда?» и «Своя игра» (индивидуально).		1		
88.	Тренинг игр: «Что? Где? Когда?» и «Своя игра» (индивидуально).		1		
89.	Игра «О, счастливчик!» (индивидуальная и командная).		1		
90.	Игра «О, счастливчик!» (индивидуальная и командная).		1		
91-92.	Турнир знатоков.		2		
93.	Знакомство с игрой «Даугавпилс».	1			
94.	Интеллектуальный покер (индивидуальные и командные соревнования).		1		
	ИТОГО:	10	46		
III. Социальные пробы					
95.	Самостоятельная подготовка, организация и проведение членами клуба интеллектуальных викторин для младших школьников.	1			
96.	Тематическая викторина «По любимым сказкам» (с младшими школьниками)		1		
97.	Анализ членами клуба интеллектуальной викторины для младших школьников.	1			

98.	Самостоятельная подготовка, организация и проведение членами клуба общешкольного турнира «Брейн-ринг».		1		
99-100.	Общешкольный турнир «Брейн-ринг»		2		
101.	Анализ членами клуба общешкольного турнира «Брейн-ринг».	1			
102.	Подведение итогов.	1			
	ИТОГО:	4	4		
	ВСЕГО:	39	63		