

Управление образования  
администрации города Минусинска  
Муниципальное общеобразовательное бюджетное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа № 9»

Принята на заседании  
методического совета  
от «31» 08 2021г.  
Протокол № 1

Утверждаю

Директор школы

Г.В. Урзаева



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
социально-гуманитарной направленности  
Школьная интеллектуальная команда «Знатоки»**

Уровень программы: стартовый  
Возраст обучающихся: 13-17 лет  
Срок реализации: 1 год

Автор - составитель: Иванова Н.В.  
педагог дополнительного образования

г.Минусинск, 2021 г.

## Содержание

Раздел 1. "Комплекс основных характеристик образования: объем содержания, планируемые результаты"

1.1. Пояснительная записка

1.2. Цели и задачи программы

1.3. Содержание программы:

1.3.1. Учебный план

1.3.2. Содержание учебного плана

1.4. Планируемые результаты

Раздел 2. Комплекс организационно педагогических условий, включающий формы аттестации и оценочные материалы.

2.1. Формы аттестации и оценочные материалы

2.2. Условия реализации программы:

2.2.1. Методические материалы,

2.2.2. Материально-технические условия,

2.2.3. Информационно-методические условия

2.3. Рабочие программы учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей) программы.

2.3.1. Календарный учебный график

2.4. Список литературы

## 1.1 Пояснительная записка

**Актуальность.** Стремление к творчеству, максимальному проявлению уникальных личностных качеств заложено самой природой. Их реализация и развитие определены, прежде всего, условиями среды, в которой находится личность. Мы поняли, что в школе необходимо создание креативной образовательной среды, такой, которая даст возможность развитию потенциала ребёнка, будет стимулировать у него потребность в саморазвитии, самопознании. Основными требованиями к такой среде являются высокая степень проблемности, принятие и включение учащегося в активную образовательную деятельность. Всем этим условиям соответствуют интеллектуальные командные игры. Именно эту форму учебно-познавательной деятельности мы выбрали в нашей школе. Среди характеристик, которые делают игру уникальным средством в достижении поставленной цели, учёные отмечают: мотивацию, прикладной характер получаемых знаний; стремление к самообразованию; овладение не только знаниями, но и способами получения знаний; развитие эмоционального интеллекта.

**Отличительные особенности программы.** Значительная часть программы реализуется непосредственно во время тренировочного процесса, так как интеллектуальная игра в командных формах помогает вырабатывать навыки совместной работы в коллективе, толерантного поведения, уважения к чужому мнению, ценить и уважать чужой интеллект, высказывать свое мнение чего так часто не хватает маленькому умнику.

Кроме того, деятельность команды, участие в совместных играх и мероприятиях, поездки и общение с представителями других клубов позволяет ориентировать учащихся на интересное и значимое проведение времени, воспитать ответственность за результат как представителя своей школы, чувство собственного достоинства.

Работа в экстремальных условиях очных игр, где на игроков действует множество стрессовых, отвлекающих факторов, является хорошим тренингом психологической защищенности, умения отстраниться и сосредоточиться на главном, выработать привычки к эмоциональным нагрузкам.

Существуют и определённые трудности в работе с одарёнными детьми в клубе. Практический опыт показывает, что для развития таланта одарённые дети должны свободно распоряжаться временем, что очень трудно реализовать в игровом режиме: принятие решения и выдача ответа часто ограничены временными рамками. Здесь помогают тренинги (на общение, включенность в задачу, снятие напряжения) и особая структура тренировочного занятия. Начинается занятие с физической разминки (пальцевой, на снятие мышечного напряжения, развитие межполушарного взаимодействия, дыхательной). Затем следует разминка для ума (нестандартные задачки, головоломки, стихи, обратный счёт и т.д.). Основная часть занятия - теоретическая информация (новые виды и формы игр, алгоритмы решения задач, поиск и т.д.) и тренировка (отработка только что полученного теоретического материала). После следуют упражнения на расслабление – заминка.

**Адресат программы:** подростки 13-18 лет

В подростковом и юношеском возрасте происходит формирование навыков логического мышления, а затем и теоретического мышления, развивается логическая память. Активно развиваются творческие способности подростка, и формируется индивидуальный стиль деятельности, который находит свое выражение в стиле мышления.

Следует отметить, что в старших классах школы развитие познавательных процессов у детей достигает такого уровня, что они оказываются практически готовыми к выполнению всех видов умственной работы взрослого человека, включая самые сложные. Познавательные процессы делаются более совершенными и гибкими, причем развитие средств познания очень часто опережает собственно личностное развитие детей.

Юношеский возраст характеризуется усилением индивидуальных различий. Так, если весьма значительная часть индивидуумов, достигших этого возраста, характеризуется отсутствием интереса к познавательной деятельности, то существует другая часть ребят, которые проявляют подлинный интерес к учебе и творчеству. Развитие интеллекта у подростков на данном этапе тесно связано с развитием у них творческих способностей, предполагающих не просто усвоение информации, а проявление интеллектуальной инициативы и создание чего-то нового.

**Форма обучения:** очная

**Особенности состава обучающихся:** смешанный (учащиеся разных возрастов), Постоянный + переменный (для отдельных муниципальных мероприятий разной направленности). Участие в муниципальных мероприятиях вне школы по мере необходимости.

**Занятия** проходят два раза в неделю. Программа рассчитана на 72 часа. В группу зачисляются 10-15 человек. Предполагается проведение консультаций при подготовке участников «Своей игры» городского Интеллект – клуба. В консультации могут участвовать как команды, так и отдельные игроки по мере подготовки к проведению или участию в мероприятиях различной тематической направленности.

## 1.2 Цели и задачи программы

**Цель программы** – раскрытие интеллектуального потенциала и развитие личностных качеств обучающихся средствами интеллектуальных игр.

**Задачи:**

- развивать интереса к изучению наук через игру,
- обучить правилам организации и проведения различных интеллектуальных игр,
- формировать базовые умения решать интеллектуальные и логические задачи,
- развивать внимание, восприятие, память, фантазию, воображение, логическое и нестандартное мышление,
- развивать коммуникативные способности, уверенность в себе, навык работы в сотрудничестве,
- формировать интеллектуальную культуру обучающихся.

## 1.3 Содержание программы

### 1.3.1. Учебный план

№ п\п	Название тем	Трудоемкость (Количество часов)			Формы контроля
		всего	теория	практика	
1	Вводное занятие.	2	1	1	Педагогическое наблюдение
2	Игра – дело серьезное.	11	4	7	Педагогическое наблюдение, оценочные суждения по итогам работы
3	Команда – единый механизм.	5	2	3	Педагогическое наблюдение, оценочные суждения по итогам

					практической работы.
4	Вопрос – основа игры.	26	5	21	Педагогическое наблюдение, оценочные суждения по итогам конкурса на самый лучший и интересный вопрос и турнира кроссвордистов «Самый умный».
5	Эрудиция – ключ к успеху. Алгоритм поиска ответов.	16	4	12	Педагогическое наблюдение, оценочные суждения по итогам практической работы.
6	«Интеллект-ассорти. Интеллектуальное многоборье».	8	2	6	Педагогическое наблюдение, оценочные суждения по итогам работы команд.
7	Итоговое занятие. Турнир «Интеллектуальный калейдоскоп».	2	-	2	Педагогическое наблюдение, оценивание степени удовлетворенности от занятий, оценочное суждение о собственных достижениях, фототчет.
8	Итоговое занятие.	2	-	2	
		72			

### 1.3.2 Содержание учебного плана

**Тема 1:** Вводное занятие. Знакомство с программой обучения.

**Теория:** Знакомство учащихся с целями и задачами на учебный год. Философское мировоззрение. Отражение мировоззрения в афоризме. Обсуждение роли интеллекта как главной мыслительной способности человека, определяющей успешность любой деятельности.

**Практика:** Проведение игр на знакомство «Поиск общего», «Рассказ о себе в трех словах».

**Форма контроля:** Педагогическое наблюдение. Рефлексия собственных впечатлений и ощущений.

**Тема 2:** Игра – дело серьезное.

**Теория:** Изучение игр разных времен и народов; истории возникновения интеллектуальных игр; интеллектуального движения в странах мира. Составление классификации видов игр: командные, групповые, индивидуальные, подвижные, малоподвижные; типы интеллектуальных игр, разновидности и особенности интеллектуальных игр. Изучение правил и законов простейших интеллектуальных игр. Лингвистические игры. Омонимы, синонимы. Игры на любознательность, сообразительность. Разгадывание ребусов, кроссвордов, шарад. Составление памяток способствования интеллекта, памяти, внимания, воображения, быстроты реакции, логического и ассоциативного мышления. 5 лучших упражнений для развития и тренировки интеллекта.

**Практика:** Просмотр видеофрагментов телевизионных интеллектуальных игр: «Звездный час», «Брейн-ринг», «Счастливый случай», «Что? Где? Когда?» и обсуждение их правил и задач. Изучение правил и законов простейших интеллектуальных игр. Обсуждение значения телевизионных интеллектуальных игр: «Брейн-ринг», «Что? Где? Когда?».

**Форма контроля:** Педагогическое наблюдение. Рефлексия собственных впечатлений и ощущений.

### **Тема 3: Командное взаимодействие и сплочение команд.**

**Теория:** Знакомство с типологией игроков по стилю и скорости мышления (по терминологии М. Поташева). Игровые функции по типологии М. Поташева и Р. Морозовского. Знакомство с типологией игроков по социально-психологическим функциям. Игры на командное взаимодействие, взаимопонимание, сплочение. Разбор понятия команды, ее формирование и ролевая нагрузка; схема команды «знатоков» и роли в команде: капитан-диспетчер, генераторы идей, эрудиты-критики. Изучение специальных приемов для развития командно-ролевого мышления. Разбор конфликтных ситуаций во время игры; путей достижения успешности командной работы и разрешение конфликтных ситуаций в команде.

Обсуждение принципов игры в команде; непрерывность обсуждения; как слушать друг друга; необходимость высказывания всех мыслей, пришедших за игровым столом; чего не нужно делать при обсуждении; как выстроить логическую цепочку командой. Изучение функции капитана - генератора идей и критика: поддержание положительного психологического фона в команде, слышать все, что говорят знатоки, выбрать правильную версию, отстаивать интересы команды. Метод «мозгового штурма» и его применение в интеллектуальных играх. Способы работы над вопросами различных типов. Этапы «раскрутки» вопроса. Генерирование идей. Функция диспетчера. Грамотная критика, отсеивание неправильных версий.

**Практика:** Знакомство с правилами организации командной работы, распределение ролей внутри каждой команды. Отработка взаимодействия в командах. Выработка делового психологического климата в команде. Обсуждение полученных впечатлений, эмоций, оценивание работы в парах и собственных достижений.

**Форма контроля:** Педагогическое наблюдение, оценочные суждения по итогам практической работы.

### **Тема 4: «Вопрос – основа игры».**

**Теория:** Изучение видов вопросов, их форм. Проведение классификации вопросов: вопросы «викторинного» плана; вопросы – задания (кроссворды); классические вопросы «Что? Где? Когда?». Занимательные вопросы, вопросы из пословиц, загадок, сказок и вопросы на умение находить необычное в обычном. Изучение требований к вопросам: интересная информация, лаконичная формулировка, логический путь к ответу, однозначность ответа, четкий источник информации. Изучение правил составления вопросов: ключевое слово в вопросе, подсказки; приемы зашифровки информации; технология поиска и отбора информации для вопросов в сети Интернет. Поиск по ключевым словам. Недопустимые в интеллектуальных играх типы вопросов (вопросы - розыгрыши и неэтичные вопросы). Правила работы с энциклопедическим словарем. Малый толковый словарь «Для тех, кто учится». Этимологический словарь. Фразеологический словарь. Словарь иностранных слов. Словарь антонимов. Словарь омонимов.

**Практика:** Выполнение практического задания «Классификация вопросов» и тренировочных упражнений. Самостоятельная работа в малых группах по составлению вопросов для викторин по одной из выбранных тем:

- Религии мира. Религии. Мифы и легенды. Боги. Правила составления вопросов. Вопросы занимательного характера.
- Чудеса света. Архитектура. Семь чудес света. Музеи. Правила составления вопросов. Вопросы занимательного характера.
- Путешественники и открытия. Великие географические открытия. Русские путешественники. Имена на карте.

**Форма контроля:** Педагогическое наблюдение, оценочные суждения по итогам конкурса на самый лучший и интересный вопрос

## **Тема 5: «Эрудиция – ключ к успеху. Алгоритм поиска ответов».**

**Теория:** Изучение основных приемов поиска ответов на вопросы интеллектуальных игр. Изучение значения ключевого слова и версий; влияние ключевого слова в вопросе на ответ; **возможность ответа в вопросе**; как строить логическую цепочку при поиске и выборе ответа; наиболее часто встречающиеся приемы зашифровки информации (графическим способом, азбукой Морзе, ребусами, иероглифами, нотами, перестановкой слов, числами и др.). Что значит умение мыслить нестандартно.

**Практика:** Выполнение тренировочных упражнений на развитие эрудиции «Последовательности», «Что вы знаете о...», «Книжная полка». Проведение игры «Зашифрованное письмо» на умение выделять необходимые сведения из представленной информации, умение расшифровывать информацию и находить ответы в поставленных вопросах.

**Форма контроля:** Педагогическое наблюдение, оценочные суждения по итогам практической работы.

## **Тема №6. «Интеллект-ассорти. Интеллектуальное многоборье».**

**Теория:** Изучение типов интеллектуальных игр

**Практика:** Проведение разнообразных по типу интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?», «Брейн – ринг», «Эрудит-лото», «Кроссворд-шоу», «Своя игра».

**Форма контроля:** Педагогическое наблюдение, оценочные суждения по итогам работы команд.

## **Тема №7 «Итоговое занятие. Турнир «Интеллектуальный калейдоскоп».**

**Теория:** Актуализация знаний в области решения интеллектуальных задачи навыка работы в команде. Проведение интеллектуальной разминки.

**Практика:** Проведение турнира «Интеллектуальный калейдоскоп». Выполнение конкурсных заданий на решение интеллектуальных и логических задач. Фиксация полученных результатов.

**Форма контроля:** Педагогическое наблюдение, оценивание степени удовлетворенности от занятий, оценочное суждение о собственных достижениях, фотоотчет.

**Тема 8:** Итоговое занятие. Подведение итогов, награждение участников и победителей.

**Теория:** Обобщение полученного опыта интеллектуальных игр

**Форма контроля:** фотоотчет.

### **1.4 Планируемые результаты**

- демонстрирует познавательный интерес и мотивацию к изучению наук средствами интеллектуальных игр,
- проявляет самостоятельность и личную ответственность за поступки и действия в процессе игры,
- демонстрирует настойчивость, дисциплинированность и самоорганизованность в процессе подготовки и участия в интеллектуальных играх,
- проявляет доброжелательность, способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками в процессе образовательной деятельности,
- знает историю возникновения интеллектуальных игр,
- знает алгоритм построения интеллектуальной игры и создает их,
- соблюдает алгоритм игры в команде.

## 2.1 Формы аттестации

<b>Формы отслеживания и фиксации результатов.</b>	грамота (участие в муниципальных мероприятиях), журнал посещаемости, фото, отзывы детей
<b>Формы предъявления и демонстрации результатов.</b>	Аналитический материал о проведении мероприятий, предоставление информации на сайт школы

## Оценочные материалы

Контроль и оценивание результатов обучающихся происходит с помощью педагогического наблюдения на каждом учебно-практическом занятии. Предусмотрены повышенный, базовый и пониженный уровни освоения программы, оценивание происходит по трехбалльной шкале:

3 балла соответствуют повышенному уровню;

2 балла соответствуют базовому уровню;

1 балл соответствует пониженному уровню;

0 баллов – результат отсутствует.

12-15 баллов – повышенный уровень результатов;

8-11 баллов – базовый уровень результатов;

4-7 баллов – пониженный уровень результатов;

0-3 баллов – результат отсутствует.

## Сводный лист достижения личностных и метапредметных результатов учащимися

№	Фамилия, имя	Личностный результат		Метапредметный результат			ИТОГО
		Познавательный интерес и мотивация к изучению наук средствами интеллектуальных игр.	Личностные качества	Умение планировать действия, выстраивать их в последовательность для достижения результата, контролировать и оценивать процесс и результат действий.	Умение устанавливать причины успеха или неудачи своих действий, корректировать их для преодоления ошибок.	Умение работать в команде в заданной ситуации, соблюдая правила и нормы поведения.	
1.							
2.							

## Критерии оценки образовательных результатов обучающихся

Результат	Критерии	Уровневые показатели			
		3	2	1	0



<b>Личностный результат</b>	<p>Познавательный интерес и мотивация к изучению наук средствами интеллектуальных игр.</p>	<p>В процессе обсуждения демонстрирует познавательный интерес и мотивацию к изучению наук, активно рассуждает о пользе интеллектуальных игр для развития интеллектуальных способностей: внимания, восприятия, памяти и воображения, а так же для развития логического и пространственного мышления, приводит осмысленные аргументы.</p>	<p>В процессе обсуждения соглашается с пользой интеллектуальных игр для развития интеллектуальных базовых способностей: внимания, восприятия, памяти испытывает затруднения во время аргументирования</p>	<p>В процессе обсуждения соглашается с пользой интеллектуальных игр, повторяет чужие аргументы</p>	<p>Критерий не проявляется, не участвует в обсуждении</p>
	<p>Личностные качества</p>	<p>Во время выполнения заданий и участия в интеллектуальных играх проявляет самостоятельность и личную ответственность за поступки и действия, демонстрирует настойчивость, дисциплинированность и самоорганизованность. , проявляет доброжелательность, способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками в процессе образовательной деятельности.</p>	<p>Во время выполнения заданий и участия в интеллектуальных играх проявляет самостоятельность и, демонстрирует дисциплинированность, проявляет доброжелательность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками в процессе образовательной деятельности. Иногда не проявляет личную ответственность за поступки и действия, допускает неточности, бывает не настойчив в достижении результата</p>	<p>Во время выполнения заданий и участия в интеллектуальных играх демонстрирует доброжелательность и общительность, но позволяет нарушать дисциплину, не проявляет личную ответственность за поступки и действия, иногда отказывается выполнять задание, часто допускает неточности.</p>	<p>Во время выполнения заданий и участия в интеллектуальных играх учащийся не осуществляет действия самостоятельно, редко проявляет объективность, нуждается в педагогическом сопровождении .</p>
<b>Метапредметный результат</b>	<p>Умение планировать действия, выстраивать их в последовательность для достижения результата, контролировать и оценивать процесс и результат действий.</p>	<p>Активно демонстрирует умение планировать свои действия, выстраивать их в последовательность для достижения положительного результата, действует согласно предложенному плану, уверенно и точно контролирует и регулирует свои действия во время выполнения задания.</p>	<p>Стремится планировать свои действия, действует согласно предложенному плану, но нуждается в незначительной педагогической поддержке во время контроля и регуляции своих действий.</p>	<p>Не всегда может контролировать и оценивать результат действий. Нуждается в педагогическом сопровождении для регуляции и контроля своих действий,</p>	<p>Не участвует в планировании своих действий и оценке результата действий. Отстранен от достижения результата.</p>

	Умение устанавливать причины успеха или неудачи своих действий, корректировать их для преодоления ошибок.	Умеет выявлять причины успеха и неудач, знает, активно и успешно применяет способы корректировки своих учебных действий.	Умеет устанавливать причины успеха и неудач, но нуждается в незначительной педагогической поддержке для корректировки ошибок.	Планирует свои действия только с помощью педагога, не проявляет волю для корректировки своих ошибок.	Не умеет устанавливать причины успеха и неудач, не участвует в корректировке учебных действий.
	Умение работать в команде в заданной ситуации, соблюдая правила и нормы поведения.	Активно и уверенно работает в команде, аргументировано высказывает своё мнение, соблюдая правила и нормы поведения, умеет слушать и признает возможность существования разных точек зрения.	Стремится работать в команде, старается высказывать своё мнение, но нуждается в незначительной педагогической поддержке и мотивации, соблюдает нормы поведения.	При работе в команде позволяет нарушать дисциплину, часто критикует, не соблюдая правила нормы поведения. Нуждается в педагогическом сопровождении.	Не умеет работать в команде, не соблюдает правила и нормы поведения.

**Итого:**

**15-12 баллов** – выше базового уровня;

**11-8 баллов** – базовый уровень;

**4-7 баллов** – ниже базового уровня;

**3-0 баллов** – результат не сформирован.

**Сводный лист достижения образовательных результатов обучающихся по направленности программы**

№	Фамилия, имя учащихся	Знание истории возникновения интеллектуальных игр	Применение алгоритма создания интеллектуальной игры	Соблюдение алгоритма игры в команде	Общее количество баллов

**Оценочная шкала:**

3 балла- отсутствует ошибки, неточности, действует самостоятельно уверенно точно;

2 балла – есть незначительные ошибки, неточности, действует самостоятельно, уверенно, не всегда точно, нуждается в незначительной педагогической поддержки;

1 балл – есть ошибки, неточности в 50% случаях, редко действует самостоятельно и точно, часто не уверен, нуждается в педагогической помощи;

0 баллов – есть ошибки неточности в 75% случаев, не проявляет самостоятельность и уверенность, нуждается в постоянной педагогической помощи

**Итого:**

**9-8 баллов** – выше базового уровня;

**7-5 баллов** – базовый уровень;

**4-2 баллов** – ниже базового уровня;

**1-0 баллов** – результат не сформирован.

## 2.2. Условия реализации программы

### Учебно-методические условия реализации программы

#### 2.2.1. Методические материалы:

- учебная литература (словари, энциклопедии и пр.);
- наглядные пособия для проведения игр;
- презентации по темам программы;
- подборка игровых упражнений по темам программы;
- вопросы турниров «Брейн-ринг» для тренировочных занятий;
- таблицы, схемы по темам программы;
- раздаточные материалы по тестированию способностей.

#### 2.2.2. Материально-технические условия реализации программы

- компьютер, подключенный к сети интернет;
- мультимедийный проектор;
- экран;
- принтер для распечатывания карточек и заданий для интеллектуальных игр;
- аудиопроигрыватель;
- учебный кабинет;
- учебная мебель для обучающихся.

#### 2.2.3. Информационно-методические условия

##### Дидактическое обеспечение программы:

- учебная литература (словари, энциклопедии и пр.);
- наглядные пособия для проведения игр;
- презентации по каждой теме программы;
- сценарии игровых упражнений по каждой теме программы.
- таблицы, схемы по каждой теме программы;
- раздаточные материалы, карточки по каждой теме программы.

##### Кадровое обеспечение программы

Программу может реализовывать педагог с высшим образованием предпочтительно владеющий основами общей педагогики, основами возрастной психологии и психологии развития.

### 2.3.1. Календарный учебный график

количество учебных недель	количество учебных дней	дата начала реализации программы	дата окончания реализации программы
36	72	1.09.2021	31.05.2022

№ п\п	Дата занятия (число, месяц, год)	Время проведения занятия	Тема занятия	Кол-во часов	Место проведения	Форма занятия	Форма контроля
1	1.09		Вводное занятие	1	МОБУ «СОШ№9»	Беседа	Наблюдение
2	3.09		Интеллект – гарантия успешности деятельности	1	МОБУ «СОШ№9»	Игры на знакомство	Наблюдение, рефлексия
3	8.09		Изучение игр разных времен и народов. Интеллектуальное движение в странах мира.	1	МОБУ «СОШ№9»	Лекция, беседа	Наблюдение, рефлексия
4	10.09		Просмотр видеофрагментов телевизионных интеллектуальных игр	1	МОБУ «СОШ№9»	Беседа с применением ИКТ, видео	Наблюдение, рефлексия
5	15.09		Составление классификации видов игр	1	МОБУ «СОШ№9»	Практикум	Наблюдение, рефлексия
6	17.09		Простейшие интеллектуальные игры. Изучение правил и законов.	1	МОБУ «СОШ№9»	Практикум	Наблюдение, рефлексия
7-8	22.09 24.09		Лингвистические игры. Омонимы, синонимы.	2	МОБУ «СОШ№9»	Практикум	Листы работы учеников
9-10	5.10		Участие в Школьном Региональном Кубке 1 тур (библиотека)	2	Библиотека им. А.С.Пушкина	Практикум	Таблица турнира
11-12	9.10		Виды настольных игр, участие в игротке «Карантинник» (Центральная библиотека)	2	Библиотека им. А.С.Пушкина	Игры	Фотоотчет
13	13.10		Разгадывание ребусов, кроссвордов, шарад.	1	МОБУ «СОШ№9»	Практикум	Листы работы учеников
14	15.10		Знакомство с типологией игроков.	1	МОБУ «СОШ№9»	Лекция	Наблюдение, рефлексия
15	20.10		Основные принципы игры в команде	1	МОБУ «СОШ№9»	Беседа	Наблюдение, рефлексия

16-17	22.10		Отработка взаимодействия в командах.	2	МОБУ «СОШ№9»	Тренинг	Наблюдение, рефлексия
18	27.10		Тренинг с городским менеджером Интеллект – клуба (библиотека)	1	Библиотека им. А.С.Пушкина	Тренинг	Фотоотчет
19	29.10		Изучение видов вопросов, их форм.	1	МОБУ «СОШ№9»	Беседа	Наблюдение
20	10.11		Выполнение практического задания «Классификация вопросов»	1	МОБУ «СОШ№9»	Практикум	Оценочные суждения по итогам практической работы
21-22	12.11 17.11		Участие в Школьном Региональном Кубке 2 тур (библиотека)	2	Библиотека им. А.С.Пушкина	Игра	Таблица турнира
23	19.11		Изучение требований к вопросам	1	МОБУ «СОШ№9»	Беседа	Педагогическое наблюдение
24-27	24.11 26.11		Работа с вопросами турниров	4	МОБУ «СОШ№9»	Тренинг	Педагогическое наблюдение
28	1.12		Изучение правил составления вопросов	1	МОБУ «СОШ№9»	беседа	Педагогическое наблюдение
29-30	6.12 8.12		Участие в Школьном Региональном Кубке 3 тур (библиотека)	2	Библиотека им. А.С.Пушкина	Интеллектуальный турнир	Таблица турнира
31	10.12		Технология поиска и отбора информации для вопросов в сети Интернет	1	МОБУ «СОШ№9»	Практикум	Педагогическое наблюдение
32	15.12		Правила работы с энциклопедическим словарем.	1	МОБУ «СОШ№9»	Практикум, работа с энциклопедиями	Педагогическое наблюдение
33-36	17.12 22.12 24.12 29.12		Составление вопросов для викторин по теме «Религии мира. Религии. Мифы и легенды. Боги». Правила составления вопросов. Вопросы занимательного характера.	4	МОБУ «СОШ№9»	Практикум	Конкурс на самый лучший и интересный вопрос
37-	12.01		Составление вопросов для викторин по теме	3	МОБУ	Практикум	Конкурс на

39	14.01 19.01		«Чудеса света. Архитектура. Семь чудес света. Музеи». Правила составления вопросов. Вопросы занимательного характера.		«СОШ№9»		самый лучший и интересный вопрос
40-43	21.01 26.01 28.01 2.02		Составление вопросов для викторин по теме «Путешественники и открытия . Великие географические открытия. Русские путешественники. Имена на карте». Правила составления вопросов. Вопросы занимательного характера.	4	МОБУ «СОШ№9»	Практикум	Конкурс на самый лучший и интересный вопрос
44	4.02		Участие в Школьном Региональном Кубке 4 тур (библиотека)	2	Библиотека им. А.С.Пушкина	Интеллектуальный турнир	Таблица турнира
45	9.02		Изучение основных приемов поиска ответов на вопросы интеллектуальных игр.	1	МОБУ «СОШ№9»	Беседа, лекция	Педагогическое наблюдение
46	11.02		Выполнение тренировочных упражнений на развитие эрудиции	1	МОБУ «СОШ№9»	Практикум	Педагогическое наблюдение
47-48	16.02 18.02		Приемы зашифровки информации	2	МОБУ «СОШ№9»	Лекция, беседа	Листы работы учеников
49	25.02		Проведение игры «Зашифрованное письмо»	1	МОБУ «СОШ№9»	Практикум	Листы работы учеников
50-51	2.03 4.03		Участие в Школьном Региональном Кубке 5 тур (библиотека)	2	Библиотека им. А.С.Пушкина	Интеллектуальный турнир	Таблица турнира
52	9.03		Что значит умение мыслить нестандартно.	1	МОБУ «СОШ№9»	Беседа	Педагогическое наблюдение
53-54	11.03 16.03		Игра «Сотвори себе извилину»	2	МОБУ «СОШ№9»	Игра	Педагогическое наблюдение
55-56	18.03 23.03		Участие в Школьном Региональном Кубке 6 тур (библиотека)	2		Интеллектуальный турнир	Таблица турнира
57-	25.03		Работа с вопросами турниров	4	МОБУ	Тренинг	Педагогическое

60	6.04 13.04 15.04				«СОШ№9»		наблюдение, оценочные суждения по итогам практической работы.
61-62	20.04 22.04		Изучение типов интеллектуальных игр	2	МОБУ «СОШ№9»	Беседа, лекция	Педагогическое наблюдение
63-64	27.04 29.05		Работа с вопросами турниров	2	МОБУ «СОШ№9»	Тренинг	Педагогическое наблюдение
65	4.05		«Что? Где? Когда?»	1	МОБУ «СОШ№9»	Игра	Итоги игры
66	6.05		«Своя игра»	1	МОБУ «СОШ№9»	Игра	Итоги игры
67	11.05		«Брейн – ринг»	1	МОБУ «СОШ№9»	Игра	Итоги игры
68	13.05		«Эрудит-лото»	1	МОБУ «СОШ№9»	Игра	Итоги игры
69	18.05		Турнир «Интеллектуальный калейдоскоп»	1	МОБУ «СОШ№9»	Беседа	Педагогическое наблюдение
70	20.05		Выполнение конкурсных заданий на решение интеллектуальных и логических задач	1	МОБУ «СОШ№9»	Игра	Итоги игры
71-72	25.05 27.05		Итоговое занятие. Подведение итогов, награждение участников и победителей.	2	МОБУ «СОШ№9»	Беседа	<i>Фотоотчет</i>

## Планируемое участие в городских мероприятиях

Сентябрь	Школьный региональный кубок
Октябрь	
Ноябрь	
Декабрь	
Январь	
Февраль	
Март	
Ноябрь	«Командное многоборье»
Ноябрь	Отборочные игры «Интеллект –клуба» за выход в I лигу
Декабрь	Краеведческиеквесты в библиотеке
Март	Кубок Губернатора
Февраль	Своя игра (отборочный тур)
Март	«Своя игра» (очный тур)
Март -апрель	Игры «Интеллект – клуба» за звание чемпиона I лиги.

### 2.4. Список литературы

#### для педагога:

1. Винокурова Н.К. Развитие творческих способностей учащихся.- М. «Педагогический поиск», 1999
2. Федоровская Е. О. Дар игры. Роль игры в развитии творческого потенциала ребенка // Одаренный ребенок. - 2012. - № 1 (январь-февраль). - С. 20-28
3. Гин А.А. Приемы педагогической техники. – Издательство Вита, М., 2005
4. Эдвард де Боно Шесть шляп мышления. – Поппури, 2006

#### для обучающихся:

1. Баландин Б. 1001 вопрос для очень умных. – М. 2012.
2. Большая школьная энциклопедия, М. Махаон, 2015.
3. Вопросы и ответы. Энциклопедия для детей среднего возраста, М. Махаон, 2015.
4. Бер И.Л. Своя игра. Книга 1. М. Эксмо, 2010
5. Левин Б.Е. Что? Где? Когда? для чайников, 1999
6. Поташов М.О. Почему вы проигрываете в ЧГК, 2005
7. Интернет-ресурс: База вопросов «Что? Где? Когда?» (все турниры с 2003 г.) / <http://db.chgk.info/random/types6/326613016>
8. Интернет-ресурс: 1001 викторина / портал викторин по разным категориям знаний / [http://1001viktorina.ru/cat/p1821\\_stolitsyi\\_mira](http://1001viktorina.ru/cat/p1821_stolitsyi_mira)
9. Интернет-ресурс: Методическая копилка. Патриотическое воспитание. Викторины по истории, географии, литературе. / <http://zanimatika.narod.ru/RF20.htm>
10. Интернет-ресурс: Кроссворд-кафе / <http://www.c-cafe.ru/theme/2/01581p.php>
11. Интернет-ресурс: Логические задачи / <http://uucyc.ru/riddles/topic/Логические>
12. Интернет-ресурс: Чай вдвоём. Загадки, задачи, тесты, шарады, ребусы, игры / <http://www.teafortwo.ru/zagadki/index.php>
13. Интернет-ресурс : Мифология. / <http://www.hellados.ru/myth.php>
14. Электронные интеллектуальные игры «О, счастливчик!», «Что? Где? Когда?»
15. Интернет-ресурс: Потехе час / [http://potehechas.ru/golovolomki/8\\_fishek.shtml](http://potehechas.ru/golovolomki/8_fishek.shtml)