

Государственное образовательное автономное учреждение  
дополнительного образования Ярославской области  
«Центр детей и юношества»

УТВЕРЖДАЮ

Директор ГОАУ ДО ЯО

«Центр детей и юношества»

Е.А. Дубовик

Приказ № 17-01/176 от 01.04.2022 г.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

**«Интеллектуальный клуб. Игры Разумов»**

направленность программы – социально-гуманитарная

уровень программы – базовый

возраст учащихся – 11-16 лет

срок реализации – 1 год

Автор-составитель:

Маслова Светлана Валентиновна,

старший методист

Ярославль, 2022

## **СОДЕРЖАНИЕ**

|             |                                                               |    |
|-------------|---------------------------------------------------------------|----|
| <b>I.</b>   | Пояснительная записка                                         | 3  |
| <b>II.</b>  | Учебно-тематический план                                      | 6  |
| <b>III.</b> | Содержание программы                                          | 6  |
| <b>IV.</b>  | Обеспечение программы                                         | 8  |
| <b>V.</b>   | Список информационных источников                              | 11 |
| Приложение  |                                                               |    |
| 1.          | Примерный календарный учебный график на 2022-2023 учебный год | 13 |

## **I. Пояснительная записка**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Интеллектуальный клуб. Игры Разумов» (далее – программа) имеет социально-гуманитарную направленность и относится к базовому уровню обучения. Реализуется в детском объединении «Интеллектуальный клуб «Big Brain». Программа разработана согласно требованиям нормативно-правовых документов.

### **Актуальность программы**

Обучение по программе способствует формированию научного мировоззрения, интеллектуальному и творческому развитию обучающихся с целью развития творческого мышления. Клуб интеллектуальных игр дает ценный опыт, помогает процессу самопознания среди участников интеллектуальной игры.

Основная заповедь клуба – «Нам не нужны умные, нам нужны сообразительные» – может показаться шокирующей, но современный человек должен строить свою жизнь не на мертвом грузе накопленных и неприменяемых знаний, а на умении применить известное, придумать новое, быстро и правильно ориентироваться в потоке информации, находить место себе и своему интеллекту в непрерывно изменяющейся жизни.

**Цель программы** – развитие общих способностей и творческой активности детей школьного возраста посредством игры.

### **Задачи программы**

#### **Обучающие:**

- способствовать формированию и развитию математических представлений;
- способствовать формированию и развитию знаний об окружающем мире;
- расширять знания об истории, исторических событиях, культуре и традициях нашей страны;
- способствовать совершенствованию умения решать логические задачи: выделять множества, классифицировать, исключать лишнее из группы, обобщать, выделять существенные признаки;
- развивать пространственные и временные представления;
- углублять предметные знания и развить межпредметные связи в субъективной культуре ребенка;
- совершенствовать умение принимать, выполнять и контролировать учебные задания.
- развивать психические процессы: внимание (переключение и устойчивость), память, восприятие, мышление, воображение и речь как основы для любой деятельности;
- развивать саморегуляцию и самоконтроль;
- развивать любознательность, творческие способности, раскрыть личность в самостоятельной творческой деятельности;
- развивать музыкальные, актерские, художественные, умственные способности в процессе специально организованных игр, упражнений и заданий;
- развивать эмпатию и толерантность в общении со сверстниками;
- развивать навыки игровой деятельности;
- развивать устную речь;
- развивать координацию крупной и мелкой моторики, пространственное мышление.

#### **Воспитательные:**

- воспитание уважения к истории, традициям Центра и объединения;
- содействовать социально-психологической адаптации ребенка в окружающем мире, воспитание осознанного выполнения норм и правил поведения;
- содействовать формированию положительной самооценки ребенка и уверенности в себе наряду с развитием рефлексии;

- воспитание положительных черт характера: трудолюбия, доброжелательности, дружелюбности, усердия, воли, целеустремленности;
- развивать коммуникативные компетенции, навыки взаимодействия и сотрудничества со сверстниками в процессе выполнения учебных заданий;
- формировать культуру представления результатов обучения.

**Учащиеся, для которых программа актуальна**

Возраст обучающихся по данной программе: 11-16 лет.

На обучение по данной программе принимаются дети по принципу добровольности, без какого-либо отбора.

Количество обучающихся в группе 15-20 человек.

**Формы и режим занятий**

Основная форма обучения – очная, групповая.

Группа формируется с учетом возрастных особенностей, уровня развития. В группе может быть смешанный разновозрастной состав (до 4 лет).

Режим занятий: 3 раза в неделю по 2 часа с перерывом не менее 10 минут в конце каждого учебного часа. Продолжительность учебного часа 45 минут.

В случае введения ограничительных мер на реализацию программы в очном формате, связанных с санитарно-эпидемиологической обстановкой, программа может осуществляться в дистанционном режиме с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий. Реализация программы будет осуществляться через специализированные сервисы организации занятий, утвержденные приказом директора образовательной организации. Выбор специализированного сервиса будет осуществляться по конкретным обстоятельствам ограничительных мер.

**Срок реализации программы**

Срок реализации программы – 1 год.

Количество учебных часов в год – 216 часов.

**Планируемые результаты обучения**

По итогам 1-го года обучения обучающиеся будут

**знать:**

- понятие математических представлений: пространство, форма, величина, время, количество, их свойства и отношения;
- основные физические явления и природные процессы;
- строение Земли;
- названия морей и океанов, наиболее высоких гор, важных рек и озёр;
- типы задач и методы их решения;
- основные праздники России и зарубежных стран;
- основные картины русских и зарубежных художников;
- планеты Солнечной системы, звезды и созвездия;
- основные национальные блюда;
- базовые исторические представления.

**уметь:**

- понимать прочитанный текст и отвечать на вопросы по тексту;
- проговаривать скороговорки;
- решать ребусы разной сложности;
- называть страны, столицы, различать флаги;
- решать логические, текстовые, комбинаторные задачи;
- расшифровывать математические ребусы;
- проявлять фантазию и творчество в прикладной деятельности;

- делать доклады и короткие сообщения на заданную тему.

Личностные результаты:

- осознание себя членом коллектива «Интеллектуальный клуб»;
- чувство гордости и сопричастности к жизни Центра детей и юношества;
- развитие у детей психических процессов: наглядно-образного и словесно-логического мышления, произвольной памяти и внимания, воображения и восприятия (аналитичности, конкретности, дифференцированности), речи;
- эмоциональная, коммуникативная, мотивационная готовность ребенка к учебной деятельности;
- положительная самооценка и мотивация к учебному процессу;
- активное участие в учебном процессе, осознанное выполнение правил и норм поведения;
- развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умение не создавать конфликты и находить выходы из спорных ситуаций;
- развитие этических чувств, доброжелательности и эмоциональной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других;
- позитивное отношение к жизни.

### **Формы аттестации и оценочные материалы**

#### **Формы контроля**

Реализация программы «Интеллектуальный клуб. Игры Разумов» предусматривает входную диагностику, текущий контроль, промежуточную и итоговую аттестацию обучающихся.

Входная диагностика осуществляется в форме просмотра, собеседования, наблюдений педагога.

В качестве форм текущего контроля используются наблюдения педагога, просмотры, контрольные упражнения (задания).

Основным методом выявления результатов воспитания является педагогическое наблюдение за обучающимися в различных образовательных ситуациях: на учебных занятиях, внеучебных мероприятиях, во время интеллектуальных турниров и состязаний.

Промежуточная аттестация проводится в соответствии с Положением о формах, периодичности и порядке текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся Государственного образовательного автономного учреждения дополнительного образования Ярославской области «Центр детей и юношества» в формах: наблюдения педагога, просмотры, опрос, тест, контрольные упражнения (задания), турниры.

Итоговая аттестация также проводится в соответствии с Положением о порядке и форме проведения итоговой аттестации в Государственном образовательного автономного учреждения дополнительного образования Ярославской области «Центр детей и юношества».

Итоговая аттестация проходит в форме итогового занятия с использованием опроса с целью выяснения усвоенных теоретических понятий и выполнением контрольных заданий.

Публичная презентация образовательных результатов программы осуществляется в форме открытых занятий, интеллектуальных турниров и олимпиад.

В конце каждого полугодия проводятся открытые занятия для родителей (законных представителей), на которых обучающиеся демонстрируют знания и умения, и где родители могут увидеть, как дети развиваются во время учебного процесса.

#### **Средства контроля**

Проверка результатов обучения осуществляется как в процессе занятий в виде опроса, выполнения проверочных работ, дидактических и творческих заданий, так и в форме зачетного занятия, или открытого праздничного урока в декабре и мае, когда дети

могут продемонстрировать свои умения, знания и навыки на глазах у родителей. Открытый урок проводится в игровой форме.

**Критерии педагогического наблюдения:**

- проявляет/не проявляет интерес к знакомству с историей объединения, Центра детей и юношества,
- знает/не знает наиболее значимые исторические факты истории и жизни учреждения и объединения;
- активен/пассивен в учебной деятельности, в соревновательной деятельности, в коллективных мероприятиях; проявляет инициативу;
- проявляет/не проявляет усидчивость, терпение, дисциплинированность, ответственность, самоорганизованность;
- проявляет/не проявляет активность и дружелюбие, взаимопомощь в объединении, уважительность в общении с педагогом и другими обучающимися;
- соблюдает/не соблюдает правила поведения во время публичного выступления и во время интеллектуальных турниров;
- контролирует/не контролирует своё поведение во время занятий и мероприятий;
- стремится/не стремится к получению новых знаний.

**II. Учебно-тематический план**

| № п/п        | Тематические блоки                     | Количество часов |           |            |
|--------------|----------------------------------------|------------------|-----------|------------|
|              |                                        | всего            | теория    | практика   |
| 1            | Введение в программу. Инструктаж по ТБ | 2                | 1         | 1          |
| 2            | Логические игры                        | 30               | 15        | 15         |
| 3            | Настольные игры                        | 28               | 8         | 20         |
| 4            | Ребусы                                 | 10               | 5         | 5          |
| 5            | Игры на бумаге                         | 20               | 10        | 10         |
| 6            | Интеллектуальные игры                  | 42               | 21        | 21         |
| 7            | Творческие игры                        | 22               | 8         | 14         |
| 8            | Идея. Метод мозгового штурма           | 20               | 10        | 10         |
| 9            | Игра                                   | 30               | 15        | 15         |
| 10           | Воспитательные мероприятия             | 10               | 1         | 9          |
| 11           | Аттестация. Итоговое занятие           | 2                | -         | 2          |
| <b>Итого</b> |                                        | <b>216</b>       | <b>94</b> | <b>122</b> |

**III. Содержание программы**

**1. Введение в программу. Инструктаж по ТБ.**

Теория: инструктаж по технике безопасности, содержание программного материала, знакомство с историей объединения и Центра.

Практика: учебная эвакуация. Видеоролик о Центре и объединении. Выполнение творческого задания «Разрешите представиться». Участие в играх на знакомство.

**2. Логические игры**

Теория: основные приемы решения логических задач с помощью таблиц. Виды игр с логическое мышление, словарный запас, эрудицию.

Практика: «Да-нетки», «Наборщик», «Эрудит-лото», «Контакт», «Японские кроссворды», загадки, шарады, шашки, логические задачи решение с помощью таблиц, «Наоборот».

### **3. Настольные игры**

Теория: виды настольных игр, на что обратить внимание, история популярных игр.

Практика: играем в «Мето», «Эволюция», «Диксит», «Монополия», «Ответ за 5 секунд», «Барабашка», «Мафия».

### **4. Ребусы**

Теория: правила решения различных ребусов.

Практика: ребусы с картинками, ребусы с запятыми, ребусы с буквами, ребусы с числами, ребусы с использованием иных символов: химических элементов, нот, стрелок, арифметических знаков и так далее, комбинированные ребусы (состоящие из множества элементов)

### **5. Игры на бумаге**

Теория: правила и нормы при проведении игр на бумаге.

Практика: кроссворды, чайнворды, филворды, судока.

### **6. Интеллектуальные игры**

Теория: правила игры в интеллектуальные игры.

Практика: «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «100 к 1», «Брейн-ринг», «Ворошиловский стрелок», «Эрудит-квартет».

### **7. Творческие игры**

Теория: понятия «ассоциативное мышление», «черты личности» (уверенность, настойчивость, уравновешенность и т.д.), правила и способы взаимодействия между членами группы и объединения в целом.

Практика: игры на сплочение, на выявление лидера, на развитие мышления и проявление творческих способностей.

### **8. Идея. Метод мозгового штурма**

Теория: принципы "мозгового штурма". Этапы работы над вопросом. Индукция (генерирование идей). Анализ идей и версий ("информационная критика"). Игровая практика и функциональное применение метода в работе над вопросом. Дедукция (синтез информации). Роли и функции в команде. Раскрытие логики вопроса и многоступенчатые (многоходовые) комбинации.

Практика: игровая практика. «Мозговой штурм». «Что? Где? Когда?». Психологическое "растормаживание" индукторов в команде. «Игра в пас» (логическое развитие поданной идеи).

### **9. Игра**

Теория: основные понятия теории игр, их классификация и виды.

Практика: игровая практика. Викторина гейм «Ерлашики», интеллектуально-развлекательная программа «Словесная перестрелка», игра «Великие путешественники и их открытия», викторина «Интеллектуальный лабиринт», игра «Охота за пиратскими кладрами», интеллектуально-развлекательная игра «Перевертыши».

### **10. Воспитательные мероприятия**

Теория: правила поведения в общественных местах, этические и моральные нормы, принятые в обществе.

Практика: участие в следующих мероприятиях:

- Арбузник;
- Новогодняя кампания,

- Поездка в Белкино,
- Праздничное мероприятие «23+8»;
- День рождения ЦДЮ.

#### **11. Аттестация. Итоговое занятие**

Теория: правила итогового мероприятия.

Практика: игровое интеллектуальное итоговое мероприятие вместе с родителями.

### **IV. Обеспечение программы**

#### **Учебно-методическое обеспечение программы**

Реализация программы предполагает следующие формы организации образовательной деятельности: теоретические и практические занятия. Соблюдается чередование занятий с высокой и низкой активностью. Задания построены таким образом, что один вид деятельности сменяется другим, различные темы и формы подачи материала активно чередуются в течение занятия. Это позволяет сделать работу динамичной, насыщенной и менее утомляемой.

Широко используются всевозможные игры различного назначения, содержания, формы: викторины, конкурсы, тесты, игры на общение, на развитие речи, мышления, памяти, внимания, логики, познавательно-обучающие игры и т.д. Особое внимание уделяется развитию речевых навыков, умению логически мыслить, аргументировано спорить, излагать свои мысли последовательно. Наряду с этим ведется тренинг на развитие всех видов памяти, на её объем и готовность. Часть занятий проводится в форме «заметок» - обмена познавательными сведениями.

Программа состоит из системы тренировочных упражнений, специальных заданий, дидактических и развивающих игр. На занятиях применяются занимательные и доступные для понимания задания и упражнения, задачи, вопросы, загадки, игры, ребусы, кроссворды и т.д. В системе заданий реализован принцип «спирали», то есть осуществляется возвращение к одному и тому же заданию, но на более высоком уровне трудности. Задачи по каждой из тем могут быть включены в любые занятия другой темы в качестве закрепления.

В рамках одного занятия создаются условия, позволяющие учащимся (под руководством педагога) самостоятельно творчески искать пути решения поставленной перед ними задачи.

При реализации программы используются следующие образовательные технологии:

- здоровьесберегающие,
- игровые,
- образовательные,
- личностно-ориентированного взаимодействия педагога с учащимися,
- педагогика сотрудничества,
- технология деятельностного подхода,
- коллективно-творческая деятельность,
- дистанционные образовательные технологии.

При реализации программы используются следующие методы обучения:

- метод организации учебной деятельности: словесный (объяснение, беседа, рассказ), наглядный (показ, наблюдение, демонстрация приемов работы), практический;
- репродуктивный метод (неоднократное воспроизведение полученных знаний);
- эвристический метод (нахождение оптимальных вариантов исполнения);
- метод стимулирования и мотивации (формирование интереса ребенка);
- аналитический (сравнение и обобщение, развитие логического мышления);
- эмоциональный (подбор ассоциаций, образов, создание художественных

впечатлений);

- исследовательский (овладение обучающимися методами самостоятельной творческой работы).

В основе учебной деятельности лежат следующие методические принципы:

- единство технического и художественно-эстетического развития обучающихся;
- постепенность и последовательность;
- принцип эмоционального положительного фона обучения;
- индивидуальный подход к обучающемуся.

Все замечания по ходу занятия делаются в спокойной, требовательной, но доброжелательной форме, без намека на унижение личности с обязательными поощрением и похвалой даже самых незначительных успехов обучающегося.

Большое внимание уделяется индивидуальному подходу. Важным условием для успешного освоения программы является организация комфортной творческой атмосферы, что необходимо для возникновения отношений сотрудничества и взаимопонимания между педагогом и обучающимися и у обучающихся между собой.

#### **Алгоритм учебного занятия базового уровня обучения**

1. Организационный этап – создание эмоционального настроения в группе; создание атмосферы доверия, снижение эмоционального напряжения, настройка на продуктивную деятельность. Упражнения и игры с целью привлечения внимания детей.
2. Мотивационный этап – сообщение темы занятия, прояснение тематических понятий; выяснения исходного уровня знаний детей по данной теме.
3. Практический этап – подача новой информации на основе имеющихся данных; задания на развитие познавательных процессов (восприятия, памяти, мышления, воображения), формирование социальных навыков, развитие группового взаимодействия. Обработка полученных навыков на практике. Данная деятельность чередуется с играми на расслабление и снятие напряжения.
4. Заключительный этап – обобщение полученных знаний; подведение итогов занятия, анализ его продуктивности.

#### **Воспитывающий компонент программы**

Воспитание является неотъемлемым, приоритетным аспектом образовательной деятельности, логично «встроенным» в содержание учебного процесса. Содержание воспитания находится в зависимости от уровня программы, тематики занятий, этапа обучения и учебного занятия.

На вводном занятии очень важно напомнить учащимся историю объединения, Центра детей и юношества, правила взаимодействия с педагогом и друг с другом.

Также важно повторить правила поведения и техники безопасности в учреждении, в учебном кабинете, на занятиях и турнирах.

Вопросы техники безопасности, правила поведения обсуждаются на всех этапах организации образовательного процесса, что позволяет воспитывать у детей самодисциплину, бережное отношение к своему здоровью, внимательное отношение к окружающим, взаимоуважение, культуру общения со сверстниками и взрослыми.

Реализация программы предусматривает участие в конкурсах, фестивалях интеллектуальной направленности, а также викторинах и олимпиадах; а также включение учащихся и в культурно - досуговую деятельность. Она занимает особое место в реализации программы и предполагает посещение экскурсий, выходы в театр и на концерты.

Традиционной формой работы с родителями является родительское собрание, которое проводится обычно в начале учебного года, а также перед длительными выездами. С развитием технических средств коммуникации, многие вопросы решаются посредством совместных групп в мессенджерах, что позволяет быть педагогу и родителю всегда на связи и быстро реагировать на события. В объединение помимо традиционных

форм работы – проводятся различные совместные мероприятия для детей и родителей, и только для родителей – спортивные, творческие, интеллектуальные.

Оценивание результатов воспитательной работы происходит в процессе педагогического наблюдения на протяжении всего периода обучения.

В процессе работы с учащимися используются следующие методы и приёмы воспитания: беседа, рассказ, просмотр видеоматериалов, анализ и обсуждение, подготовка сообщений, проектная деятельность, экскурсия, личный пример педагога, поощрение, замечание, метод естественных последствий, традиции коллектива.

Формы воспитательной работы: встречи с интересными людьми, выпускниками коллектива, традиционные праздники коллектива, участие в социальных акциях и традиционных мероприятиях Центра детей и юношества, досугово-познавательных мероприятиях.

#### **Дидактический материал**

Образовательный процесс обеспечивается следующими дидактическими материалами:

- профессиональная литература: энциклопедии, словари, пособия;
- периодические издания: «Веселый затейник», «Сканворд», «Игротека» и др.;
- настольные игры: «Диксит», «Ответ за 5 секунд», Мемо, «Лото», «Домино», «Эрудит» и т.д.

#### **Материально-технические условия реализации программы**

##### **Требования к помещениям для занятий:**

- просторный светлый учебный класс, соответствующий нормам СанПин;
- педагогический кабинет.

##### **Оборудование:**

- аудиосистема, компьютер, принтер, телевизор, удлинитель;
- столы и стулья, шкафы и стеллажи для дидактических пособий и учебных материалов;
- фонотека, видеотека, фильмотека.

##### **Расходные материалы (в расчете на одного обучающегося):**

| № п/п | Наименование расходного материала | Количество |
|-------|-----------------------------------|------------|
| 1.    | Белая бумага                      | 30 шт.     |
| 2.    | Простой карандаш                  | 5 шт.      |
| 3.    | Шариковая ручка                   | 3 шт.      |
| 4.    | Ластик                            | 1 шт.      |
| 5.    | Цветные фломастеры                | 10 шт.     |

#### **Кадровое обеспечение программы**

Программу реализуют два педагога дополнительного образования, имеющих профессиональное образование в области, соответствующей профилю программы.

Для обеспечения образовательного процесса необходимо привлечение педагога-организатора, методиста.

## **V. Список информационных источников**

### **I. Нормативно-правовая база**

1. Федеральный Закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» с изменениями.
2. Федеральный закон от 31.07.2020 г. № 304-ФЗ о внесении изменений в Федеральный закон Российской Федерации «Об образовании в Российской Федерации по вопросам воспитания обучающихся».
3. Приказом Министерства труда и социальной защиты РФ № 652н от 22 сентября 2021 г. «Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых».
4. Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации от 18.09.2017 г., регистрационный № 48226) «Порядок применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».
5. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении СП 2.4.3648 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
6. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 N 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".
7. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 02 ноября 2021 г. № 27 «О внесении изменения в пункт 3 постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 30.06.2020 № 16 «Об утверждении санитарно-эпидемиологических правил СП 3.1/2.4.3598-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы образовательных организаций и других объектов социальной инфраструктуры для детей и молодежи в условиях распространения новой коронавирусной инфекции (COVID-19)».
8. Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 21.03.2022 г. № 9 «О внесении изменений в санитарно-эпидемиологические правила СП 3.1/2.4.3598-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы образовательных организаций и других объектов социальной инфраструктуры для детей и молодежи в условиях распространения новой коронавирусной инфекции (COVID-2019)", утвержденные постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 30.06.2020 № 16»;
9. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196, «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
10. Приказ Министерства просвещения РФ № 533 от 30.09.2020 «О внесении изменений в «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», утвержденный Приказом Министерства просвещения РФ от 09.11.2018 №196».

11. Распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года».
12. Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года».
13. Положение об организации и осуществлении образовательного процесса в ГОАУ ДО ЯО «Центр детей и юношества», утвержденное приказом от 01.04.2022 № 17-01/175.
14. Положение о дополнительной общеобразовательной программе и порядке её утверждения в ГОАУ ДО ЯО «Центр детей и юношества», утверждено приказом от 01.04.2022 № 17-01/175.
15. Положение о реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением дистанционных образовательных технологий в ГОАУ ДО ЯО «Центр детей и юношества», утвержденное приказом от 01.04.2022 № 25-01/175.
16. Положение о форме, периодичности и порядке текущего контроля успеваемости, итоговой и промежуточной аттестации обучающихся, утвержденное приказом от 25.01.2021 № 25-01/18.
17. Положение о порядке посещения учащимися мероприятий, проводимых в ГОАУ ДО ЯО «Центр детей и юношества» и не предусмотренных учебным планом, утвержденное приказом от 24.03.2021 № 25-01/110.

## **II. Литература для педагога**

1. Айзенк Г. Быть умным модно. М., 2006
2. Афанасьев А.С. Юшкова А.Г. Путь к совершенствованию. М., 2001.
3. Афанасьев С. Каморин С. Триста творческих конкурсов. СКД, 2016
4. Афонькин, С. Ю. Учимся мыслить логически. Увлекательные задачи для развития логического мышления. СПб., 2012.
5. Белкин, В.А. Клуб интеллектуальных игр: методика тренировок. М., 2002.
6. Бураков Н. Б. Интеллектуальный тренинг. Бураков-Пресс, 2017.
7. Иванов И.П. Энциклопедия Коллективно-Творческих Дел. М., 1989
8. Калугин, М. А. Развивающие игры для младших школьников. Кроссворды, викторины, головоломки. Ярославль, 2013.
9. Коваленко В.И. Младшие школьники после уроков. М., 2007.
10. Когнитивная психология. Под ред. Дружинина В.Н., Ушакова Д.В. М., 2002.
11. Козаков В.И. Литературные викторины. М., 2019.
12. Новожилов В.И. Иванова Н.Г. Проверь себя в игре. СПб., 2016.
13. Петрусинский В.В. Игры: обучение, труд, досуг. М., 1994.
14. Роджерс К.П. Становление человека. М., 1994
15. Романин А.Н. Гуманистическая психология и психотерапия. Говорящая книга, 2002.
16. Тутубалина Н.В. Познавательные викторины для детей младшего школьного возраста. Ростов н/Д., 2006.
17. Харитонов Н.П. Технология разработки и экспертизы образовательных программ в системе дополнительного образования детей. Методические рекомендации для педагогов дополнительного образования и методистов. М., 2012.

## **III. Литература для учащихся**

1. Баландин Б. 1001 вопрос для очень умных. – М. 2003.
2. Вопросы и ответы. Энциклопедия для детей среднего возраста, М. «Махаон», 2006.
3. Большая школьная энциклопедия, М. «Махаон», 2006.
4. Кондрашов А.П. Новейший справочник необходимых знаний. - М., 2007.

## Приложение 1

### Примерный календарный учебный график на 2022-2023 учебный год

группа ОТТ-ИРШ-01-1, место занятий – каб. № 214, время занятий: ВТ, СР, СБ

ВМ – воспитательное мероприятие

КЗ – контрольное занятие

| №<br>п/п | дата | тема занятия                                                                | кол-во<br>часов | Форма<br>контроля |
|----------|------|-----------------------------------------------------------------------------|-----------------|-------------------|
| 1.       |      | Введение в программу. Входной контроль, инструктаж по ТБ.                   | 2               | анкетирование     |
| 2.       |      | Игры на знакомство.                                                         | 2               | наблюдение        |
| 3.       |      | Страны. Столицы. Флаги.                                                     | 2               | опрос             |
| 4.       |      | Интеллектуальная викторина «Вокруг света за 1 час».                         | 2               | турнир            |
| 5.       |      | ВМ - Арбузник.                                                              | 2               | наблюдение        |
| 6.       |      | Пословицы и поговорки                                                       | 2               | наблюдение        |
| 7.       |      | Интеллектуальные подвижные игры                                             | 2               | наблюдение        |
| 8.       |      | Кроссворды.                                                                 | 2               | наблюдение        |
| 9.       |      | Игры на сплочение.                                                          | 2               | наблюдение        |
| 10.      |      | Игры в парах и тройках.                                                     | 2               | наблюдение        |
| 11.      |      | Чайнворд. Сканворд. Филворд.                                                | 2               | анкетирование     |
| 12.      |      | Настольные игры на развитие воображения                                     | 2               | наблюдение        |
| 13.      |      | Метод мозгового штурма. Часть 1.                                            | 2               | наблюдение        |
| 14.      |      | Игровой практикум.                                                          | 2               | наблюдение        |
| 15.      |      | Интеллектуальная игра.                                                      | 2               | наблюдение        |
| 16.      |      | Область. Край. Округ. Республика.                                           | 2               | наблюдение        |
| 17.      |      | Игра «Россия – большая страна»                                              | 2               | наблюдение        |
| 18.      |      | Мир фразеологизмов. Крылатые слова.                                         | 2               | наблюдение        |
| 19.      |      | Творческое задание «Семь пядей во лбу».                                     | 2               | наблюдение        |
| 20.      |      | Вопросы на догадку. "Неберущиеся" вопросы. Создание банка вопросов для игр. | 2               | наблюдение        |
| 21.      |      | Математика в реальной жизни.                                                | 2               | наблюдение        |
| 22.      |      | Чудеса света.                                                               | 2               | анкетирование     |
| 23.      |      | Метод мозгового штурма. Часть 2.                                            | 2               | наблюдение        |
| 24.      |      | Игровой практикум.                                                          | 2               | наблюдение        |
| 25.      |      | Интеллектуальная игра.                                                      | 2               | наблюдение        |
| 26.      |      | Зарождение календаря и пути его совершенствования.                          | 2               | наблюдение        |
| 27.      |      | Праздники древности.                                                        | 2               | наблюдение        |
| 28.      |      | История создания книги.                                                     | 2               | наблюдение        |
| 29.      |      | Старинные единицы измерения.                                                | 2               | наблюдение        |
| 30.      |      | Путешествие в древность.                                                    | 2               | турнир            |
| 31.      |      | Ребусы.                                                                     | 2               | опрос             |
| 32.      |      | Настольные игры на внимание.                                                | 2               | наблюдение        |
| 33.      |      | Метрическая система мер.                                                    | 2               | наблюдение        |
| 34.      |      | Судока. Задачи с цифрами.                                                   | 2               | наблюдение        |
| 35.      |      | Ярославль. Ярославская область.                                             | 2               | наблюдение        |
| 36.      |      | Настольные игры на развитие памяти.                                         | 2               | наблюдение        |
| 37.      |      | Горы и вершины.                                                             | 2               | наблюдение        |
| 38.      |      | Познавательная игра «Все работы хороши»                                     | 2               | опрос             |
| 39.      |      | Интеллект. игра «Что? Где? Когда?».                                         | 2               | турнир            |
| 40.      |      | Настольные игры на развитие мышления.                                       | 2               | опрос             |
| 41.      |      | Интеллект. игра «Удивительный мир вещей».                                   | 2               | турнир            |
| 42.      |      | Изобретения великих ученых.                                                 | 2               | анкетирование     |
| 43.      |      | Настольные игры на логику.                                                  | 2               | наблюдение        |
| 44.      |      | Картины русских художников.                                                 | 2               | анкетирование     |
| 45.      |      | Океан. Море. Реки.                                                          | 2               | наблюдение        |
| 46.      |      | Развиваем фантазию и воображение.                                           | 2               | наблюдение        |

|      |                                                                    |   |               |
|------|--------------------------------------------------------------------|---|---------------|
| 47.  | Картины зарубежных художников.                                     | 2 | наблюдение    |
| 48.  | Театральное путешествие.                                           | 2 | наблюдение    |
| 49.  | Составление картин на внимание.                                    | 2 | наблюдение    |
| 50.  | Воображение по дороге в школу.                                     | 2 | наблюдение    |
| 51.  | Путешествие по русским народным сказкам.                           | 2 | тест          |
| 52.  | ВМ - Экскурсия.                                                    | 2 | наблюдение    |
| 53.  | Традиции празднования Нового года в разных странах.                | 2 | анкетирование |
| 54.  | Итоговое занятие за первое полугодие.                              | 2 | КЗ            |
| 55.  | Комбинированные ребусы.                                            | 2 | наблюдение    |
| 56.  | Развитие смекалки.                                                 | 2 | наблюдение    |
| 57.  | Задачи-смекалки. Задачи-шутки.                                     | 2 | наблюдение    |
| 58.  | Путешествие по зарубежным сказкам.                                 | 2 | наблюдение    |
| 59.  | Птицы. Рыбы.                                                       | 2 | наблюдение    |
| 60.  | Картинная галерея.                                                 | 2 | наблюдение    |
| 61.  | Публичное выступление.                                             | 2 | наблюдение    |
| 62.  | ВМ - Праздник «23+8».                                              | 2 | наблюдение    |
| 63.  | Интеллектуальная игра «100 к1»                                     | 2 | турнир        |
| 64.  | Составление интеллектуальных заданий.                              | 2 | анкетирование |
| 65.  | Логические задачи. Задачи на смекалку.                             | 2 | наблюдение    |
| 66.  | ВМ - Экскурсия.                                                    | 2 | наблюдение    |
| 67.  | Игры народов мира.                                                 | 2 | опрос         |
| 68.  | Планеты солнечной системы. Космос.                                 | 2 | тест          |
| 69.  | Игры на выявление лидера.                                          | 2 | анкетирование |
| 70.  | Тест «Всезнайка».                                                  | 2 | тест          |
| 71.  | Игра. Классификация игр.                                           | 2 | наблюдение    |
| 72.  | Классификация игр. Игровой практикум.                              | 2 | тест          |
| 73.  | Викторина гейм «Ерлашики».                                         | 2 | наблюдение    |
| 74.  | Виды игр. Пример. Игровой практикум.                               | 2 | наблюдение    |
| 75.  | Интеллектуально-развлекательная игра «Перевертыши».                | 2 | наблюдение    |
| 76.  | Храмы. Церкви. Соборы. Монастыри.                                  | 2 | анкетирование |
| 77.  | Интеллектуально-развлекательная программа «Словесная перестрелка». | 2 | наблюдение    |
| 78.  | Религия. Виды.                                                     | 2 | наблюдение    |
| 79.  | Викторина «Интеллектуальный лабиринт».                             | 2 | наблюдение    |
| 80.  | Национальная кухня регионов России.                                | 2 | наблюдение    |
| 81.  | Игра «Великие путешественники и их открытия».                      | 2 | опрос         |
| 82.  | Национальная кухня зарубежных стран.                               | 2 | наблюдение    |
| 83.  | Кулинарный поединок.                                               | 2 | наблюдение    |
| 84.  | Игра «Охота за пиратскими кладами».                                | 2 | наблюдение    |
| 85.  | Исторические эпохи.                                                | 2 | опрос         |
| 86.  | От Древнего мира до Новейшего времени.                             | 2 | тест          |
| 87.  | Жизнь при Петре I.                                                 | 2 | наблюдение    |
| 88.  | Война 1812 года.                                                   | 2 | наблюдение    |
| 89.  | Ведем расследование. Игра «В лаборатории Шерлока Холмса»           | 2 | наблюдение    |
| 90.  | Сходства и различия предметов.                                     | 2 | наблюдение    |
| 91.  | Думай и считай.                                                    | 2 | наблюдение    |
| 92.  | Эмоции. Игра «Счастливый человек».                                 | 2 | опрос         |
| 93.  | Логическая игра «Молодцы и хитрецы»                                | 2 | наблюдение    |
| 94.  | Интеллект. игра «Своя игра»                                        | 2 | турнир        |
| 95.  | Интеллект. игра «Пентагон»                                         | 2 | турнир        |
| 96.  | Настольные игры.                                                   | 2 | наблюдение    |
| 97.  | Игры со спичками и счётными палочками.                             | 2 | наблюдение    |
| 98.  | Игры на бумаге в дороге.                                           | 2 | опрос         |
| 99.  | Животные России и мира.                                            | 2 | наблюдение    |
| 100. | Викторина «Весенняя поэзия».                                       | 2 | турнир        |

|             |  |                                          |   |                        |
|-------------|--|------------------------------------------|---|------------------------|
| <b>101.</b> |  | Известные исторические деятели.          | 2 | наблюдение             |
| <b>102.</b> |  | Путешествие по миру.                     | 2 | тест                   |
| <b>103.</b> |  | Путешествие по России.                   | 2 | тест                   |
| <b>104.</b> |  | Игра «Вокруг света за 80 дней».          | 2 | турнир                 |
| <b>105.</b> |  | Интеллект. игра «Азбука».                | 2 | турнир                 |
| <b>106.</b> |  | Интеллект. игра «Ворошиловский стрелок». | 2 | наблюдение             |
| <b>107.</b> |  | ВМ - Ура! Скоро лето!                    | 2 | наблюдение             |
| <b>108.</b> |  | Итоговая интеллектуальная игра.          | 2 | контрольное<br>занятие |