

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ  
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ СЛАВЯНСКИЙ РАЙОН

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 29  
ИМЕНИ ГЕРОЯ СОВЕТСКОГО СОЮЗА  
П. С. КУЗУБА  
СТАНИЦЫ ПЕТРОВСКОЙ  
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ СЛАВЯНСКИЙ РАЙОН

**ПРИНЯТА:**

на заседании педагогического совета  
МБОУ СОШ № 29  
от «30» августа 2021 года  
Протокол № 1 от «30» августа 2021 года

**УТВЕРЖДАЮ:**

Директор МБОУ СОШ № 29  
Станицы Петровской

З.П. Ягудина  
приказ № 807 от «23» сентября 2021 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
«ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ МАРАФОН»**

Уровень программы: ознакомительный

Срок реализации программы: 1,5 год: 51 час

Возрастная категория: 11-13лет

Форма обучения: очная

Вид программы: модифицирована

Программа реализуется на бюджетной основе

ID-номер Программы в Навигаторе: 43966

Автор–составитель:  
учитель математики  
Рудомаха Наталья Павловна

ст. Петровская, 2021

## Содержание

I.	<b>Комплексе основных характеристик образования: объем, содержание, планируемые результаты</b>	
1.1	Пояснительная записка	
1.1.1	Нормативная база	
1.1.2	Направленность программы	
1.1.3	Актуальность, новизна программы	
1.1.4	Педагогическая целесообразность	
1.1.5	Адресат программы	
1.1.6	Уровень программы, объем и сроки реализации	
1.1.7	Особенности организации образовательного процесса	
1.1.8	Особенности построения курса и его содержания	
1.2	Цели и задачи программы	
1.3	Содержание программы	
1.3.1	Учебный план	
1.3.2	Содержание учебного плана	
1.4	Планируемые результаты	
II	<b>Комплексе организационно-педагогических условий, включающий формы аттестации</b>	
2.1	Календарный учебный график	
2.2	Календарный план воспитательной работы	
2.3	Значимость программы	
2.4	Условия реализации программы	
2.5	Формы аттестации	
2.6	Оценочные материалы	
2.7	Методические материалы	
2.7.1	Образовательные технологии	

## **РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ОБРАЗОВАНИЯ: ОБЪЕМ, СОДЕРЖАНИЕ, ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

### **Пояснительная записка**

Игра – одно из первых занятий, с которым человек знакомится еще в самом раннем детстве. Именно играя, он познает мир, делает собственные маленькие открытия, учится общаться с людьми. Ребенок растет, становится подростком, и его игры меняются вместе с ним, сохраняя свои функции: объединение людей, познание, возможность совершить открытие.

Кружковая познавательная деятельность традиционно является одним из самых распространенных видов внеурочной деятельности детей в образовательных учреждениях России. Она может быть организована в форме факультативов, кружков, библиотечных, классных и иных занятий познавательной направленности: экскурсий, олимпиад, викторин, исследовательских проектов, работы научных обществ учащихся, интеллектуальных клубов и т. п. Любая из этих форм обладает достаточно большим воспитательным потенциалом, реализация которого является задачей педагога, организующего свою работу в соответствии с новыми федеральными государственными образовательными стандартами. Педагогу, работающему вместе с детьми по настоящей программе, предоставляется возможность планомерно достигать воспитательных результатов разного уровня познавательной деятельности. Реализуя предлагаемое программой содержание занятий с детьми, подбирая соответствующие этому содержанию формы, постепенно переходим от простых результатов к более сложным.

Воспитательная направленность занятий в рамках кружка «Интеллектуальный марафон» связана в основном с формированием ценностного отношения школьников к знаниям, развитием их любознательности, повышением их познавательной мотивации. Также можно предоставить подросткам возможность самостоятельно организовать интеллектуальные викторины для учащихся младших классов, что позволит им приобрести и некоторый позитивный опыт социальной деятельности.

**Программа разработана в соответствии с нормативными документами:**

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Изменения, внесенные в Федеральный закон № 273-ФЗ «Об образовании в РФ» и вступившие в силу 01.07.2020 года;
3. Федеральный закон от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся».

4. Концепция развития дополнительного образования детей, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р;
5. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года // Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 г. № 996-р;
6. Приоритетный проект «Доступное дополнительное образование детей», утвержден президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и приоритетным проектам от 30.11.2016 г. № 11;
7. Федеральный проект «Успех каждого ребёнка», утвержденный 07 декабря 2018 года;
8. Приказ Министерства Просвещения РФ от 09 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (Далее – Приказ № 196);
9. Приказ Министерства Просвещения РФ от 30 сентября 2020 г. № 533 «О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства Просвещения РФ от 09 ноября 2018 г. № 196» (Далее – Приказ № 533);
10. Приказ Министерства образования и науки РФ от 9 января 2014 г. № 2 «Об утверждении порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
11. Приказ Министерства образования и науки РФ от 05 декабря 2014 г. «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества образовательной деятельности организаций, осуществляющих образовательную деятельность»;
12. Приказ Министерства просвещения РФ от 15 апреля 2019 года № 170 «Об утверждении методики расчета показателя национального проекта «Образование» «Доля детей в возрасте от 5 до 18 лет, охваченных дополнительным образованием»;
13. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
14. Письмо Минобрнауки РФ «О направлении методических рекомендаций по организации независимой оценки качества дополнительного образования детей» № ВК-1232/09 от 28 апреля 2017 года;
15. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ от 18.11.2015 г. Министерство образования и науки РФ;



16. Приложения к письму Министерства образования и науки Краснодарского края от 06.07.2015 г. № 13-1843/15-10 «Методические рекомендации по разработке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ и программ электронного обучения»;

17. Краевые методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ от 2020 г.

18. Федеральный закон «Об охране окружающей среды» (Собрание законодательства Российской Федерации, 2002, № 2, ст. 133);

### **Новизна, актуальность, педагогическая целесообразность**

Новизна программы заключается в том, что в ней реализуется идея и приемы подготовки детей к турнирам общеинтеллектуальной направленности и эрудиции. В программе систематизированы и скомпонованы по тематике различные имеющиеся в литературе виды интеллектуальных игр, а также предусмотрены выполнение разнообразных по характеру игровых упражнений на развитие общей эрудиции, так и приучение к умению логически раскручивать ситуацию.

Педагогическая целесообразность программы состоит в том, что она реализует потребность детей в игровой форме повысить свой общий уровень эрудиции, позволяет продемонстрировать умения и знания, не находящие признания в школьной деятельности ребенка и позволяет в полной мере реализовать его метапредметные умения. К числу наиболее актуальных проблем современной педагогики относится проблема социализации подростков. Вовлечение детей в сферу занятий интеллектуальными играми способно наполнить детский досуг яркими, интересными событиями, расширить круг общения, приобрести опыт работы в команде. По мнению психологов, каждый участник игры получает тренинг эффективного мышления и, что еще более важно, командного эффективного мышления. Это включает в себя умение слушать и слышать, поддерживать свою точку зрения, развивать интуицию. И, конечно, участие в играх дает ощущение роста, положительные эмоции от ощущения работы своего мозга. В общем, интеллектуальные игры способны развивать интеллект, причем не только в его обычном понимании, но также эмоциональный интеллект, что тоже очень важно.

**Актуальность** выбранного направления определяется ведущей ролью умственной деятельности. Вся жизнь человека постоянно ставит перед ним острые и неотложные задачи и проблемы. Возникновение таких проблем, трудностей, неожиданностей означает, что в окружающей нас действительности есть еще много неизвестного, скрытого. Следовательно, нужно все более глубокое познание мира, открытие в нем все новых и новых процессов, свойств и взаимоотношений людей и вещей. Поэтому какие бы новые веяния, рожденные требованиями времени, ни проникали в школу, как бы ни менялись программы и учебники, формирование культуры

интеллектуальной деятельности учащихся всегда было и остается одной из основных общеобразовательных и воспитательных задач. Интеллектуальное развитие – важнейшая сторона подготовки подрастающих поколений. Развитый интеллект отличает активное отношение к окружающему миру, стремление выйти за пределы известного, активность ума, наблюдательность, способность выделять в явлениях и фактах их существенные стороны и взаимосвязи. В основе предлагаемой программы лежит системно-деятельностный подход, который обеспечивает внутренние связи между задачей и средствами, необходимыми для наиболее рационального ее решения; самостоятельность, которая проявляется как в познании, так и в практической деятельности, поиске новых путей изучения действительности. Развитый интеллект – это ещё и эрудиция, умение вспомнить в нужное время нужную информацию, правильно сформулировать ответ на заданный вопрос, быстро перебрать все возможные направления поиска. Клуб, кроме прочих, решает ещё и задачи общения, взаимодействия, совместного поиска решения. Умения собрать команду. Умения руководить этой командой. Умения корректно взаимодействовать, без взаимных упреков за неправильный ответ. То есть, кроме общеинтеллектуальных задач клуб решает ещё и социальные задачи.

**Отличительные особенности** данной программы в том, что содержание и система занятий направлены на развитие личности через формирование у учащихся поискового типа мышления, творческих способностей. Участие в интеллектуальных играх создает предельно широкий фронт для познания, самостоятельной деятельности и реализации творческого потенциала учащихся, начиная от приобретения конкретных знаний о различных предметах, выходящих за рамки школьной программы, до самостоятельного исследования. В ходе игры приобретаются навыки анализа и синтеза, формируются умения работы в команде, расширяется кругозор учащихся.

### **Цель и задачи программы**

*Цель программы:*

создание дополнительных условий для развития интеллектуально-творческого потенциала школьников

*Задачи:*

- Развитие интеллектуального уровня познавательной активности учащихся.
- Развитие коммуникативной и исследовательской компетенции учащихся.
- Популяризация молодёжного интеллектуального досуга.
- Привлечение учащихся к движению интеллектуальных игр.

**Реализация программы осуществляется по двум направлениям:**

1. Проведение развивающих *учебных занятий* по подготовке и тренингу.
2. Регулярное проведение открытых интеллектуальных состязаний.

Таким образом, реализация целей и задач программы проходит для большего количества учащихся, чем регулярно участвующих в ней, т.е. программа, по сути, становится общешкольной.

**Сроки реализации дополнительной образовательной программы**  
Программа клуба интеллектуальных игр рассчитана на учащихся 6-х -7х класса и предусматривает реализацию в течение одного учебного года. 1,5 часа в неделю 51 час.

### **Формы и методы работы**

Клуб интеллектуальных игр представляет собой совокупность мероприятий интеллектуального характера, проводимых в игровой форме среди школьников 6 класса. При этом занятия в клубе разделяются на учебные тренировки и соревнования.

Учебные тренировки проводятся один раз в неделю длительностью 1 час для ребят, увлеченных интеллектуальными состязаниями. В ходе занятий дети знакомятся с основными видами интеллектуальных соревнований, тренируются в умении отвечать на вопросы разнопланового характера – от тематических вопросов на эрудицию до решения своеобразных логических задач, тренируются работать в командах. Занятия проводятся в соревновательной форме, что позволяет детям тренировать спортивные качества характера, активизирует быстроту реакции. Желание выиграть является мощным стимулом развития эмоциональных качеств личности и в конечном итоге, характера. Здесь прекрасно становятся видны сильные и слабые стороны каждого воспитанника и позволяет находить способы реализовать свои сильные качества (быстроту реакции, остроту мышления, умение принимать решение) и работать над нейтрализацией слабых сторон психики (застенчивость, невнимательность, неумение слушать других).

Форма организации занятий – групповая и командная, в зависимости от количества детей. Каждая группа или команда располагает территориально независимо от других – за отдельным столом. Команда, как правило, состоит из 5-6 человек и в ней обязательно назначается капитан, имеющий право окончательного решения на каждом этапе игры. Тем самым происходит формирование устойчивых команд для последующих участия в соревнования школьного и более высокого уровня.

Каждое занятие, как правило, посвящено или конкретной игре или теме. Занятия состоят из организационной части, основной (теоретической или практической) и подведением итогов.

В итоговой части занятия происходит анализ игры: каждая команда пытается проанализировать свой результат, выявляет лучших игроков игры, оценивает действия капитана, обменивается впечатлением о сложности вопросов.

Интеллектуальные соревнования осуществляются на уровне викторин, тестов, а также по различным видам командных игр: «Что? Где? Почему?»,



«Интеллект-квартет», «Ворошиловский стрелок», «Своя игра», «Брейн-ринг», «Интеллект-стрелок», «Интеллектуальный футбол» и т.д.

### Ожидаемые результаты

#### Личностные результаты:

- развитие нестандартного мышления, любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;
- повышение познавательной активности,
- реализация интеллектуально-творческого потенциала подростков посредством участие в интеллектуальных состязаниях разных уровней,
- воспитание чувства сплочённости и ответственности за команду;
- развитие самостоятельности суждений, независимости мышления.

#### Метапредметные результаты:

- Сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат – ответ на вопрос с заданным условием,
- Анализировать предложенные возможные варианты верного ответа.
- Осуществлять развернутые действия контроля и самоконтроля

#### Универсальные учебные действия:

- Сравнивать разные приемы действий, выбирать удобные способы для выполнения конкретного задания.
- Моделировать в процессе совместного обсуждения алгоритм решения; использовать его в ходе самостоятельной работы.
- Применять изученные способы учебной работы и приёмы решений для работы с различными заданиями.
- Включаться в групповую командную работу высказывать собственное мнение и аргументировать его.
- Аргументировать свою позицию в коммуникации, учитывать разные мнения, использовать критерии для обоснования своего суждения.
- Контролировать свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки.

### Учебно-тематический план на год

№	Содержание программы	Теория	Практика
1	Устные игры на логику.	1,5	10,5
2	Командные интеллектуальные игры	4,5	34,5
итого	51 час	6	45



## Краткое описание примерного содержания занятий.

**Раздел 1. Устные игры на логику.** (Решение нестандартных, комбинаторных задач на общую эрудицию и логику)

**Содержание материала:** пословицы, разгадывание и создание перевертышей пословиц и крылатых фраз. Игра «Ассоциации», правила. Игра «Шляпа», отгадывание и составление кроссвордов. Головоломки. Ребусы, правила игры

**Формы занятий:** парная, командная игра, индивидуальная.

Тема «Пословицы» содержит большое количество разнообразных игр. Игра «Пословицы – перевертыши»: каждое слово пословицы меняется на антоним или противоположное по смыслу слово. Например, «Чужие ботинки дальше от ног» («Своя рубашка ближе к телу»), «На милиционере валенки мокнут» («На воре шапка горит»).

Игры на ассоциации очень полезны для активизации мышления и памяти. Связывая образное и логическое мышление, они дают хороший толчок для повышения интеллектуального развития, так как повышают скорость интеллектуальных процессов. Ассоциации могут быть разных видов: Ассоциации по контрасту (подобрать слово, противоположное по значению), ассоциации по сходству (на что похож предмет), ассоциации по смежности в пространстве/времени (зима/снегопад, осень/листопад.), ассоциации причины – следствия (день/светло, дождь/лужи).возможен такой вариант игры. Команды договариваются (или ведущий задает), какие ассоциации будут использоваться на тур. В туре участвуют по игроку от каждой команды. Игроки на скорость называют ассоциацию, кто быстрее всех ответил, приносит балл команде. На тур задается от 5 до 7 слов. В следующем туре игроки меняются, и меняется тип ассоциации. Для решения возможных конфликтных вопросов в момент игры назначается игровое жюри, мнение которого обжалованию не подлежит.

Игра «Шляпа» тренирует скорость мышления, точность речи, умение подбирать синонимы и аналогии. Для игры разбиваются на пары. Все играющие предварительно записывают на бумажках слова: можно по темам, например, известные личности, или на произвольную тему. Бумажки складываются в шляпу. шляпа по очереди передается каждой паре. Пара за 30 секунд должна отгадать как можно больше слов из шляпы. Один игрок в паре достает бумажку и начинает объяснять, какое слово написано, не называя его. Второй игрок пары должен как можно быстрее отгадать слово. Сколько слов отгадано – такова сумма баллов каждой пары. Пары можно выбирать случайным образом, или тренировать устоявшиеся, как правила, из одной команды.

На занятиях по теме «Кроссворды, сканворды» ребятам предлагаются по 3 одинаковых кроссворда (сканворда) разной тематики на группу на 20

минут, при этом рекомендуется такой порядок действий: каждый кроссворд разгадывает по 2 члена команды в течение 5 минут, затем пары обмениваются кроссвордами и пытаются разгадать оставшиеся слова. Кроссворды можно брать сначала по темам учебных предметов, а затем общего характера на знание кино, мультфильмов, общественных явлений, быта и т.д. Подобная работа помогает выявить в группе «знатоков» в какой-то конкретной области с одной стороны и пробелы в информации других игроков.

## **Раздел 2. Командные интеллектуальные игры**

**Содержание материала:** знакомство с правилами и тактиками кнопочных игр «Брейн-ринг», «Что? Где? Почему?», «Интеллект-стрелок», «Своя игра». Тренировки по вопросам по темам. Анализ поведения игрока и тактики команды.

**Формы занятий:** командные игры, разбор правил игры.

На лекционных занятиях по данной теме ребята знакомятся с правилами игры. Затем на практических занятиях происходит сама игра с подсчетом очков, выявлением победителей. По окончании игры происходит обсуждение и анализ поведения команд и игроков, делаются выводы по улучшению тактики игры, записываются интересные факты, услышанные в вопросах, выбираются лучшие вопросы и лучшие игроки.

Игра «Брейн-ринг» является командной игрой, у каждой команды кнопка или ее аналог – карточка. Командам задается вопрос, по сигналу ведущего команды в течение минуты могут отвечать, нажав на кнопку или подняв карточку. Команда, раньше других нажавшая кнопку, дает свой ответ. В случае правильного ответа, получает один балл, если ответ неверный, остальные команды имеют возможность в течение 20 секунд нажать свою кнопку и ответить. Количество вопросов на игру может быть разным в зависимости от времени, как правило, от 5 до 15. Если команд много, можно играть в два этапа – отборочный и финальный. Вопросы для игры подбираются из разряда «на знание» или требующие небольшой догадки в течение минуты. Здесь тренируется и выявляется быстрота мышления и умение работать в команде, понимать и доверять друг другу, знать сильные стороны каждого игрока. Эта игра хороша для отработки слаженности команды.

В игре «Интеллект-стрелок» и «Ворошиловский стрелок» одновременно участвуют две команды по 4 человека. Ведущий зачитывает вопрос. В любой момент игрок, знающий ответ, нажимает на кнопку. Если его ответ верный, игру покидает игрок, стоящий напротив, или любой другой, по выбору ответившего, если игрока напротив уже нет. Если игрок ответил неверно, он сам покидает игру. Выигрывает команда, в которой остался хотя бы один игрок. Эта игра больше других выявляет разносторонние знания игроков. В течение одного раунда вопросы команде

задаются из блока 4-5 тем, тема называется ведущим перед началом чтения вопроса. Эта игра более индивидуальная, т.к. игрокам нельзя совещаться, но в то же время командная тактика ей все же присуща. Каждый должен уметь оценить риск своего ответа, т.к. любой неправильный ответ подводит команду. В этих играх также важна скорость реакции и мышления. При этом бывает, что ученики, не сильно проявляющие себя на уроках, вдруг оказываются знатоками в каких либо других областях – футболе, кино, искусстве, так как вопросы в этой игре могут быть самыми неожиданными и совсем не связанными со школьными предметами.

«Своя игра» знакома всем по телевизионной версии, хотя есть и свои отличия в нашем варианте. Мы реализуем командный вариант. Команды по кругу выбирают тему вопроса и стоимость. На ответ команде дается 20 секунд. Если за это время команда не дает правильного ответа, то сумма баллов команды минусуется на стоимость вопроса, а другие команды получают возможность ответить на этот вопрос, и добавить к своим очкам стоимость вопроса. Вопросы этой игры более всего привязаны к предметным областям и у игроков есть возможность выбрать более близкую им тему.

Игра «Что? Где? Почему?» является классической среди многообразия интеллектуальных игр, так как в ней необходимо проявить не столько знания, сколько умений из ограниченного, но вместе с тем, достаточного, набора информации вывести умозаключение. Эта игра более других направлена на развитие мышления, причем командного. При этом используется полный арсенал мыслительных операций: и ассоциации, и интуиция, и аналогии, и знания. При этом очень важно не только самому владеть этими приемами, но и уметь слушать другого игрока и развить его версию, увидев в ней здравый смысл.

### **Формы подведения итогов реализации программы внеурочной деятельности.**

Подведение итогов по результатам освоения материала данной программы осуществляется с периодичностью раз в четверть в форме проведения интеллектуальных соревнований общешкольного характера, а также через участие детей в синхронных турнирах, ежемесячно проходящих в школе. При этом, после таких мероприятий организуется обсуждение проведенной игры в форме обмена мнениями, дискуссии, анализа и самоанализа работы команды в целом и каждого игрока. В конце учебного года проводится интеллектуальный фестиваль. По итогам игр проходит награждение грамотами лучших игроков и команд.

### Календарно-тематическое планирование

№	Тема учебного занятия	Кол-во часов	Дата планируемая	Дата фактическая
<b>Раздел 1. Устные игры на логику. 12 часов</b>				
1	Вводное занятие. Знакомство участников, создание команд, игровая мозаика.	1,5		
2	Игра «Пословицы – перевертыши». Поиск аналогий.	1,5		
3	Кроссворды. Сканворды.	1,5		
4	Игровые головоломки. Головоломки-лабиринты. Правила игры.	1,5		
5	Разгадывание ребусов – предложений.	1,5		
6	Игра «Ассоциации»	1,5		
7	Маленькие хитрости и большие открытия.	1,5		
8	Игра «Шляпа»	1,5		
<b>Раздел 2. Командные интеллектуальные игры. 39 часов</b>				
9	Игра «Интеллект - стрелок». Особенности игры, правила игры.	1,5		
10	Игра «Интеллект - стрелок». Темы «Природа и человек»	1,5		
11	Игра «Интеллект - стрелок». Темы «Города России»	1,5		
12	«Своя игра»- правила игры.	1,5		
13	Командная «Своя игра».	1,5		
14	Медиавикторина «Мультфильмы»	1,		
15	Игра «Поиск закономерностей»	1,5		
16	Игра «Интеллект - стрелок». Темы «Космос»	1,		
17	Игра «Ворошиловский стрелок»	1,5		
18	Игра «Что? Где? Почему?». Особенности игры, правила	1,5		



	игры.			
19	Спортивный вариант игры «Что? Где? Почему?». Особенности игры, правила игры.	1,5		
20	Игра «Интеллект-квартет»	1,5		
21	Игра «Что? Где? Почему?»	1,5		
22	Правила игры «Брейн-ринг».	1,5		
23	Игра «Интеллект-квартет»	1,5		
24	Командная «Своя игра».	1,5		
25	Игра «Что? Где? Почему? (Исторические факты)	1,5		
26	Викторина « В мире мудрых мыслей»	1,5		
27	Игра «Интеллект - стрелок». Тема «Театр, кино, музыка»	1,5		
28	Киновикторина «Кто лучше знает сказки?»	1,5		
29	Игра «Что? Где? Почему? (Про всё на свете)	1,5		
30	Игра «Интеллект-квартет»	1,5		
31	Командная «Своя игра».	1,5		
32	Игра «Интеллектуальный футбол»	1,5		
33	Фестиваль интеллектуальных игр	1,5		
34	Фестиваль интеллектуальных игр	1,5		
	Итого	51		

**Дополнительная литература, цифровые образовательные ресурсы,  
материально-техническое обеспечение.**

1. О.Г. Кондрашова и др. «Интеллектуально-познавательные игры в школе: сценарии, технологии», Волгоград, «Учитель», 2015
2. Ф. Картер «Самые точные тесты IQ», М.: АСТ-Астрель, 2017
3. К.Рассел, Ф. Картер «Проверь свой IQ. 400 главных вопросов. Повышаем уровень интеллекта», М.: АСТ-Астрель, 2017
4. Хуторской А.В. Развитие одаренности школьников. Методика продуктивного обучения. – М.: Владос, 2015.
5. Афонькин С.Ю. Учимся мыслить логически. – С.-П.: Изд. дом Литера, 2008.
6. Труднев В.П. Считай, смекай, отгадывай. – М.: Просвещение, 2014.
7. М.Нянковский. Клуб эрудитов. 525 вопросов для интеллектуальных игр.- Ярославль: Академия развития, 2009.

**Интернет-ресурсы:**

<http://ediline.narod.ru/>  
<http://answers.intsys.msu.ru/>  
<http://db.chgk.info/tour/>  
<http://www.potashev.ru>  
<http://db.chgk.info>  
<http://eruditov.net>

Для составления вопросов активно используется ресурсы интернет-базы вопросов, вопросы, предоставляемые Московским центром интеллектуальных игр «СИРИУС».