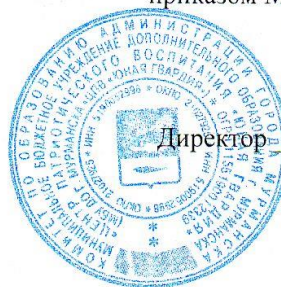


КОМИТЕТ ПО ОБРАЗОВАНИЮ АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА МУРМАНСКА

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
г. Мурманска «Центр патриотического воспитания «Юная Гвардия»

ПРИНЯТА
методическим советом
Протокол
от 31.05.2021 № 3

Председатель  А.О. Кострикина



УТВЕРЖДЕНА
приказом МБУ ДО г. Мурманска «ЦПВ
«Юная гвардия»
от 31.05.2021 № 76

 А. Р. Гисмеев

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
СОЦИАЛЬНО-ГУМАНИТАРНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

«ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ»

Возраст учащихся: **13-15 лет**
Срок реализации программы: **1 год**

Составители:
Кострикина Алла Олеговна,
методист,
Пташенчук Сергей Валерьевич,
педагог дополнительного образования

Мурманск
2021

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Проблема человеческих способностей вызывала огромный интерес людей во все времена. Однако в прошлом у общества не возникало особой потребности в людях с интеллектуальными способностями. Таланты появлялись как бы сами собой, стихийно создавали шедевры литературы и искусства: делали научные открытия, изобретали, удовлетворяя тем самым потребности развивающейся человеческой культуры.

В наше время ситуация коренным образом изменилась. Жизнь в эпоху научно-технического прогресса становится все разнообразнее и сложнее. И она требует от человека не шаблонных, привычных действий, а подвижности, гибкости мышления, быстрой ориентации и адаптации к новым условиям, творческого подхода к решению больших и сложных проблем. Если учесть тот факт, что доля умственного труда почти во всех профессиях постоянно растет, а все большая часть исполнительской деятельности перекладывается на машины, то становится очевидным, что интеллектуальные способности человека следует признать самым существенным качеством современного человека и задачу их развития – одной из важнейших задач в воспитании.

Основными показателями интеллектуального развития обучающихся являются уровень развития психических механизмов (внимания, памяти, воображения), уровень развития мышления ребёнка, овладение приёмами поисковой и творческой деятельности.

Актуальность программы

Актуальность обусловлена тенденциями интеграции общего и дополнительного образования. Программа направлена на укрепление метапредметных связей, развитие творческих способностей учащихся, развитие познавательных способностей и интереса к окружающему миру. Не менее важно, в условиях тотальной компьютеризованности современного общества, развитие коммуникативных навыков учащихся. Увлечение интеллектуальными играми, даёт возможность учащимся общаться сверстниками из разных учебных заведений, а также с представителями более старшего поколения.

Отличительные особенности и новизна программы

Отличительной особенностью программы, является то, что при разработке программы учитывался, не только педагогический опыт, но и опыт игровой – автор много лет сам играет в интеллектуальные игры. Безусловный плюс программы – её универсальность. Теоретический и практический материал доступен школьникам разных возрастов, начиная с 5 – 7 классов.

Также отличительной чертой программы является учитывание особой роли игровых турниров. В самом деле, с одной стороны, именно они в первую очередь привлекают учащихся к интеллектуальным играм, с другой – это отличное средство обучения: ни какая тренировка или лекция не дадут такого опыта, который дают соревнования школьников и школьных команд. С третьей стороны, они же, являются средством проверки того, чему учащиеся уже научились.

Педагогическая целесообразность

Интеллектуальные игры объединяют в себе черты как игровой, так и учебной деятельности. Исходя из этого, представляется логичным и разумным использовать игровую форму, как наиболее полно способствующую усвоению учебного материала.

Программа имеет **социально-гуманитарную направленность** и рекомендуется для занятий с детьми 13-15 лет.

Программа составлена на основе дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Досуг. Игра», за авторством Третьякова С.Г. (Москва, 2013 г.).

Нормативно-правовая база

Программа разработана в соответствии с:

1. Федеральным законом от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021г. №2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПин 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
3. Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020г. «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
4. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015г. № 09-32-42);
5. Приказом Министерства просвещения РФ от 09.11.2018г. № 196 «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

Программа имеет **стартовый уровень сложности** и предполагает универсальную доступность для детей с любым видом и типом

психофизиологических способностей. Дифференцированный учебный материал может предлагаться в разных формах в зависимости от индивидуальных способностей ребенка.

Программой предусмотрен текущий контроль успеваемости, промежуточная и итоговая аттестация учащихся. Текущий контроль успеваемости учащихся проводится в счет аудиторного времени, предусмотренного на учебный раздел. Промежуточная и итоговая аттестация проводится в целях выявления степени сформированности практических умений и навыков учащихся посредством педагогических тестов и практических заданий.

Цель программы- создание условий для развития познавательного интереса и творческих способностей учащихся, удовлетворение их индивидуальных потребностей в интеллектуальном совершенствовании.

Задачи программы

Обучающие

- изучение основных правил современных интеллектуальных игр;
- усвоение основных навыков командного взаимодействия;
- формирование мотивации саморазвития, самообразования для интеллектуального самосовершенствования;
- формирование умения эффективно работать с различными источниками информации;

Развивающие

- формирование и развитие коммуникативной компетентности: умения работать в команде, аргументировать свою позицию, вести конструктивную дискуссию, управлять своими эмоциями в общении.

Воспитательные

- воспитание игрового этикета,
- расширение кругозора учащихся.

Ожидаемые результаты

Предметные

К концу обучения учащиеся будут:

1. знать правила основных интеллектуальных игр;
2. знать основные навыки командного взаимодействия, правила ведения дискуссии.

3. овладеют рациональными приёмами умственной деятельности и алгоритмами рассуждения

4. усвоят способы решения различных познавательных задач.

Метапредметные

У учащихся будет:

1. наблюдаться развитие интеллектуальных и творческих способностей.

Личностные

Обучающиеся будут:

1. оказывать сотрудничество и взаимопомощь товарищам,

2. уметь преодолевать трудности, распределять свои силы.

Внимание уделяется овладению рациональными приёмами умственной деятельности, алгоритмами рассуждения, способами решения различных познавательных задач, знаниями правил интеллектуальных игр.

Программа построена с учетом основных общедидактических принципов, таких как:

-принцип научности: содержание обучения знакомит учащихся с объективными научными фактами, теориями, законами, отражает современное состояние знания. Этот принцип воплощается в обучении элементам научного поиска, методам науки, приемам работы с источниками информации. Принцип научности нацеливает на использование в организации учебной деятельности учащихся проблемных ситуаций, вовлечение их в разнообразные наблюдения, научные споры, проведение анализа результатов собственных наблюдений, поиск дополнительной научной информации для обоснования сделанных выводов, доказательства своей точки зрения;

-принцип развития: стимулирование и поддержка эмоционального, духовно-нравственного и интеллектуального развития и саморазвития ребенка, на создание условий для проявления самостоятельности, инициативности, творческих способностей ребенка в различных видах деятельности, а не только на накопление знаний и формирование навыков решения предметных задач;

-принцип гуманитаризации: усиление гуманитарной направленности предметов естественно-научного и математического циклов и влияние всех предметов на эмоциональное и социально-личностное развитие ребенка;

придание особого значения предметам гуманитарного и художественно-эстетического цикла;

-принцип целостности образа мира: осознание ребенком разнообразных связей между объектами и явлениями, формирование умения увидеть с разных сторон один и тот же предмет;

-принцип межпредметных связей: на занятиях используются сведения, поставляемые совокупностью всех предметных дисциплин как гуманитарными, так и естественными, и точными науками, а также сведения о культурных традициях стран мира, законах, разнообразные занимательные факты из всех сфер жизни;

-принцип деятельности: это значит, что учащиеся получают знания не в готовом виде, а сами выясняют необходимые факты, определения и свойства объектов из учебной литературы и других источников;

-принцип сознательности и активности учащихся выражается в том, что учащиеся осознают цели учения, планируют и организуют свою работу, учатся себя проверять, проявляют интерес к знаниям, ставят проблемы и учатся искать их решения. Реализация этого принципа способствует не только формированию знаний и умений детей, но и их социальному росту, воспитанию;

-принцип учета индивидуальных особенностей детей позволяет учитывать личностные качества ребенка, его коммуникативные навыки и подбирать задания в соответствии с его профилем, но кроме того и стимулировать развитие «слабых» сторон его личности (например лидерских качеств, умение отстаивать свое мнение и умение слушать других);

-принцип рационального сочетания коллективных и индивидуальных форм и способов учебной работы: на занятиях гибко сочетаются как индивидуальные игры, так и групповые, и командные.

Сроки реализации программы

Программа рассчитана на **1 год обучения** и рекомендована для детей в **возрасте 13–15 лет.**

Формы и режим занятий

В ходе реализации программы предполагается использование звеньевых форм работы в рамках групповых занятий, а так же занятий всем составом объединения.

1-й год обучения – 216 часов (3 раза в неделю по 2 часа).

Количество учащихся в группе – 13 - 15 человек.

Формы диагностики результатов обучения: наблюдение, проверочные задания, тесты, самостоятельные практические работы.

Контрольные «микросрезы» в форме:

- экспресс-опроса,
- группового собеседования,
- проблемного обсуждения,
- наблюдения,
- викторины,
- собеседования.

Формы демонстрации результатов обучения: отчетное занятие в форме интеллектуального турнира, участие в конкурсе, турнире, соревновании.

Учебный план

№ п/п	Тема	Часы			Форма контроля
		теория	практика	всего	
1.	Вводное занятие	2	-	2	
2.	Общеигровые теоретические занятия	60	-	60	Опрос
3.	Игра «Что? Где? Когда?»	12	40	52	Тестирование
4.	Игра «Брейн-ринг»	4	20	24	Тестирование
5.	Индивидуальные интеллектуальные игры	2	20	22	Тестирование
6.	Участие в турнирах	-	52	52	Проверочное задание
7.	Отчетное занятие	1	1	2	Проблемное обсуждение
8.	Заключительное занятие.	1	1	2	
	ИТОГО	82	134	216	

Содержание программы

1. Вводное занятие - 2 часа.

Теория – 2 час.

Актуализация знаний. Инструктаж по правилам охраны труда и техники безопасности. Организационные вопросы.

2. Общеигровые теоретические занятия – 60 часов.

Теория – 60 час.

Метод «Мозгового штурма» в различных интеллектуальных играх, основные этапы обсуждения, индукция, анализ, дедукция, создание команды, игровой стиль команды, тренировочный режим, стратегия и тактика игры в «Что? Где? Когда?» и «Брейн-ринг». Анализ результатов игры как способ контроля и самоконтроля. Прогнозирование результатов команды в тактическом и стратегическом планировании.

3. «Что? Где? Когда?»– 52 часа.

Теория – 12 час.

«Что? Где? Когда?», виды вопросов, их написание, оформление, источники. Знакомство с базой вопросов. Понятие «качественный вопрос».

Практика – 40 час.

Игра в «Что? Где? Когда?» на вопросах различных форм (блиц, дуплет, вопросы на логику замены и т.д.) и сложности.

4.«Брейн-ринг»-24 часа.

Теория – 4 час

Особенности «Мозгового штурма» в игре «Брейн-ринг». Определение «кнопочника».

Практика – 20 час.

Игра в «Брейн-ринг»: вопросы на «кнопку», на «раскрутку» и т.д.

5. Индивидуальные интеллектуальные игры – 22 часа.

Теория – 2 час.

Практика – 20 час.

Игра в «Свою игру»: индивидуальная, парная, «эрудит-квартет», «тройка»

6. Участие в турнирах – 52 часа.

Практика – 52 час.

Участие в турнирах между школьными командами. Участие в турнирах с наличием школьного зачёта: кубок мэра, кубок губернатора и др.

7. Отчетное занятие– 2 часа.

Теория – 1 час.

Промежуточная аттестация учащихся. Обратная связь.

Практика – 1 час.

Участие в итоговом турнире.

8. Заключительное занятие – 2 часа.

Теория – 1 час.

Подведение итогов учебного года и награждение.

Практика – 1 час.

Задание на лето.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОРГАНИЗАЦИИ ОБУЧЕНИЯ

Занятия строятся по следующей модели – первоначально учащиеся постепенно получают определённую теоретическую информацию и далее начинают применять её в практических целях. На первых занятиях рекомендуется, чтобы педагог помогал команде на первом этапе в разрешении определённых сложностей игрового процесса. В дальнейшем применяется метод «плавания без доски» - когда команде на практическом занятии даётся блок вопросов, на которые им необходимо ответить без помощи педагога. После прохождения этого этапа появляется возможность привлекать обучающихся к участию в синхронных турнирах и открытых мероприятиях. Первое время стоит настраивать учащихся на «игру ради игры». Такой подход в будущем даст возможность адекватной оценки собственных возможностей и амбиций.

В связи с использованием на занятиях объединения нетрадиционных форм организации учебного процесса, в первую очередь игровых форм, то и в формах организации диагностики и контроля это находит свое отражение. Таким образом, основным методом диагностики успешности усвоения программы обучения будет являться эффективное включение ребенка в полный цикл интеллектуальной игры – на первичном уровне от знания правил игры и умения более-менее успешно справляться с заданиями, до способности самостоятельно создавать новые формы интеллектуальных игр, вопросы и задания к ним.

Система оценки и фиксирования образовательных результатов

В процессе обучения осуществляется контроль за уровнем усвоения программы.

Предварительная диагностика

В начале года осуществляется предварительный контроль посредством бесед, анкетирования, тестов и выясняется начальный уровень знаний, умений и навыков учащихся, связанный с предстоящей деятельностью.

В течение учебного года педагогом проводится текущий контроль. После изучения каждой темы учащимся предлагаются контрольные задания: тесты, викторины, что позволяет оценить результаты освоения темы.

Промежуточная диагностика

Проводится в середине учебного года и позволяет выявить достигнутый на данном этапе уровень знаний, умений и навыков учащихся. В качестве контрольных оценочных материалов предлагаются тесты, сочинения, рефераты.

Итоговая диагностика

Итоговый контроль, который осуществляется в конце учебного года и позволяет определить оценку эффективности реализации дополнительной общеобразовательной программе «Интеллектуальные игры» по следующим параметрам:

- компетентность учащихся в познавательной и предметной деятельности,
- компетентность учащихся в информационно-коммуникативной деятельности,
- компетентность учащихся в социально-культурной сфере.

Таким итогом могут быть тестовые контрольные задания, соревнования и игры..

Уровень усвоения определяется в % по 3-м уровням и фиксируется в оценочных таблицах.

Оценка результатов обучения по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе

Критерии оценки образовательных результатов

Компетентность учащихся в познавательной и предметной деятельности

Низкий уровень (ниже 50%)

Учащийся постоянно пользуется помощью педагога. Знает основные понятия, но не может применить полученные знания в практической и исследовательской работе. Самостоятельно не способен сформулировать цель, задачи, выбрать метод исследования. Без помощи педагога не может самостоятельно подобрать материал, составить текст экскурсии, проводить исследование и работать с архивной документацией. Работает только по предложенному педагогом образцу. Не умеет работать со специальной литературой. Не владеет навыками краткого изложения собранного материала по результатам своих исследований и не может без помощи педагога наметить дальнейший ход исследования. Испытывает трудности в создании электронных презентаций, буклетов, фотоотчетов, в представлении и защите своего проекта.

Средний уровень (79-50%)

Учащийся почти не пользуется помощью педагога. Иногда обращается к помощи педагога при проведении наблюдений, практических заданий. Легко взаимодействует в команде в процессе совместной деятельности. Умеет применить полученные знания в практической и исследовательской работе. Умеет кратко излагать собранный материал по результатам своих

исследований. Обращается к помощи педагога при рассмотрении спорных моментов и определении дальнейшего хода исследований. Может самостоятельно сформулировать цели и задачи исследования, оформить свою исследовательскую работу и на хорошем уровне представить и защитить перед своими сверстниками на конференции в рамках объединения.

Высокий уровень (80-100%)

Учащийся самостоятельно, уверенно и точно выполняет задания педагога. Владеет приёмами и методами работы со специальной научной литературой. Умеет самостоятельно вести наблюдения, выделять существенные признаки изучаемых объектов. Проявляет инициативу, предлагает собственное решение поставленных задач. Может самостоятельно выбрать объект и методы исследования, сформулировать цель и задачи, провести исследование. Умеет оформить, грамотно представить и защитить свою исследовательскую работу на выставке, конференции на муниципальном и региональном уровнях.

Компетентность учащегося в информационно-коммуникативной деятельности

Критерии	Показатели	Уровни проявления показателей
<p>Способность извлекать необходимую информацию из различных источников.</p> <p>Способность самостоятельно собирать, хранить и пользоваться нужной информацией, создавая соответствующие базы данных, включая электронные.</p> <p>Способность к содержательному общению.</p>	<p>Умение структурировать информацию, свободно ориентироваться и работать с текстами художественного, научного и официально-делового характера.</p> <p>Умение искать, находить и хранить необходимую информацию. Свободно пользоваться сетью Интернет для поиска, получения и передачи информации.</p> <p>Владение такими видами публичных выступлений как монологическое высказывание, дискуссия.</p>	<p>Высокий – 80-100% (проявляется в большинстве учебных ситуаций).</p> <p>Средний – 50-79% (больше проявляется, чем не проявляется).</p> <p>Низкий – ниже 50% (редко проявляется)</p>

Компетентность учащихся в социально-культурной сфере

Критерии	Показатели	Уровни проявления показателей
<p>Способность к рефлексии и самоанализу.</p> <p>Способность к взаимодействию со сверстниками и взрослыми.</p> <p>Способность к безопасной жизнедеятельности.</p>	<p>Умение контролировать и оценивать свою деятельность. Умение предвидеть возможные последствия своих действий.</p> <p>Умение оценивать свои достижения и устранять причины возникших трудностей.</p> <p>Умение устанавливать взаимодействие и согласовывать свою деятельность с другими ее участниками. Объективно оценивать свой вклад в решение общих задач коллектива. Соблюдение норм поведения в окружающей среде.</p>	<p>Высокий – 80-100% (проявляется в большинстве учебных ситуаций).</p> <p>Средний – 50-79% (больше проявляется, чем не проявляется).</p> <p>Низкий – ниже 50% (редко проявляется)</p>

**Сводная таблица образовательных результатов
по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
«Интеллектуальные игры»**

Педагог д/о _____

№ п/п	ФИ учащегося	Компетентность учащегося в познавательной и предметной деятельности	Компетентность учащегося в информационно-коммуникативной деятельности	Компетентность учащегося в социально-культурной сфере
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
11.				
12.				
13.				
14.				
15.				

Материально-техническое обеспечение

Дидактический, раздаточный и демонстрационный материал:

Перечень учебно-методического обеспечения.

Для реализации учебно-воспитательных целей используются следующие материалы:

- развивающие игры;
- архивы вопросов и игр;
- информационные базы данных,
- электронные (и иные) энциклопедии, справочники и интерактивные пособия.

Из технических средств применяются:

- электронная брейн-система;
- ноутбук с необходимым программным обеспечением;
- медиа-проектор.

Список литературы для педагога

1. 365 развивающих игр [Текст] : сборник / Сост. Е.А. Беляков – М., Айрис-пресс, 1999. – 301с.
2. Алдер Г. Техника развития интеллекта [Текст] / Г. Алдер - СПб.: Питер, 2001. – 192 с.
3. Баландин Б.Б. 10000 вопросов для очень умных [Текст] / Б.Б. Баландин– М.: Рипол классик, 2006. – 512 с.
4. Вагапова Д. Х. Риторика в интеллектуальных играх и тренингах [Текст] / Д. Х. Вагапова– М.: Феникс, 2007. – 464 с.
5. Ворошилов В. Я. Феномен игры [Текст]/ В. Я. Ворошилов - М.: Советская Россия, 1982 – 26 с.
6. Дженнингс К. Brainiac. Удивительные приключения в мире интеллектуальных игр [Текст]/ К. Дженнингс - М.: Манн, Иванов и Фербер, 2014. – 336 с.
7. Левин Б.Е. Что? Где? Когда? для чайников [Текст]/ Б.Е. Левин - Д.: Сталкер, 1999. – 416 с.
8. Манусаджян Н. Методика тренировок по интеллектуальным играм [Текст] / Н. Манусаджян – Ереван.: Лусабац, 2009. – 196 с.
9. Микалко М. Тренинг интеллекта [Текст]/ М. Микалко - СПб.: Питер, 2001. – 149 с.
10. Рассел К., Картер Ф. Полная карманная энциклопедия IQ тестов [Текст]/ К. Рассел, Ф. Картер– М.: Эксмо, 2004. – 512 с.
11. Камышанова З.А. 300 вопросов и ответов по истории и культуре древнего мира [Текст]/ З.А.Камышанова, К.А.Камышанов – М.: Академия развития, 2005. – 239 с.
12. Комарова И.И. Что, где, когда? Блиц – энциклопедия [Текст] / И.И.Комарова, Е.С. Бородычева – М.: Рипол классик, 2002.- 864 с.
13. Кто хочет стать миллионером? [Текст] : сборник / Сост. А. Кочаров – М.: Эгмонт Россия ЛТД, 2001.- 265 с.
14. О, счастливец! [Текст] : сборник / Сост. А. Кочаров – М.: Эгмонт Россия ЛТД, 2000. – 288 с.
15. Поташёв М.О. Как не надо делать вопросы [Текст] / М.О. Поташёв - М., 1997. – 50 с.
16. Своя игра: Книга 1. [Текст] / под ред. И.Л. Бера - М.: ЭКСМО, 2010. – 272 с.
17. Своя игра: Книга 2. [Текст] /под ред. И.К. Тюриковой - М.: ЭКСМО, 2011.–312 с.
18. Хайчин Ю.Д. Твоя игра [Текст] / Ю.Д. Хайчин– М.:ФАИР-ПРЕСС, 2000. – 416 с.
19. Алдохин К. Я. Клуб интеллектуальных игр. Книга книг. [Текст] / К.Я. Алдохин, Е. Г. Алексеев, Б.О.Бурда – М.: МОО ИНТИ, 2006. – 404 с.

Рекомендуемая литература для учащихся

1. Баландин Б.Б. Большая книга интеллектуальных игр и занимательных вопросов для умников и умниц [Текст] / Б.Б. Баландин - М.: Рипол классик, 2008. – 244 с.
2. Деркач О.А. 1000 заданий на смекалку [Текст] / О.А. Деркач, В.В. Быков - М.: АСТ-пресс, 2006. – 304 с.
3. Полная энциклопедия школьника [Текст] / Сост. А. Горкин – М.: Росмэн, 2016. – 608 с.
4. Поташёв М.О. Почему вы проигрываете в ЧГК? [Текст] / М.О. Поташёв – М., 2005. – 36 с.
5. Проверьте свои знания: Энциклопедия. В 10 т. [Текст] / Сост. Н.Л. Вадченко – Д.: Сталкер, 1997.

Электронные ресурсы:

www.tvigra.ru - официальный сайт телекомпании «Игра». Содержит наиболее полные сведения о жизни телевизионного клуба, имеется чат. К сожалению, функционирует не регулярно.

www.vi.ru - возможность поиграть в "Свою игру", "Устами младенца" и "Сто к одному".

www.chgk.msk.ru – официальный сайт Московского клуба знатоков. Информация о турнирах, игроках, вопросы и многое другое.

kulichki-win.rambler.ru/znatoki/klub/znat.html - "Знатоки на Куличках" - самая большой банк вопросов в Интернете. Информационные сообщения отличаются крайней степенью субъективности.

chat.ru/~inti - сайт игроков города Долгопрудный. Самый веселый игровой сайт в русском Интернете.

www.isg.co.il/pkrs/CHGK/ - Интеллектуальные игры в Израиле

www.users.kharkiv.com/ot-vinta/ - Центр интеллектуального творчества.

Календарный учебный график
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Интеллектуальная игра»

Количество часов – 216 (3 раза в неделю по 2 часа) Группа № _____

Учебная неделя	Кол- во часов	Форма	Тема	Часов			Примечания
				Всего	Теория	Практик а	
02.09- 08.09	6	гр.	Организационное занятие. «Мозговой штурм» в интеллектуальных играх. Синхронный турнир	6	2	4	
09.09- 15.09	6	гр.	«Мозговой штурм» в интеллектуальных играх. Игра «ЧГК». Синхронный турнир	6	2	4	
16.09- 22.09	6	гр.	«Мозговой штурм» в «Что? Где? Когда?». Игра «ЧГК». 1 тур МКМ	6	2	4	
23.09- 29.09	6	гр.	«Мозговой штурм» в «Брейн-ринге». Игра «ЧГК». Кубок открытия	6	2	4	
30.09- 06.10	6	гр.	Этапы обсуждения. Игра «своя игра». 1 тур «ШРеК»	6	2	4	
07.10- 13.10	6	гр.	Индукция (генерирование идей). Игра «тройка». Игра «эрудит-квартет». 2 тур МКМ	6	2	4	
14.10- 20.10	6	гр.	Анализ идей и версий (информационная критика). Игра «тройка». 1 тур «Южный ветер»	6	2	4	
21.10- 27.10	6	гр.	1 тур регионального школьного чемпионата	6	-	6	
28.10- 03.11	6	гр.	Дедукция (синтез информации). Игра «брейн-ринг». Синхрон «Золотая осень»	6	2	4	
04.11-	6	гр.	Выбор версий. Игра «чеширский кот». 2	6	2	4	

10.11			тур «ШРек»				
11.11-17.11	6	гр.	Создание команды: друзья или хорошие игроки. Игра «своя игра». 3 тур МКМ	6	2	4	
18.11-24.11	6	гр.	Создание команды: «звёзды» - «за» и «против». Игра «эрудит-квартет». 2 тур «Южный ветер»	6	2	4	
25.11-01.12	6	гр.	Кубок КАЭС	6	-	6	
02.12-08.12	6	гр.	Микроэтапы работы команды. Игра «тройка». 3 тур «ШРек»	6	2	4	
09.12-15.12	6	гр.	2 тур регионального школьного чемпионата	6	-	6	
16.12-21.12	6	гр.	Вопросы для интеллектуальных игр. Игра «брейн-ринг». 4 тур МКМ	6	2	4	
22.12-28.12	6	гр.	Кубок мэра	6	-	6	
30.12-05.01	6	гр.	Виды вопросов. Игра «чеширский кот». Новогодний синхрон	6	2	4	
06.01-12.01	6	гр.	Источники вопросов, их оформление. Игра «ЧГК». Синхронный турнир	6	2	4	
13.01.-19.01	6	гр.	Игровой стиль команды. Игра «своя игра». 4 тур «ШРек»	6	2	4	
20.01-26.01	6	гр.	Игра в условиях стресса. Игра «эрудит-квартет». 5 тур МКМ	6	2	4	
27.01-02.02	6	гр.	Этика игры. Игра «тройка». 3 тур Южный ветер»	6	-	6	
03.02-09.02	6	гр.	История и традиции интеллектуальных игр. Игра «брейн-ринг». 5 тур «ШРек»	6	2	4	
10.02-16.02	6	гр.	3 тур регионального школьного чемпионата	6	-	6	
17.02-23.02	6	гр.	Тренировочный режим. Игра «чеширский кот». 6 тур МКМ	6	2	4	
24.02-	6	гр.	Стратегия и тактика игры. Игра «своя	6	2	4	

01.03			игра». 4 тур «Южный ветер»				
02.03-08.03	6	гр.	Финал регионального школьного чемпионата	6	-	6	
09.03-15.03	6	гр.	Организация турниров интеллектуальных игр. Игра «эрудит-квартет». 6 тур «ШРек»	6	2	4	
16.03-22.03	6	гр.	Фестивали интеллектуальных игр. Игра «тройка». 7 тур МКМ	6	2	4	
23.03-29.03	6	гр.	Подготовка команды к турниру. Игра «брейн-ринг». «Формула интеллекта»	6	2	4	
30.03-05.04	6	гр.	Игровые школы. Игра «чеширский кот». Синхронный турнир	6	2	4	
06.04-12.04	6	гр.	Проблемы конца сезона. Игра «своя игра». Синхронный турнир	6	2	4	
13.04-19.04	6	гр.	Подготовка к кубку губернатора	6	4	2	
20.04-26.04	6	гр.	Кубок губернатора	6	-	6	
27.04-03.05	6	гр.	Анализ сыгранных турниров. Игра «тройка». Синхронный турнир	6	2	4	
04.05-10.05	6	гр.	Оценка командной работы. Игра «эрудит-квартет». «Кубок Мексики»	6	2	4	
11.05-17.05	6	гр.	Игра «брейн-ринг». Синхронный турнир	6	-	6	
18.05-24.05	6	гр.	Итоговое занятие	6	4	2	
25.05-31.05	6		Кубок закрытия	6	-	6	