

Управление образования администрации Губахинского городского округа  
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
Детско – юношеский Центр «Спектр»  
Отдел интеллектуального и физического развития



Принята на заседании Педагогического совета МБУ ДО ДЮЦ «Спектр» протокол № <u>1</u> от « <u>25</u> » августа 2021 года	Утверждаю: директор МБУ ДО ДЮЦ «Спектр» И.Н. Головченко приказ № <u>117</u> от « <u>25</u> » августа 20 <u>21</u> года
--	---



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
социально-педагогической направленности  
«Игра.Творчество.Интеллект.»**  
(наименование программы)

Уровень программы: Углубленный  
(стартовый, ознакомительный), базовый, углублённый)  
Срок реализации программы: 5 лет (936 часов)  
(общее количество часов)  
Возрастная категория: 11-16 лет  
Вид программы: авторская  
(модифицированная, авторская, комплексная)

Составитель:  
**Зиатдинова Наталья Рафисовна,**  
педагог дополнительного образования  
высшей квалификационной категории

г. Губаха, Пермский край,  
2021 г.

Рассмотрена и одобрена  
на заседании методического совета  
Протокол № \_\_\_\_\_  
от « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20 \_\_\_\_ г.

### Лист изменений в программе на 2021-2022 г.

№	Разделы программы	Внесенные изменения
1	Пояснительная записка	<i>Внесены корректирующие изменения в 2021 г</i>
2	УП и содержание программы	<i>Включены новые темы</i>
3	Календарный учебный график	
4	Условия реализации программы	<i>Включен блок занятий в дистанционном режиме (проектная деятельность, работа с интернет-сервисами)</i>
5	Формы аттестации. Оценочные материалы	<i>Обновлены КИМ</i>
6	Методическое обеспечение	Пополнение УМК
7	Список литературы	<i>Обновлен список литературы</i>

### Информационная карта

Название организации	<b>Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования Детско-юношеский центр «Спектр»</b>
Адрес организации	<b>618250 Пермский край, г. Губаха, пр. Ленина, д. 31</b>
Рабочие телефоны	<b>код 8-34-248 4-71-81 (общий) 4-70-81 (директор)</b>
Форма учебного объединения	<b>группа</b>
Название программы	<b>«Игра. Творчество. Интеллект».</b>
Цель программы	<b>Создание условий для развития интеллектуальных и творческих способностей личности посредством развивающей игровой деятельности.</b>
Направленность программы	<b>социально- педагогическая (общекультурная)</b>
Вид программы	<b>авторская</b>
Уровни усвоения	<b>базовый</b>
Форма организации образовательного процесса	<b>групповая (командная)</b>

### **Основные задачи программы:**

- 1) способствовать интеллектуальному росту детей на занятиях, расширению их кругозора; систематизировать и углубить знания, полученные в школе;
- 2) развивать интерес к интеллектуально-творческим видам деятельности, деловые качества, такие как самостоятельность, ответственность, активность;
- 3) воспитывать гражданско-патриотические качества, стремление к самообразованию, повышению общекультурного уровня.

**Программа основывается** на игровых видах деятельности, с помощью которых и решаются основные образовательно-воспитательные задачи.

Участие в интеллектуальных играх вовлекает 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, обучающийся проходит путь от простого увлечения популярной игрой к активному многогранному самообразованию и собственному интеллектуально-игровому творчеству. Развитие творческого, раскованного, независимого мышления и усвоение принципов эвристики и научной организации труда облегчает учащимся процесс дальнейшего образования и помогает достичь успехов в любом виде деятельности.

**Суть содержания программы:** учебно-тренировочный процесс (изучение правил игры, отработка навыков командной игры), игровая практика (соревновательная деятельность, самостоятельная работа по созданию игр с использованием методов проектной деятельности, ИКТ).

Большая воспитательная составляющая поддерживает содержательную часть программы. Целью досуговых мероприятий является воспитание дружбы и взаимопонимания, общение друг с другом, сплочение детского коллектива: посвящение в интеллектуалы, День рождения клуба «Мефисто», Новогодняя елка, Рождественские вечера, Именины круглый год, праздники, посвященные основным датам календаря, совместные праздники с родителями, экскурсии, дни здоровья (посещение бассейна и катка), походы, выпускной вечер, вечер встречи выпускников, посещение музея, библиотеки, театра.

### **Формы отслеживания результатов реализации дополнительной образовательной программы:**

- итоговые занятия;
- обобщающие игровые упражнения;
- конкурсы;
- викторины;
- тесты;
- зачеты;
- презентации (их защита);
- защита образовательных проектов;
- контрольные вопросы;
- тренинги;
- самостоятельные работы;
- интеллектуальные турниры, фестивали, чемпионаты (городские, региональные, межрегиональные, краевые, российские, международные).

### **По итогам освоения программы в целом обучающийся должен:**

- повысить интеллектуальный уровень и эрудицию, улучшить воображение, память, внимание, фантазию и логику; расширить кругозор, дополнить и углубить знания, полученные им в школе;

- реализовать оптимально интеллектуальные и творческие способности через участие в викторинах, чемпионатах и турнирах различных уровней, составление вопросов, подготовку и проведение мероприятий клуба, а также через другие виды интеллектуальной деятельности;
- знать правила различных интеллектуальных игр и применять их на практике;
- овладеть навыками оперативного анализа проблемы и осознанного принятия решения в любой ситуации;
- владеть методикой разработки образовательных проектов;
- уметь составлять различные интеллектуальные игры и задания;
- овладеть высоким уровнем взаимодействия в группе, умением выстроить взаимоотношения в коллективе.

### **Прогнозируемые результаты**

К концу I года обучения обучающийся должен:

- иметь устойчивый интерес к занятиям интеллектуальными играми,
- знать историю и традиции городского интеллектуального клуба «Мефисто»,
- проявлять интерес к различным видам интеллектуальных игр,
- владеть первичными навыками работы в команде, выступать в роли организатора в своей команде,
- уметь выполнять универсальные логические действия (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация),
- иметь определенный уровень производительности и устойчивости внимания, достаточный объем и распределение внимания,
- уметь использовать фантазии, воображения при выполнении учебных действий,
- владеть определенным уровнем развития отдельных свойств памяти (объем, точность, прочность, организованность), приемами смыслового запоминания,
- адекватно использовать речевые средства для решения различных коммуникативных задач, строить монологическое высказывание, владеть диалогической формой речи,
- участвовать в городских соревнованиях.

### **Прогнозируемые результаты**

К концу II года обучения обучающийся должен:

- владеть различными видами интеллектуальных игр,
- уметь различать виды интеллектуальных игр,
- уметь формулировать собственное мнение и позицию,
- уметь учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве,
- уметь договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности,
- оценивать свои возможности в процессе игры,
- участвовать в соревнованиях городского и краевого уровней.

### **Прогнозируемые результаты**

К концу III года обучения обучающийся должен:

- владеть основами игры «Что? Где? Когда?»,

- уметь проводить анализ объектов с целью выделения признаков (существенных, несущественных),
- уметь синтезировать (составлять целого из частей, в том числе самостоятельно достраивать, восполнять недостающие компоненты),
- уметь выстраивать логические цепи рассуждений,
- уметь выбирать из множества версий одну правильную,
- уметь решать многоходовые логические задачи,
- уметь ставить и формулировать проблемы, использовать алгоритмы деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
- уметь пользоваться различными источниками информации,
- участвовать в турнирах по интеллектуальным играм городского, регионального и краевого уровней.

### **Прогнозируемые результаты**

К концу IV года обучения обучающийся должен:

- знать различные классификации вопросов «Что? Где? Когда?»,
- уметь определять на практике тип вопроса,
- уметь делать выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий,
- уметь выдвигать гипотезы и их обоснование,
- уметь устанавливать причинно-следственные связи;
- уметь определять основную и второстепенную информации;
- участвовать в турнирах по интеллектуальным играм межрегионального, краевого и всероссийского уровней.

### **Прогнозируемые результаты**

К концу V года обучения обучающийся должен:

- владеть различными технологическими приемами составления вопросов,
- уметь применять технологические приемы вопросника на практике,
- стремиться к сознательному саморегулированию и самосовершенствованию,
- владеть различными социальными ролями в коллективе (команде),
- владеть регулятивными УУД (целеполагание, планирование, контроль, коррекция, оценка)
- участвовать в турнирах по интеллектуальным играм межрегионального, краевого и российского уровней.

## Пояснительная записка.

В наше время все популярнее становятся интеллектуальные игры. Растет число желающих принимать в них участие. В связи с этим в ДЮЦ создан городской интеллектуальный клуб «Мефисто», которому в 2018 году исполнилось 25 лет. Корни истории клуба уходят в 80-е годы. В то время интеллектуальные игры проводились хаотично, т.е. несколько раз в год команды знатоков старшеклассников встречались на ринге. Победителям городских соревнований предоставлялось право участвовать в областных турнирах. На базе каждой общеобразовательной школы города были сформированы школьные команды знатоков. Доброй традицией клуба стала организация и проведение профильных лагерей для команд знатоков. Для участия в таких лагерях приглашались интеллектуалы из различных городов Пермской области. Так постепенно год за годом все шире стало развиваться это направление в городе. Центр детского и юношеского творчества стал координатором всех мероприятий интеллектуальной направленности. На сегодня в состав клуба «Мефисто» входят более 50 команд из разных школ Губахи. Интеллектуальными играми занимаются не только старшеклассники, но и учащиеся 5 – 8 классов, а с 1998 г. и дети начального звена. В течение года систематически проводятся Чемпионаты г. Губахи по интеллектуальным играм в 3 лигах:

1 лига – учащиеся 9-11 классов;

2 лига – учащиеся 6-8 классов;

3 лига – учащиеся 3-5 классов.

Многолетняя кропотливая работа обусловила высокие достижения обучающихся:

- победители краевого зачета фестиваля «Кубок друзей» г. Пермь;
- победители Школьной лиги «Что? Где? Когда?» среди 8-9 классов в 2019 году;
- призеры Школьного регионального кубка по игре «Что? Где? Когда?»
- призеры краевого этапа олимпиады по «Что? Где? Когда?» Приволжского Федерального округа
- призеры Всероссийского образовательного турнира «Сфера знаний»;

- участники Чемпионата России по игре «Что? Где? Когда?» среди школьников (г. Санкт – Петербург, Москва, Казань, Липецк, Ижевск);
- победители Молодежного Кубка Мира по игре «Что? Где? Когда?»;
- победители Международного турнира «Сказочный сундучок -2018» среди 6 классов;
- победители межрегионального фестиваля «Игралось» г. Ижевск

На протяжении 15 лет Губаха является базовой площадкой для проведения отборочных туров краевого фестиваля юношеских команд знатоков Пермского края «Кубок Прикамья» (для городов Александровск, Гремячинск, Горнозаводск, Кизел, Лысьва, Чусовой, Губаха), Молодежного Кубка Мира по игре «Что? Где? Когда?», Всероссийских образовательных турниров «Сфера знаний» (для 8-11 кл.), «Умка» (для 5-7 кл.), «Знайки» (1-4 кл.)

### **Цель программы:**

Создание условий для развития интеллектуальных и творческих способностей личности посредством развивающей игровой деятельности.

### **Основные задачи:**

- 1) способствовать интеллектуальному росту детей на занятиях, расширению их кругозора; систематизировать и углубить знания, полученные в школе;
- 2) развивать интерес к интеллектуально-творческим видам деятельности, деловые качества, такие как самостоятельность, ответственность, активность;
- 3) воспитывать гражданско-патриотические качества, стремление к самообразованию, повышению общекультурного уровня.

Программа основывается на игровых видах деятельности, с помощью которых и решаются основные образовательно-воспитательные задачи. Участие в интеллектуальных играх вовлекает 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 узнанным - необходимо применить полученные знания и умения.

Таким образом, обучающийся проходит путь от простого увлечения популярной игрой к активному многогранному самообразованию и собственному интеллектуально-игровому творчеству. Развитие творческого, раскованного, независимого мышления и усвоение принципов эвристики и научной организации труда облегчает учащимся процесс дальнейшего образования и помогает достичь успехов в любом виде деятельности.

Кроме того, 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).

Программа предусматривает отсутствие жёстких рамок образовательных стандартов, возможность варьирования содержания занятий, исходя из интересов детей и пожеланий родителей.

Последовательное применение активных методов обучения, позволяющих создать оптимальные условия для интенсивного развития личности, помогает организовать уникальное творческое взаимодействие педагога и обучающихся. Одной из форм активных методов обучения является интеллектуально-творческая игра.

### **Игры на занятиях выступают в нескольких функциях:**

1. Обучающая – формирование определенных умений и навыков.
2. Развивающая – гармоничное развитие личностных качеств для активизации резервных возможностей личности.
3. Воспитательная – доверие друг другу, ответственность каждого перед всем коллективом, единство, согласие, самоутверждение.
4. Коммуникативная – объединение обучающихся в коллектив, установление эмоциональных контактов.
5. Развлекательная – создание благоприятной атмосферы на занятиях.

### **В образовательную программу заложены принципы:**

1. Природосообразность: обучение и воспитание обучающихся осуществляется с учетом возрастных особенностей.



2.Систематичность, последовательность: заключается в планировании содержания, развивающегося в системе и по восходящей линии, где новые знания опираются на предыдущие, вытекают из них.

3.Перманентность, непрерывность: программа реализуется в течение всего года, на протяжении нескольких лет.

4.Практическая значимость: в рамках программы реализуются и «материализуются» творческие достижения обучающихся на разных уровнях (муниципальном, региональном, краевом, Российском и Международном).

5.Развивающийся, инновационный характер программы: с каждым годом программа включает в себя новые элементы, идеи, подходы.

6.Индивидуализация: программа создает наиболее благоприятные возможности для развития познавательных сил, активности, склонностей и дарования каждого обучающегося.

7.Открытость: любой учащийся образовательной школы города может обучаться по данной программе, прервать или продолжить обучение на следующей ступени.

8. Большой возрастной диапазон: возраст обучающихся от 11 до 16 лет. Обучение осуществляется с учётом возрастных и индивидуальных особенностей детей:

1 год обучения – учащиеся 5 классов

2 год обучения – учащиеся 6 классов.

3 год обучения – учащиеся 7 классов.

4 год обучения – учащиеся 8 классов

5 год обучения – учащиеся 9 классов

Обучающиеся являются участниками игр 2 лиги (младшие школьники)

Обучающимся предоставляется возможность после окончания обучения по данной программе продолжить в дальнейшем обучение по программе «Я - интеллектуал». Это способствует непрерывному образовательному процессу.

Год обучения	Количество занятий в неделю	Продолжительность занятия (в часах)	Кол-во часов в неделю	Кол-во часов в год	Количественный состав группы
1	2	2	4	144	12 - 15 чел.
2	2	2	4	144	10 - 12 чел.
3-5	3	2	6	216	Не менее 6 чел.

Для снятия умственного напряжения на занятиях проводится динамическая пауза.

Специфика работы требует особой формы занятий, как можно более отличающихся от традиционного учебного (урочно-лекционного) процесса. Минимум назидательности, никакого принудительного навязывания знаний и умений. Теоретическая информация вводится в игровой процесс, иллюстрируется соответственно игровыми примерами и закрепляется на тренировочных занятиях. Разумеется, это не исключает полностью традиционных методов подачи и усвоения знаний.

Основной игровой и организационной единицей объединения является микрогруппа (команда), состоящая из 6 человек, что определяет численность учащихся в группах кратным шести.

Учебно-тренировочный процесс строится на совмещении форм занятий с разным по численности составом. Для теоретических занятий и общих тренировок нужны большие группы - три и более команд, для практических занятий, где руководителю необходимо отслеживать психологические реакции, ролевое участие и игровой вклад членов команды, работа идет с одной микрогруппой; на индивидуальном уровне (от одного до трех человек) требуется работа по подготовке капитанов команд, психологическому и игровому тренингу игроков основных специализаций, а также вопросников и стажеров-организаторов игр.

Игровая практика предусматривает участие команд в играх, проводимых клубом «Мефисто» и турнирах различных уровней, совместные тренировки с другими командами.

Распределение часов может корректироваться в зависимости от выступления

команд в турнирах по интеллектуальным играм.

Особенностью данной программы является то, что одна тренировка может включать в себя задания и упражнения для изучения различных учебных тем.

**Формы подведения итогов реализации  
дополнительной образовательной программы:**

- итоговые занятия;
- обобщающие игровые упражнения;
- конкурсы;
- викторины;
- тесты;
- зачеты;
- смотры;
- презентации (их защита);
- защита образовательных проектов;
- мастер классы;
- контрольные вопросы;
- тренинги;
- самостоятельные работы;
- интеллектуальные турниры, фестивали, чемпионаты (городские, региональные, межрегиональные, краевые, российские, международные).

**Методы определения результативности:**

- логические задачи;
- беседа;
- дискуссия;
- объяснение;
- мозговой штурм;
- соревнования;
- сюжетно-ролевые игры;

- анкетирование;
- тестирование;
- педагогическое наблюдение;
- психологическая диагностика;
- зачет;
- самостоятельная работа;
- интеллектуальные игры;

### Учебно-тематический план I года обучения

#### Задачи:

1. Развивать мотивацию к занятиям интеллектуальными играми.
2. Формировать познавательные (логические УДД).
3. Дать представление об отдельных видах интеллектуальных игр.
4. Развивать первичные навыки работы в команде.
5. Формировать навыки самоанализа и саморефлексии, стимулировать детей к саморазвитию.

№ п/п	Название темы	Количество часов			Формы отслеживания результатов
		теория	практика	всего	
1	Вводное занятие. Введение в ОП.		2	2	Игра
2	История и традиции городского интеллектуального клуба «Мефисто»	2		2	Собеседование
3	Формирование команд	2	6	8	Тренинги
4	Диагностика. Мониторинг.		6	6	Тест
5	Гимнастика ума. Развитие мышления.	2	16	18	Тест, викторина
6	Память и ее развитие	2	10	12	Тест, игра
7	Развитие внимания	2	10	12	тест, игра
8	Восприятие и воображение	2	8	10	тест, игра
9	Развитие речи	2	8	10	тест, игра
10	Знакомство с различными видами интеллектуальных игр		22	22	Зачет, игра, собеседование

11	Подготовка к соревнованиям		10	10	Интеллектуальные игры
12	Игровая практика		20	20	Игра, участие в соревнованиях, фестивалях, турнирах
13	Анализ игр		10	10	Анализ продуктов деятельности
14	Итоговое занятие		2	2	Игра, анализ продуктов деятельности, шкалирование
	<b>ИТОГО</b>	<b>14</b>	<b>130</b>	<b>144</b>	

### Прогнозируемые результаты

К концу I года обучения обучающийся должен:

- иметь устойчивый интерес к занятиям интеллектуальными играми,
- знать историю и традиции городского интеллектуального клуба «Мефисто»,
- проявлять интерес к различным видам интеллектуальных игр,
- владеть первичными навыками работы в команде, выступать в роли организатора в своей команде,
- уметь выполнять универсальные логические действия (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация),
- иметь определенный уровень производительности и устойчивости внимания, достаточный объем и распределение внимания,
- уметь использовать фантазии, воображения при выполнении учебных действий,
- владеть определенным уровнем развития отдельных свойств памяти (объем, точность, прочность, организованность), приемами смыслового запоминания,
- адекватно использовать речевые средства для решения различных коммуникативных задач, строить монологическое высказывание, владеть диалогической формой речи,
- участвовать в городских соревнованиях.

## Учебно-тематический план II года обучения.

### Задачи:

1. Познакомить с различными видами интеллектуальных игр.
2. Формировать коммуникативные УДД.
3. Обеспечить уровень подготовки команды, необходимый для того, чтобы войти в число лучших команд города.

№ п/п	Название темы	Количество часов			Формы отслеживания результатов
		теория	практика	всего	
1	Вводное занятие.		2	2	Игра
2	Работа с командой	2	6	8	Тренинг, анкетирование
3	Диагностика. Мониторинг.		4	4	Тест, игра
4	Разминочные интеллектуальные игры		20	20	Тест, игра, викторина
5	Основные интеллектуальные игры	4	30	34	Тест, игра
6	Подготовка к соревнованиям		18	18	Игра
7	Игровая практика.		36	36	Игра, турниры, соревнования, фестивали
8	Анализ игр		14	14	Анализ продуктов деятельности
9	Работа с капитанами	2	4	6	Тренинг, анкетирование
10	Итоговое занятие		2	2	Игра
	<b>ИТОГО</b>	<b>6</b>	<b>136</b>	<b>144</b>	

### Прогнозируемые результаты

К концу II года обучения обучающийся должен:

- владеть различными видами интеллектуальных игр,
- уметь различать виды интеллектуальных игр,
- уметь формулировать собственное мнение и позицию,
- уметь учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве,
- уметь договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности,

- оценивать свои возможности в процессе игры,
- участвовать в соревнованиях городского и краевого уровней.

### Учебно-тематический план III года обучения.

#### Задачи:

1. Познакомить с основами игры «Что? Где? Когда?».
2. Создать условия для развития способности к неформальному логическому мышлению и решению многоходовых задач.
3. Формировать индивидуальные игровые качества.
4. Формировать регулятивные УДД (целеполагание, планирование, прогнозирование, контроль, коррекция и оценка) при разработке образовательных проектов.
5. Обеспечить уровень подготовки команды, необходимый для того, чтобы войти в число лучших команд региона, края.

№ п/п	Название темы	Количество часов			Формы отслеживания результатов
		теория	практика	всего	
1	Вводное занятие.		2	2	Игра
2	Работа с командой	2	9	11	Тренинги, анкетирование
3	Диагностика. Мониторинг.		6	6	Тест, игра
4	Интеллектуальные методики ТРИЗ и логические задачи	2	10	12	Зачет
5	Разработка образовательных проектов	3	24	27	Защита проектов
6	Тематические игры		15	15	Игра, викторина
7	Основы игры «Что? Где? Когда?»	6	30	36	Интеллектуальные игры, тесты
8	Подготовка к соревнованиям		24	24	Интеллектуальные игры
9	Игровая практика.		51	51	Игра, турниры, соревнования, фестивали
10	Анализ игр		21	21	Анализ продуктов деятельности
11	Работа с капитанами	2	7	9	Тренинг, анкетирование
12	Итоговое занятие		2	2	Игра
	<b>ИТОГО</b>	<b>15</b>	<b>201</b>	<b>216</b>	

### Прогнозируемые результаты

К концу III года обучения обучающийся должен:

- владеть основами игры «Что? Где? Когда?»,
- уметь проводить анализ объектов с целью выделения признаков (существенных, несущественных),
- уметь синтезировать (составлять целого из частей, в том числе самостоятельно достраивать, восполнять недостающие компоненты),
- уметь выстраивать логические цепи рассуждений,
- уметь выбирать из множества версий одну правильную,
- уметь решать многоходовые логические задачи,
- уметь ставить и формулировать проблемы, использовать алгоритмы деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
- уметь пользоваться различными источниками информации,
- участвовать в турнирах по интеллектуальным играм городского, регионального и краевого уровней.

### **Учебно-тематический план IV года обучения.**

#### Задачи:

1. Познакомить с различными классификациями типов вопросов «Что? Где? Когда?».
2. Формировать познавательные УДД.
3. Совершенствовать навыки проектной деятельности.
4. Обеспечить уровень подготовки команды, необходимый для того, чтобы войти в число команд финалистов Пермского края.

№ п/п	Название темы	Количество часов			Формы отслеживания результатов
		теория	практика	всего	
1	Вводное занятие.		3	3	Игра
2	Работа с командой	3	9	12	Тренинг
3	Диагностика. Мониторинг.		6	6	Тест
4	Разработка образовательных проектов	3	24	27	Защита проектов
5	Основные интеллектуальные игры		18	18	Игра
6	Тематические игры		12	12	Игра, викторина
7	Классификация вопросов	6	21	27	Зачет



	«Что? Где? Когда?»				
8	Подготовка к соревнованиям		30	30	Интеллектуальные игры
9	Игровая практика.		57	57	Игра, турниры, соревнования, фестивали
10	Анализ игр		21	21	Анализ продуктов деятельности
11	Итоговое занятие		3	3	Анкетирование, игра
	<b>ИТОГО</b>	<b>12</b>	<b>204</b>	<b>216</b>	

### Прогнозируемые результаты

К концу IV года обучения обучающийся должен:

- знать различные классификации вопросов «Что? Где? Когда?»,
- уметь определять на практике тип вопроса,
- уметь делать выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий,
- уметь выдвигать гипотезы и их обоснование,
- уметь устанавливать причинно-следственные связи;
- уметь определять основную и второстепенную информации;
- участвовать в турнирах по интеллектуальным играм межрегионального, краевого и всероссийского уровней.

### **Учебно-тематический план V года обучения.**

#### Задачи:

1. Обучить технологическим приемам составления вопросов, применению данных приемов на практике.
3. Создать ситуацию успеха.
4. Совершенствовать навыки взаимодействия в группе.
5. Обеспечить уровень подготовки команды, необходимый для того, чтобы войти в число лучших команд Пермского края и России.

№ п/п	Название темы	Количество часов			Формы отслеживания результатов
		теория	практика	всего	
1	Вводное занятие.		3	3	Игра

2	Работа с командой	1	8	9	Тренинг
3	Диагностика. Мониторинг.		6	6	Тест
4	Технологические приемы составления вопросов	6	21	27	Зачет, практическая работа
5	Разработка образовательных проектов		30	30	Защита проектов
6	Основные интеллектуальные игры		24	24	Игра
7	Подготовка к соревнованиям		33	33	Интеллектуальные игры
8	Игровая практика.		57	57	Игра, турниры, соревнования, фестивали
9	Анализ игр		24	24	Анализ продуктов деятельности
10	Итоговое занятие		3	3	Игра
	<b>ИТОГО</b>	<b>7</b>	<b>209</b>	<b>216</b>	

### Прогнозируемые результаты

К концу V года обучения обучающийся должен:

- владеть различными технологическими приемами составления вопросов,
- уметь применять технологические приемы вопросника на практике,
- стремиться к сознательному саморегулированию и самосовершенствованию,
- владеть различными социальными ролями в коллективе (команде),
- владеть регулятивными УУД (целеполагание, планирование, контроль, коррекция, оценка)
- участвовать в турнирах по интеллектуальным играм межрегионального, краевого и российского уровней.

### **По итогам освоения программы в целом обучающийся должен:**

- повысить интеллектуальный уровень и эрудицию, улучшить воображение, память, внимание, фантазию и логику; расширить кругозор, дополнить и углубить знания, полученные им в школе;
- реализовать оптимально интеллектуальные и творческие способности через участие в викторинах, чемпионатах и турнирах различных уровней,

составление вопросов, подготовку и проведение мероприятий клуба, а также через другие виды интеллектуальной деятельности;

- знать правила различных интеллектуальных игр и применять их на практике;
- овладеть навыками оперативного анализа проблемы и осознанного принятия решения в любой ситуации;
- владеть методикой разработки образовательных проектов;
- уметь составлять различные интеллектуальные игры и задания;
- овладеть высоким уровнем взаимодействия в группе, умением выстроить взаимоотношения в коллективе.

## Содержание программы

### I год обучения

#### 1. Вводная часть. Введение в образовательную программу (2 часа)

Знакомство с разделами программы. Игра «Путешествие в страну интеллектуальных игр».

#### 2. История и традиции городского интеллектуального клуба «Мефисто» (2 часа)

Знакомство с историей, традициями известными командами и игроками клуба, с особенностью работы объединения. Просмотр видеороликов «Наш Мефисто», «Выпускники Мефисто», просмотр фотографий.

#### 3. Формирование команд (8 часов)

Психологическая и игровая совместимость. Определение игрового уровня обучающихся. Выбор капитана в команде. В течение сезона состав команд может корректироваться.

#### 4. Диагностика (6 часов)

Компьютерная диагностика. Методика ГИТ (Групповой интеллектуальный тест).

Промежуточная и итоговая аттестация обучающихся.

#### 5. Гимнастика ума. Развитие мышления (18 часов)

Выявление уровня сформированности логических УУД:

- анализ отношения понятий;
- синтез как составление целого из частей;
- способность выделять существенное;

- сравнение понятий;
- обобщение понятий;
- установление причинно-следственных связей;
- классификация предметов и явлений;
- скорость протекания мыслительных процессов;
- поиск аналогов и противоположностей;

Задания и упражнения для развития логического мышления: «Составь предложение», «Охота за синонимами», «Антонимы», «Паутина», «Третий лишний», «Продолжи ряд», «Аналогии», «Пара слов», «Что тут лишнее?», «Назови одним словом», «Потерянные буквы», анаграммы, метаморфозы, палиндромы, шарады, различные виды кроссвордов и др.

#### 6. Память и ее развитие (12 часов)

Определение типа памяти (зрительная, слуховая, словесная, комбинированная, моторная). Выявление уровня развития отдельных свойств памяти (объем, прочность, точность, организованность). Приемы и методы запоминания (осознание, ассоциация образов, принцип паузы, расслабление, рифма, аббревиатура, кодирование, использование картинок, цепочек, объединение по категориям). Скорость запоминания, анализ ассоциаций. Рекомендации для смыслового запоминания.

Упражнения «Города», «Запомни рисунок», «Чей предмет», «Числа», «Слова», «Лица и фамилии», «Волшебный квадрат», «Запоминаем рисуя», «Что исчезло?», «Запомни текст», «Заблудившиеся ассоциации» и др.

Компьютерные игры «Запомни число», «Найди пару фигур», «Иероглифы», «Запоминание линий», «Что изменилось?»

#### 7. Развитие внимания (12 часов)

Оценка внимания школьников:

а) исследование различных свойств внимания:

- объем - методика «Запомни и расставь точки», «Кольца», «Переплетение линий»

- устойчивость – методика «Исправь ошибки», корректурные пробы, «Таблицы Шульте»
- распределение внимания – «Запомни текст», «Что сказал сосед?»
- переключение – «Черные и красные числа», «Числовой квадрат»
- концентрация внимания – тест Мюнстерберга, тест Пьерона-Рузера, методика «10 слов», файнворд,

б) тест «Внимательны ли вы?»

Правила самоорганизации внимания.

Тренинг внимания: «Алфавит», «Часы», «Два дела одновременно», «Самый внимательный», «Муха», «Поиск предмета», «Не собьюсь», «Приз бери», «Повторяющиеся слова», «Найди ошибку», «Счет с помехой», «Каждой руке свое дело», «Ладони», «Найди букву», «Путаница» и др.

Компьютерные игры «Звездное небо», «Ошибки художника», «Сравни картинки».

## 8. Восприятие и воображение (10 часов)

Виды восприятия (осязательное, зрительное и слуховое). Восприятие цвета и времени. Исследование восприятия и воображения:

- тест «Определение уровня воображения»
- тест Торренса

Рекомендации по эффективному слуховому восприятию. Тренировка восприятия и воображения: «Измеряем на глазок», «Часть-целое» «Делим на части», «Развиваем чувство времени», «Угадай мелодию», «Пофантазируй и дорисуй», «Минута», «Сопоставь цвета», «Перевероты», кляксография, цветотерапия, оптические иллюзии, и др.

## 9. Развитие речи (10 часов)

Виды речи (устная и письменная). Упражнения на развитие и пополнение словарного запаса детей: «Буква», «Пойми меня», «Кто дальше на «Тройке»», « Две буквы», «Объясни рисунок», «Дай определение», игра «Надуваловка» и др.

## 10. Знакомство с различными видами интеллектуальных игр (22 часа)

Ознакомление с правилами командных интеллектуальных игр: «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Пять подсказок», «Азбука», элементами игры «Десятка». Знакомство с мини-играми: «Наборщик», «Балда», «Контакт», «Банальности», «Ассоциации», «Алфавит», «Да-нет-ки», «Верю - не верю», «Дальше, дальше, дальше...», «Эрудит-лото» и др.

#### 11. Подготовка к соревнованиям (10 часов)

Совместные тренировки с другими командами. Контрольные занятия, зачеты, проверочные работы. Игровые занятия.

#### 12. Игровая практика (20 часов)

Участие команды в интеллектуальных турнирах в объединении, Чемпионате города, возможно участие в региональных играх. Игры для умников и умниц.

#### 13. Анализ игр (10 часов)

Анализ результатов соревнований, работы команды и каждого игрока во время игры. Работа с турнирными таблицами.

#### 14. Итоговое занятие.

Подведение итогов года. Игра «Интеллектуальное казино» (совместно с родителями)

### **II год обучения**

#### 1. Вводное занятие (2 часа)

Постановка задач на игровой сезон. Игра «Интеллектуальный ералаш»

#### 2. Работа с командой (8 часов)

Игровая специализация игроков. Роль капитана-диспетчера. Роль генератора идей. Роль информационного критика-эрудита. Роль держателя формы вопроса. Совмещение и перемена ролей. Игроки-универсалы. Месторасположение игроков в команде. Взаимодействие и сотрудничество внутри команды. Занятия с психологом.

#### 3. Диагностика (4 часа)

Промежуточная и итоговая аттестация обучающихся.

#### 4. Разминочные интеллектуальные игры (20 часов)

Закрепление ранее изученных игр. Знакомство с правилами новых разминочных игр, отработка навыков игры. «Балда» (все виды), «Эрудит-квартет», «Эрудит»,

«Крокодилы», «Интеллектуальный покер», «Коррида», «Коровы и быки», «Набор слов», «Аукцион», «Каркас», «10 жертва», «Очко», «Кто я?», «Слабое звено» и др. Составление игр (ведется индивидуальная работа педагога с детьми).

#### 5. Основные интеллектуальные игры (34 часа)

Правила и структура игры. Учебные командные игры: «Десятка» (перевертыши, переводы, шароиды, омонимы, кодировки, ошибки, сопоставления, кодировка, файнворды и др.), «Пентагон» (знакомство с историей игры), «Своя игра» (история игры, спортивный и телевизионный варианты игры), «Что? Где? Когда?», «Брэйнинг» (тактика игры, выбор капитана-кнопара, отработка быстроты реакции, особенности вопросов), «Завалинка» (работа со словарем, формулировка понятий и определений), «Пинг-понг», «Авоська», «На ринге», «Азбука», «Пазлспорт» и др. Составление отдельных элементов игр.

#### 6. Подготовка к соревнованиям (18 часов)

Совместные тренировки с другими командами. Контрольные занятия, зачеты, проверочные работы. Игровые занятия.

#### 6. Игровая практика (36 часов)

Участие команды в Чемпионате города, Пермского края, возможно участие в дистанционных российских турнирах.

#### 7. Анализ игр (14 часов)

Выявление положительных и отрицательных тенденций в игровой практике команды. Анализ изменения положения команды в общем рейтинге соревнований, с учетом изменения положения соперников (после каждой игры).

#### 8. Работа с капитанами (6 часов)

Упражнения «Гонка за лидером», «Интеллектуальный покер», «Ты – мне, я – тебе». Работа на «кнопке». Реакция на аудиовизуальные сигналы.

#### 9. Итоговое занятие (2 часа)

Подведение итогов года. Игра «Самый умный»

### III год обучения

#### 1. Вводное занятие (3 часа)

Постановка задач на игровой сезон. Корректировка в составе команд. Игра «Интеллектуальный тир»

#### 2. Диагностика (6 часов)

Тест «ШТУР», тест на оценку творческого потенциала личности. Промежуточная и итоговая аттестация обучающихся.

#### 3. Работа с командой (12 часов)

Игры на взаимодействие и сплочение игроков команды. Психологический фактор в команде. Тренинги и занятия с психологом.

#### 4. Работа с капитанами (6 часов)

Игровые функции капитана. Умение принимать решение. Умение самому отвечать на вопрос. Интуиция. Умение решать административные вопросы.

#### 5. Логические задачи (18 часов)

Понятие «логические задачи». Методы решения логических задач:

- Метод предположений,
- Метод логических квадратов,
- Решение задач при помощи графов,
- Метод диаграмм Венна

#### 6. Разработка образовательных проектов (21 час)

Понятие образовательный проект. Требования к образовательному проекту. Виды проектов (исследовательские и информационные). Классификации проектов по продолжительности (мини-проекты, кратковременные, долгосрочные). Разработка и защита проекта.

#### 7. Тематические игры (15 часов)

Интеллектуальные игры, посвященные юбилейным годам России. Викторины: «Вокруг света», «Здоровый я – здоровая семья!», «О, спорт, ты – мир!». Мультимедийные игры «Фразеологизмы», «Песневед».

#### 8. Основы игры «Что? Где? Когда?» (36 часов)



Игротехника – разучивание основных правил игры. Стили игры – активный и сдержанный. Техника обсуждения - стандартные и менее известные приемы. Этапы работы над вопросом. Индукция (генерирование идей) Игровая практика и роль генерирования идей в работе над вопросом. Психологическое "растормаживание" индукторов в команде. Анализ идей и версий ("информационная критика"). Игровая практика и функциональное применение метода в работе над вопросом. Роль эрудитов («критиков») в команде. Дедукция (синтез информации). Функция капитана-диспетчера в работе над вопросом. Игровая практика и "игра в пас" (логическое развитие поданной идеи). Раскрытие логики вопроса и многоступенчатые (многоходовые) комбинации. Выбор версии из нескольких возможных. Роль логики и интуиции в процессе выбора версии. Хронологические рамки работы над вопросом, хронология этапов обсуждения в зависимости от конкретной игровой ситуации. Выбор версий. Упражнения на выбор правильной версии. Игры «Кто хочет стать миллионером?», «Эрудит - лото», «Верю, не верю», «Орёл или решка». Анатомия выбора. Оценка и проверка возможных решений. Письменное оформление ответа. Разучивание правил проведения турниров. Проверка ответов. Ведение турнирной таблицы.

#### 9. Подготовка к соревнованиям (24 часа)

Отработка полученных навыков через различные виды интеллектуальных игр.

Совместные тренировки с другими командами. Контрольные занятия, зачеты, проверочные работы. Игровые занятия.

#### 10. Игровая практика. (51 час)

Участие команды в соревнованиях различных уровней (в том числе в финалах краевых, российских).

#### 11. Анализ игр (21 час)

Выявление положительных и отрицательных моментов в игровой практике команды. Анализ изменения положения команды в общем рейтинге соревнований, с учетом изменения положения соперников. Оценка качества вопросов (после каждой игры).

#### 12. Итоговое занятие (3 часа)

Подведение итогов года. Игра «Интеллектуальный марафон».

## IV год обучения

### 1. Вводное занятие (3 часа)

Постановка задач на новый игровой сезон. Игра «На ринге»

### 2. Работа с командой (9 часов)

Цель как предмет психологической работы в группе. Изучение новых правил поведения в группе.

### 3. Диагностика (9 часов)

Ознакомление с разнообразными видами интеллектуальных тестов (в том числе и компьютерных). Промежуточная и итоговая аттестация обучающихся.

### 4. Разработка образовательных проектов (27 часов)

Разработка вопросов и заданий к различным играм. Поиск информации для вопроса. Построение вопроса. Виды вопросов в зависимости от вида, уровня и класса игры. Понятие о дуали (вопросе с двумя возможными ответами) и прочих ошибках при построении вопроса. Работа с литературой, оформление вопроса и ссылок на источники. Проверка и защита вопросов. Отбор вопросов для игры в зависимости от конкретной аудитории.

Составление игр для проведения Чемпионата города среди 3-5 классов. Выпуск брошюры для педагогов и учащихся 3-5 классов.

### 5. Основные интеллектуальные игры (18 часов)

Совершенствование навыков игры. Новые формы интеллектуальных игр.

### 6. Тематические игры (12 часов)

Интеллектуальные игры, посвященные юбилейным годам России. Викторины: «Похимичим!», «Математический сундучок», «Олимпийские игры». Мультимедийные игры: «Музыкальная своя игра», «Ассоциации».

### 7. Классификация вопросов «Что? Где? Когда?» (27 часов)

Максим Поташев о различных типах вопросов «Что? Где? Когда?» Типы вопросов по Борису Бурде. Юрий Выменец о классификации вопросов.

### 8. Подготовка к соревнованиям (30 часов)

Выбор команды для участия в турнире (фестивале). Контрольный мониторинг в команде и клубе. Контрольные игры и анализ обсуждения каждого из вопросов. Психологический настрой команды. Тренировочные режимы.

#### 9. Игровая практика (57 часов)

Участие команды в соревнованиях различных уровней (в том числе в финалах) – городских, региональных, краевых, российских, международных.

#### 10. Анализ игр (21 час)

Выявление положительных и отрицательных моментов в игровой практике команды. Анализ изменения положения команды в общем рейтинге соревнований, с учетом изменения положения соперников. Оценка качества вопросов (после каждой игры).

#### 11. Итоговое занятие (3 часа)

Подведение итогов года. Игра «Умники и умницы».

### **V год обучения**

#### 1. Вводное занятие (3 часа)

Постановка задач на новый игровой сезон. Игра «Горка»

#### 2. Работа с командой (9 часов)

Работа с конфликтами в команде. Развитие команды. Психологические тренинги и занятия.

#### 3. Диагностика (6 часов)

Промежуточная и итоговая аттестация обучающихся.

#### 4. Технологические приемы составления вопросов (27 часов)

Понятие о корректности вопроса. Требования к корректному вопросу. Вопросы разных уровней сложности. Простейшие вопросы (на элементарные знания) Логические вопросы. А. Левитас о приемах вопросника. Одноходовки и многоходовки. Что такое «метка» с точки зрения вопросника. Типы «меток». Вопросы на догадку. "Неберущиеся" вопросы. Создание стандартного (оптимального) вопроса. Правила оформления вопроса.

#### 5. Разработка образовательных проектов (30 часов)

Разработка вопросов и заданий к различным играм. Составление игр для проведения Чемпионата города среди 6-8 классов (Своя игра, Пентагон, Азбука, Десятка)

#### 6. Основные интеллектуальные игры (24 часа)

Совершенствование навыков игры. Новые формы интеллектуальных игр.  
Индивидуальные игры.

#### 7. Подготовка к соревнованиям (33 часа)

Психологический настрой команды. Тренировочные режимы. Взаимодействие команды и тренера во время подготовки и участия в турнире. Коррекция игры в течение турнира. Замены в команде в процессе подготовки и во время участия в турнире. Разбор игр и вопросов турнира. Оценка участия команды в турнире.

#### 8. Игровая практика (57 часов)

Участие команды в соревнованиях различных уровней (в том числе в финалах) – городских, региональных, краевых, российских, международных.

#### 9. Анализ игр. (24 часа)

Выявление положительных и отрицательных моментов в игровой практике команды. Анализ изменения положения команды в общем рейтинге соревнований, с учетом изменения положения соперников. Оценка качества вопросов (после каждой игры).

#### 10. Итоговое занятие (3 часа)

Подведение итогов года. Игра «Интеллектуальный калейдоскоп»

## **Методическое обеспечение образовательной программы**

### **Учебные пособия:**

1. Справочники (см. список литературы)

1. Словари (см. список литературы)

2. Сценарии:

- интеллектуальных игр, турниров, чемпионатов;
- досуговых мероприятий;
- клубных мероприятий.

4. Таблицы:

- в электронном виде:

результаты интеллектуальных турниров, чемпионатов;

результаты промежуточной и итоговой аттестации обучающихся.

- текстовые по темам:

«Твое внимание»;

«Твоя память»;

«Твое мышление»;

«Речь»;

«Восприятие».

- цифровые:

по теме «Распределение внимания»;

- смешанные:

по теме «Познавательная сфера»;

для различных интеллектуальных игр.

5. Большая энциклопедия Кирилла и Мефодия (БЭКиМ) в электронном виде.

6. Детская энциклопедия в электронном виде.

7. Приложения к БЭКиМ (Спорт. Музыка. Кулинария. Оружие. Кино.) в электронном виде.

8. Развивающие настольные игры:

«Домино» (флаги стран), «Эрудит», «История России», «Энциклопедия юного эрудита» (викторина), «Вокруг света» (лото), «Иманджинариум», «Бонанза», «Тик-так бум», «Alias», головоломки, «Манчкин Фу», «Тотем»

9. Компьютерные развивающие игры:

Викторины, «Слабое звено», «Что? Где? Когда?», «Как стать миллионером», «Балда», пазлы, кроссворды. Игры на развитие памяти: «Запомни число», «Найди пару фигур», «Иероглифы», «Запоминание линий», «Что изменилось?». Игры на развитие внимания: «Звездное небо», «Ошибки художника», «Сравни картинки» и др.

### **Методические пособия:**

1. В электронном виде (диски):

- тесты для детей и родителей;

- «Тренируем память»;

- «Как решить проблему»;

- «Учимся мыслить логически»;

- «Быстрое чтение».

2. Тесты с инструкциями.

3. Подборка различных интеллектуальных игр.

4. Рекомендации:

- для смыслового запоминания;

- самоорганизации внимания;

- по подготовке к экзаменам.

5. Тематическая подборка по темам:

- «Память»;

- «Внимание»;

- «Мышление»;

- «Речь»;

- «Воображение и восприятие»;

- Тематические интеллектуальные игры.

#### **Наглядные пособия:**

- учебные карты;

- карточки;

- перфокарты.

#### **Технические средства обучения:**

1. Звуковые материалы:

Музыкальные игры «Угадай мелодию», «Своя игра», «Пентагон», «Песневед».

- музыкальные подборки;

- гимны стран;

- голоса животных;

- звуки музыкальных инструментов.

2. Экранные:

- рисунки и картинки;

- фотографии;

- игры: «Азбука», «Телефильмы», «Музыкальный ринг», «Ассоциации», «Своя игра», «Что? Где Когда?», «Фразеологизмы», «Антонимы», «Кинопоказ»

### 3. Экранно-звуковые:

- презентации;
- видео-фильмы;
- видеоматериалы различных ТВ-передач;

## **Психологическое обеспечение образовательной программы**

Реализация образовательной программы требует психологического сопровождения. Педагогами-психологами проводятся предварительная, промежуточная и итоговая диагностики на исследование мотивации, личности обучающегося, уровня его коммуникативных и организаторских способностей. Диагностики проводятся с целью определения мотивации к занятиям интеллектуальным творчеством, исследования степени совместимости игроков в команде, уровня комфортности в коллективе и т.д.

В ходе работы применяются следующие методики: тесты Ровена, Айзенка, Е. Торренса, ГИТ, ШТУР, на определение типа памяти, на уровень развития внимания, мышления. Диагностика проводится в течение всего учебного года. Результаты исследования заносятся в «Журнал достижений» с целью отслеживания уровня развития каждого обучающегося, последующей корректировки состава команд, нахождения оптимальной игровой и психологической совместимости игроков. Практические рекомендации психологов реализуются педагогом на протяжении дальнейшего процесса обучения. Совместная деятельность психологов и педагога помогает осуществлять индивидуальный подход к каждому обучающемуся.

Психологами проводятся групповые и индивидуальные консультации, психологические тренинги. Психологи помогают адаптироваться новым членам клуба в коллективе, осуществляют помощь при составлении команды, что способствует повышению уровня игры.

## Список использованной литературы:

### Литература для педагога:

1. Айзенк Г.Ю. Проверь свои способности / Г.Ю. Айзенк – СПб: «Лань», 1995. – 160с.
2. Алдер Г. Техника развития интеллекта / Г. Алдер. – СПб.: «Питер», 2011. – 213с.
3. Баландин Б. 3 000 каверзных вопросов и ответов для вундеркиндов и их родителей / Б. Баландин – М.: «РИПОЛ классик», 2006. – 576с.
4. Баландин Б. 1001 вопрос для очень умных / Б. Баландин – М.: «РИПОЛ классик», 2003. – 480с.
5. Берсеньева К.Г. Русские пословицы и поговорки / К.Г. Берсеньева – М.: «ЗАО Центрполиграф», 2005. – 383с.
6. Богданова Т.Г., Корнилова Т.В. Диагностика познавательной сферы ребенка / Т.Г. Богданова, Т.В. Корнилова – М.: «Роспедагенство», 1994. – 68с.
7. Брайт А. Развиваем интеллект / А. Брайт – СПб.: «Питер Пресс», 1997. – 160с.
8. Ермоленко И.Ю. Развитие познавательной активности школьников в игровой деятельности / И.Ю.Ермоленко – Самара, 1996. – 67с.
9. Ефремов О.Ю. Педагогика / О.Ю. Ефремов – СПб.: «Питер», 2010. – 352с.
10. Кучина Т.Г., Болдырева Е.М. Литература. Интеллектуальные игры для школьников / Т.Г. Кучина, Е.М. Болдырева - Ярославль: «Академия развития», 1998. – 240с.
11. Любимова Т.Г. Учить не только мыслить, но и чувствовать / Т.Г.Любимова – Чебоксары, 1994. – 45с.
12. Медведева Т.Н. Психодиагностика интеллектуальной деятельности школьников / Т.Н.Медведева - Соликамс «Соликамский пединститут», 2000. – 36с.
13. Методическая работа в системе дополнительного образования: материалы, анализ, обобщение опыта / авт.-сост. Кайгородцева М.В. – Волгоград: «Учитель», 2009. – 377с.
14. Миронов А.В. Как построить урок в соответствии с ФГОС / А.В. Миронов. – Волгоград: «Учитель», 2013. – 174с.



15. Модель организации досуга и творчества детей. 5-11 классы / авт.-сост. Ципляева Е. А. – Волгоград: «Учитель», 2009. – 311с.
16. Работа с семьей в учреждении дополнительного образования: аукцион методических идей / авт.-сост. Третьякова Л.В. и др. – Волгоград «Учитель», 2009 – 218с.
17. Русский язык.5-9классы. Интеллектуальный марафон / авт.-сост. Курушина Т.А. и др. – Волгоград «Учитель», 2009. - 253с.
18. Тихомирова Л. Ф. Развитие интеллектуальных способностей школьника / Л. Ф. Тихомирова – Ярославль «Академия развития», 1996. – 240с.
19. Федин С. Лучшие игры со словами / С. Федин. – М.: «Рольф», 2001. – 256с.
20. Феномен «Что? Где? Когда?» - М.: «Эксмо», 2002. – 320с.
21. Фопель К. Психологические группы.Рабочие материалы ведущего / К.Фопель – М.: «Гензис», 2008. – 256с.
22. Черемошкина Л.В. Развитие памяти детей / Л.В. Черемошкина – Ярославль «Академия развития», 1996. – 240с.
23. Шмаков С. А. Игры в слова и со словами / С. А. Шмаков – М.: ООО «Издательство Астрель»: ООО «Фирма «Издательство АСТ», 2000. – 208с.
24. Эпиро де П., Пинкович М.Д. 100 000 вопросов и ответов: Что такое семь чудес света? / Питер де Эпиро, М.Д. Пинкович – М.: «РИПОЛ классик», 2005. – 448с.

#### **Литература для детей:**

1. Бородулин В.И., Горкин А.П., и др. Иллюстрированный энциклопедический словарь (малый) / В.И. Бородулин, А.П. Горкин– М.: «Большая Российская энциклопедия», 2000. – 1039с.
2. Борохов Э. Энциклопедия афоризмов: Мысль в слове / Э. Борохов - М.: ООО «Издательство АСТ», 2003. – 714с.
3. Вадченко Н.Л., Хаткина Н.В. 600 задач на сообразительность: Энциклопедия / Н.Л. Вадченко, Н.В. Хаткина – Донецк: «Сталкер», 2001. – 512с.
4. Герои русской истории – М.: «Белый город», 2006. – 431с.

5. Детская энциклопедия для среднего и старшего возраста том 1-5 – М.: «Академия пед.наук РСФСР», 1962.
6. Комарова И.И. Новый справочник по решению кроссвордов / И.И. Комарова – М.: «РИПОЛ классик», 2005. – 670с.
7. Кто есть кто: Новейший справочник школьника - М.: «Слово», 2006. – 1120с.
8. Макаров Н. Энциклопедия ума, или словарь избранных мыслей авторов всех народов и всех веков / Н. Макаров - М.: «Терра», 1998. – 624с.
9. Научно-популярное издание 100 великих том 1-20 – М.: «Вече», 2006.
10. Никитин Ю. Это мы не проходили. Школа затейных наук / Ю. Никитин – Донецк: «Сталкер», 1999. – 448с.
11. Познавательный журнал «Детская энциклопедия» - М.: ЗАО «Аргументы и факты», 2005.
12. Популярная энциклопедия для детей том 1-15 «Все обо всем» – М.: «Слово», 1999.
13. Рассел Ф. Протестируй свой IQ / Ф.Рассел. – М.: 2002.
14. Словарь трудностей русского языка – Ростов н /Д: «Феникс», 2004. – 336с.
- 15.
16. Энциклопедия для детей. Том 7. Искусство. Ч.2. Архитектура, изобразительное и декоративно - прикладное искусство 17-20веков / ред. коллегия М.Аксенова, Н. Майсурян и др. – М.: «Мир энциклопедий Аванта+», 2007. – 656с.
17. Этимологический словарь русского языка – Ростов н/Д: «Феникс», 2004. – 240с.

#### **Электронные носители:**

1. Большая энциклопедия «Кирилла и Мефодия» («КиМ») 8 дисков
2. Вопросы и задания различных интеллектуальных клубов мира
3. Детская энциклопедия - 2006. – 2 диска
4. Интеллектуальные игры – «Слабое звено», «Что? Где? Когда?», «Как стать миллионером»
5. Развивающие логические игры – «Пазлы», «Балда», «Кроссворды», «Тренируем память», «Как решить проблему», «Учимся мыслить логически», «Быстрое чтение»

6. Приложения к «КиМ» - музыка (4 диска), спорт (2 диска), кулинария (2 диска), кино (4 диска), оружие (1 диск)
7. Тесты по психологии

### **Досуговая деятельность**

На протяжении всех лет обучения огромное значение придаётся различным досуговым мероприятиям, целью, которых является воспитание дружбы и взаимопонимания, общение друг с другом, сплочение детского коллектива.

#### **Формы проведения досуговых мероприятий:**

Посвящение в интеллектуалы. День рождения клуба «Мефисто». Новогодняя елка. Рождественские вечера. Именины круглый год. Праздники, посвященные основным датам календаря. Совместные праздники с родителями. Экскурсии. Дни здоровья (посещение бассейна и катка). Походы. Выпускной вечер. Вечер встречи выпускников. Посещение музея, библиотеки, театра.