

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АЛЬМЕТЬЕВСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ЦЕНТР ДЕТСКО-ЮНОШЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА»  
АЛЬМЕТЬЕВСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА РЕСПУБЛИКИ ТАТАРСТАН

Принята на заседании  
педагогического совета  
Протокол № 1  
от «31» 08 2022.

**УТВЕРЖДАЮ**  
Директор МБУ ДО «ЦДЮТ»  
 Т.Р.Садыков  
Приказ № Х22 от «31» 08 2022



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
«Интеллектуальное краеведение»**

**Направленность:** туристско-краеведческая

**Возраст учащихся:** 7-12 лет

**Срок реализации:** 1 год

**Автор - составитель:**

Фатхиева Гульназ Зявдатовна,  
педагог дополнительного образования

### Информационная карта образовательной программы

1.	<b>Образовательная организация</b>	Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Центр детско-юношеского творчества».
2.	<b>Полное название программы</b>	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Интеллектуальное краеведение».
3.	<b>Направленность программы</b>	Туристско-краеведческая
4.	<b>Сведения о разработчиках</b>	Педагог дополнительного образования - Фатхиева Гульназ Зявдатовна.
5.	<b>Сведения о программе:</b>	
5.1.	<b>Срок реализации</b>	1 год
5.2.	<b>Возраст учащихся</b>	7-12 лет
5.3.	<b>Характеристика программы: -тип программы</b>	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа - общеразвивающая - общеобразовательная
5.4.	<b>Цель программы</b>	Расширение зоны ближайшего развития ребенка и последовательный перевод ее в непосредственный актив, то есть в зону актуального развития, через изучение краеведения.
6.	<b>Формы и методы образовательной деятельности</b>	Групповая
7.	<b>Формы мониторинга результативности</b>	Тестирование, Игра, Викторина
8.	<b>Результативность реализации программы</b>	должны знать: <ul style="list-style-type: none"> <li>• правила составления вопросов;</li> <li>• алгоритмы решения задач, рассуждения;</li> <li>• типы вопросов интеллектуальных игр;</li> <li>• правила интеллектуальных игр.</li> </ul> должны уметь: <ul style="list-style-type: none"> <li>• играть в интеллектуальные игры по правилам данной игры;</li> <li>• извлекать необходимые знания из правил игры;</li> <li>• самостоятельно выбирать средства для решения задачи;</li> <li>• осознавать свое незнание, находить причину сделанной ошибки;</li> <li>• самостоятельно оценивать процесс</li> </ul>
9.	<b>Дата утверждения и последней корректировки программы</b>	Декабрь, 2022
10.	<b>Рецензенты</b>	

## Оглавление

1. Пояснительная записка	4 стр.
1.1. Учебно-тематический план	9 стр.
1.2. Содержание программы	9 стр.
2. Комплекс организационно-методических условий	12 стр.
2.1. Организационно-педагогические условия реализации программы	
2.2. Формы аттестации	12 стр.
2.3. Оценочные материалы	13 стр.
2.4. Методические материалы	13 стр.
2.5. Список литературы	14 стр.
Календарно тематический план	16 стр.

## 1. Пояснительная записка

**Актуальность программы** заключается в том, что занятия в детской студии «Кубик-Рубик» становится одним из средств активного приобщения детей к краеведению; пробуждает интерес и воспитывает уважение к истокам, к родной земле, ее природным особенностям и преданиям, к исконным занятиям предков. У учащихся расширяются знания по истории и географии, этнографии и археологии, искусству и литературе, а также по многим другим отраслям краеведения. В процессе подготовки и проведения игры участники совершенствуют практические навыки работы с картами различного содержания и источниками дополнительной литературы.

Благодаря тому, что программа органически сочетает в себе интеллектуальные игры, практические занятия, викторины студии пробуждают воображение и творческие силы. Основа практикумов – личный опыт, интересы, увлечения участников.

Успешной организации образовательного процесса способствует курс тренингов, направленных на сплочение группы, на формирование доверия к друг другу.

**Новизна и отличительная особенность** программы состоит в обобщении и структурировании работы по развитию интеллектуальных, организаторских и коммуникативных способностей подростков через включение их в интеллектуальную досуговую не только как пассивных участников, а как активных организаторов всех интеллектуально познавательных мероприятий через совместную деятельность взрослых и детей.

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.

Один из самых сложных моментов не только в игре, но и в жизни, - не обратить внимания на неудачу, не бросить начатое дело. Но еще сложнее адекватно воспринять свою собственную победу. Тренировки в кружке делают и победы, и поражения регулярными, превращают их в обыденные происшествия и воспитывают спокойное отношение к ним.

Каждый человек обязан знать историю родного края, его достопримечательности, быт, национальные праздники, обычаи и традиции. Меняется время, уходят в прошлое события, даты, меняется жизнь человека, и вместе со временем уходят в прошлое, устаревают вещи, входят в обиход новые слова. Народ жив до тех пор, пока помнит свои корни, свою историю.

Как же научить ребенка бережному отношению к истории родного края, родины? Помочь в этом может единая система непрерывного обучения детей.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Интеллектуальное краеведение» имеет **туристско-краеведческую** направленность и предназначена для детей 7-12 лет.

Данная программа дает возможность расширить и углубить практические умения, создаёт условия для развития логического мышления и пространственных представлений учащихся.

***Документы и материалы, с учетом которых составлена программа:***

- Конвенция о правах ребенка, одобренная Генеральной Ассамблеей ООН 20.11.1989;
- Конституция Российской Федерации;
- Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепция развития дополнительного образования РФ от 4.09.2014 № 1726-р.
- Модельный стандарт качества муниципальной услуги по организации предоставления дополнительного образования детей в многопрофильных организациях дополнительного образования. Приказ МО и Н РТ от 20 марта 2014 г. N 1465/14;
- Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования» на 2013-2020 год;
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 августа 2013 г. N 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- «Санитарно-эпидемиологические требования к учреждениям дополнительного образования детей (внешкольные учреждения)» (СанПиН 2.4.4.3.3172-14), утвержденные Главным государственным санитарным врачом Российской Федерации 04.07.2014 №41;
- Закон Республики Татарстан от 22.07.2013 N 68-ЗРТ «Об образовании»;
- «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей» (Приложение к письму департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей МО и Н РФ от 11.12.2006 №06-1844).
- Устав МБУ ДО «ЦДЮТ»;
- Локальные акты МБУ ДО «ЦДЮТ», регламентирующие образовательную деятельность.

Настольная игра заставляет думать, проверять и развивать свои способности, включает ребенка в соревнование с другими. Участие детей в игре способствует их самоутверждению, развивает настойчивость, стремление к успеху и другие полезные мотивационные качества.

***Цель программы*** - расширение зоны ближайшего развития ребенка и последовательный перевод ее в непосредственный актив, то есть в зону актуального развития, через изучение краеведения.

***Основные задачи программы:***

*Обучающие:*

- сформировать навыки творческого мышления и развивать умение решать нестандартные задачи;
- сформировать и развивать коммуникативные умения: умения общаться и взаимодействовать в коллективе, работать в парах, группах;
- расширить краеведческий кругозор учащихся.

- сформировать ценностные ориентации и убеждения, стремления активно изучать природу и историю родного края;
- сформировать уважение к традициям и обычаям народов, чувства сопричастности с прошлым, настоящим и будущим своей родной земли.

*Развивающие:*

- развивать мышление в процессе формирования основных приемов мыслительной деятельности: анализа, синтеза, сравнения, обобщения, классификации; умение выделять главное, доказывать и опровергать, делать несложные выводы;
- развивать психические познавательные процессы: различных видов памяти, внимания, зрительного восприятия, воображения;
- развивать языковую культуру и сформировать речевые умения: четко и ясно излагать свои мысли, давать определения понятиям, строить умозаключения, аргументировано доказывать свою точку зрения;
- развивать познавательную активность и самостоятельную мыслительную деятельность учащихся.

*Воспитательные:*

- воспитывать патриотизм, сохранение преемственности исторического опыта поколений, обеспечение успешной социализации и интеграции личности в социокультурную среду региона;
- воспитывать уважение мнения других, объективно оценивать свою работу и деятельность одноклассников.

**Отличительные особенности программы:** интеллектуальные краеведческие игры позволяют участникам расширить свои знания о природе и истории родного края, хозяйственной деятельности населения Республики Татарстан.

**Формы организации образовательного процесса:** занятия предполагают групповые и коллективные формы работы.

*Формы занятий:*

- по количеству детей, участвующих в занятии: коллективная, групповая;
- по особенностям коммуникативного взаимодействия: игра, тренинг, семинар;

*Виды деятельности:* игровая, познавательная.

Система занятий по ДООП «Интеллектуальные игры» позволяет решать следующие аспекты: познавательный, развивающий, воспитывающий.

*Познавательный аспект:*

- формирование и развитие различных видов памяти, внимания, воображения, а также логического мышления;
- формирование и развитие умений и навыков.

*Развивающий аспект:*

- создать условия для развития мышления в ходе усвоения таких приемов мыслительной деятельности, как умение анализировать, сравнивать, синтезировать, выделять главное, доказывать и опровергать, делать умозаключения;
- способствовать развитию пространственного восприятия и сенсорно-моторной координации.

*Воспитывающий аспект:*

- воспитание системы межличностных отношений.

**Объем программы:** 94 часа.

**Адресат программы:** предназначена для учащихся 7-12 лет.

**Срок освоения программы:** 1 учебный год – 94 часа, занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 академических часа.

**Режим занятий:** 1 час 25 мин. (по 40 минут с промежутком в 5 минут).

**Особенности организации учебного процесса.**

Во время занятий у ребенка происходит становление развитых форм самосознания, самоконтроля и самооценки. Отсутствие отметок снижает тревожность и необоснованное беспокойство учащихся, исчезает боязнь ошибочных ответов. В результате у детей формируется отношение к данным занятиям как к средству развития своей личности. Данная программа состоит из системы дидактических и развивающих игр. На занятиях применяются занимательные и доступные для понимания игры-ассоциации, логические и развивающие игры, пазлы, лото и домино различной тематики, шашки, шахматы, что привлекательно для школьников.

Основное время на занятиях занимает самостоятельное решение детьми поисковых задач. Благодаря этому у детей формируются умения самостоятельно действовать, принимать решения, управлять собой в сложных ситуациях.

На каждом занятии проводится коллективное обсуждение и объяснения правил игры определенного вида. На этом этапе у детей формируется такое важное качество, как осознание собственных действий, самоконтроль, возможность дать отчет в выполняемых шагах при решении задач любой трудности.

После проведения игр проводится групповое обсуждение правил игры и каких результатов хотели бы достичь дети в этой игре. Такой формой работы создаются условия для нормализации самооценки у всех детей.

Ребенок на этих занятиях сам оценивает свои успехи. Это создает особый положительный эмоциональный фон: раскованность, интерес, желание научиться играть в игры разной сложности.

**Планируемые результаты освоения программы.**

*Личностными результатами* изучения программы является формирование следующих умений:

- определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы)
- в предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.
- ориентироваться в своей системе знаний.

*Предметными результатами* изучения программы являются формирование следующих умений:

- анализировать и решать задачи повышенной трудности;
- решать нестандартные и логические задачи;
- решать ребусы и кроссворды

- допускать существование различных точек зрения;
- учитывать разные мнения, стремиться к координации;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- договариваться, приходить к общему решению;
- соблюдать корректность в высказываниях;
- делать предварительный отбор источников информации: *ориентироваться* в правилах конкретной игры.
- добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя схемы, таблицы, правила игр и другие источники, свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.
- перерабатывать полученную информацию: *делать выводы* в результате совместной работы всей команды.
- перерабатывать полученную информацию: *сравнивать* и группировать.

*После прохождения курса обучения учащиеся*

***должны знать:***

- правила составления вопросов;
- алгоритмы решения задач, рассуждения;
- типы вопросов интеллектуальных игр;
- правила интеллектуальных игр.
- ***должны уметь:***
- играть в интеллектуальные игры по правилам данной игры;
- извлекать необходимые знания из правил игры;
- самостоятельно выбирать средства для решения задачи;
- осознавать свое незнание, находить причину сделанной ошибки;
- самостоятельно оценивать процесс;
- регулировать свои эмоции, поведение.

В течение всего периода обучения поэтапно проводится мониторинг уровня усвоения знаний и формирования навыков у детей на начальном, промежуточном и итоговом этапах. Для проведения мониторинга образовательного процесса используются разные формы:

- тестирование по индивидуальным карточкам;
- самостоятельные работы;
- беседы, выступления.

Начальная диагностика проводится для определения общего развития познавательных способностей, способности к подражанию, развитию мелких мышц руки, уровня развития логики мышления.

Промежуточный этап включает в себя диагностику по отдельным разделам программы, которая необходима для выявления пробелов в уровне усвоения знаний, умений и навыков и в зависимости от полученных результатов позволяет педагогам корректировать учебный процесс.

Итоговое тестирование проводится в два этапа:

- предметная диагностика по усвоению учебной программы;
- проверка знаний на выпускном вечере, в сценарий которого включены задания в игровой форме по всем изучаемым разделам программы.



9-10 баллов - высокий уровень  
 7-9 баллов - средний уровень  
 ниже 7 баллов - низкий уровень

### Учебно-тематический план 1 года обучения

№п/п	Тема раздела	Кол-во часов		Сроки изучения
		теория	практика	
1.	Игры- ассоциации, игры в дорогу	3	10	декабрь
2.	Логические игры	5	13	декабрь-январь
3.	Игры с уклоном на математику	4	12	февраль
4.	Игры с уклоном на русский язык	5	12	март
5.	Развивающие настольные игры	4	12	апрель
6.	Экономические настольные игры	3	11	май
<b>Всего часов:</b>		94		

### Содержание 1 года обучения

№	Тема занятия	Содержание занятия	Оборудование
		<b>Игры – ассоциации</b>	
1.	Ассоциации	Вас приглашает страна игр. Какие бывают игры? Представление игр и их происхождение. Ориентир на сплочение коллектива. Правила игры-ассоциации «Крокодил». Игра.	Игра « Крокодил»
2.	Игры-ассоциации	Правила игры.	Игра «Кто я?», «Имаджинариум» «Активити» «Эживоки»
3.	Игры-ассоциации «Народные промыслы», «Профессии». Изучение профессий нашего региона	Правила игры. Умение принимать правильное решение. Игра. Обсуждение схемы подсчёта очков.	Игры «народные промыслы», «Профессии» «Находка для шпиона» «SATAN коллонизаторы» «Соображарий» «Воображарий» «Цитадели»
4-5.	Игры в дорогу.	Кроссворды, чайнворд, найди отличие, морской бой, sudoku. Правила игры.	«Битва демонов» «Гномы-вредители» «гонки»
6.	Словесные игры (игры на	«Слова», «города». Правила игры. Игра. Составление турнирной	

	изучение родного края)	таблицы. Подведение итогов. По теме «Игры-ассоциации».	
		<b>Логические игры</b>	
7.	Игра «Падающая башня».	Правила игры. Обсуждение схемы подсчёта очков.	Игра «Падающая башня» «Остров кошек» «Азул» «Улей» «Тайные камни» «Декодер»
8-9.	Танграмм	Правила игры. Игра. Продолжение логического ряда.	Игры «Танграмм» (коробка с фигурками).
10-11.	Пазлы «Любимые герои мультфильмов», «Животные нашего края».	Правила игры. Установление и продолжение закономерности. Обсуждение схемы подсчёта очков.	Коробки с пазлами разного размера, на разные темы.
12.	Игра «Крестики-нолики».	Правила игры. Игра. Продолжение логического ряда. Организация и проведение игрового турнира.	Бумага, фломастеры
		<b>Игры с уклоном на математику</b>	
13.	Устный счет.	В игровом процессе тренируется внимательность, концентрация и скорость реакции, активно работает память. <b>Устный счет:</b> свободно интегрируя арифметику в игру, дети учатся использовать полученные навыки в жизни, не просто запоминая правила, а понимая смысл сложения и вычитания. Правила игры.	Игры: «Котосовы», «Турбосчет» «Змейка» «Математическое домино» «Проложи маршрут»
14.	Шашки, шахматы	тренируют образное мышление, внимательность, тактическое, логическое мышление.	Шашки, шахматы
15.	Геометрия	Развивает такие качества, как наблюдательность, внимание, аналитическое мышление, умение вырабатывать и реализовывать стратегию.	Игра «Геометрика»
16.	Игры на развитие речи	Научиться грамотно выразить свои мысли	Игра «Спасти безударную» «Чудесный художник» «Ловушка»

17.	Словесно-ролевые игры	Позволяет ребенку быстро научиться выражать свои мысли	Игра «Новый словарь» «Табу»
18	Игры на обогащение словарного запаса.	Обогащает словарный запас, развивает словесно-логическое мышление и активность словаря, расширяет кругозор, совершенствует навыки чтения	Игра «Эрудит»
		<b>Развивающие настольные игры</b>	
19.	Игры на знание истории нашего края	Игры в доступной и увлекательной форме помогают <b>развить</b> историческую эрудицию.	Игры: «Таймлайн», «Хронолет» «Поселенцы» «Покорители космоса»
20.	Викторины	Расширяет знания ребенка по географии и мировым достопримечательностям.	Игры: «Викторина чемпионов» «Сундучок знаний. Вокруг света».
		<b>Экономические настольные игры</b>	
21.	Экономические игры	Эти игры знакомят ребенка с миром экономики, коммерции и даже оттачивания своих предпринимательских навыков. Эти игры отлично развивают навыки логистики, логическое мышление, способности к аналитике, интуицию и многое другое	Игры: «Колонизаторы» «Монополия» «Рынок» «Город мечты» «Мармеладный босс» «Деревни» «Мачи Коро» «Фиксиномика»

## 2. Комплекс организационно-педагогических условий.

### 2.1. Организационно-педагогические условия реализации программы.

- парты ученические
- стулья ученические
- доска учебная
- шкаф
- стол учительский
- стул учительский
- компьютер
- проектор
- громик
- раздаточные материалы

*Материально – техническое обеспечение программы:*

Настольные игры:

- «Крокодил», «Имаджинариум», «Активити»
- «Экивоки», «Элиас Вечеринка»
- «Бум», «народные промыслы», «Профессии», «Падающая башня», «Находка для шпиона»
- Русское лото
- Геометрика
- «САТАН коллонизаторы»
- «Соображарий»
- «Воображарий»
- «Цитадели» «Котосовы», «Турбосчет»,
- «Математическое домино»
- «Проложи маршрут», шашки, шахматы
- «Мы с тобой одного корня», «Викторина чемпионов» «Сундучок знаний. «Поселенцы» Город мечты»
- «Мармеладный босс»
- «Деревни»
- «Мачи Коро»
- «Фиксиномика»
- «Покорители космоса»
- «Вокруг света», «Колонизаторы», «Монополия», «Рынок».

*Методическое обеспечение программы:*

- Интернет – ресурсы: <https://mel.fm/blog/zhenya-kats/64273-15-klassnykh-igr-kotoryye-ni-za-hto-ne-dadut-skuchat-v-doroge-smartfon-ne-prigoditsya>

### 2.2. Формы аттестации/контроля.

№	Формы проведения контроля	Сроки проведения
1.	Первичный тест	декабрь
2.	Промежуточный тест	февраль
3.	Итоговый тест	май

### **2.3. Оценочные материалы.**

Оценка результатов осуществляется с помощью следующих критериев:

- умение работать в коллективе над решением предложенной интеллектуальной задачи;
- знание начальных теоретических основ решения интеллектуальных задач;
- устойчивый интерес к игровой интеллектуально-творческой деятельности.

Промежуточная аттестация второго полугодия проводится на четвертой неделе мая.

Проходит в форме педагогического наблюдения, а также по результатам тестирования.

Для определения достижения обучающимися планируемых результатов используются диагностические методики.

### **2.4. Методические материалы**

Методы обучения:

Словесное пояснение – передача информации теоретической части занятия;

Показ принципа игр;

Метод самоконтроля – выполнение самостоятельной части практического занятия;

Метод проблемного обучения – метод, когда процесс решения задачи ребенком со своевременной и достаточной помощью педагога приближается к творческому процессу;

Эвристический метод – выработка логического и алгоритмического мышления.

*Педагогические технологии:*

*Учебный диалог.* На занятиях выслушивается мнение учащегося, организуется работа так, чтобы каждый ребенок самостоятельно дел выводы, находил наиболее рациональный способ решения поставленной задачи. Обучающийся учится спорить, доказывать, общаться, находить свой способ изучения и закрепления преподаваемого материала. Педагог равноправный участник диалогового общения, он может высказывать свое мнение, но никогда в обязательном порядке не навязывает его участникам дискуссии.

*Использование информационно-коммуникационных технологий* – привлечение ресурсов интернет.

*Личностно-ориентированный подход в обучении* – признание индивидуальности, ценности каждого ребёнка, его развития как индивида.

Целью личностно-ориентированного обучения является развитие познавательных и творческих способностей обучающегося, максимальное раскрытие индивидуальности ребенка.

*Здоровье сберегающие технологии* предполагают такое обучение, при котором дети не устают, а продуктивность их работы возрастает.

Условия снятия нагрузки и утомляемости:

- систематически проводить гимнастику для глаз, упражнения для улучшения мозгового кровообращения, снятия утомления с плечевого пояса и рук, с туловища и ног, а также физкультминутки общего назначения;

- создавать благоприятный эмоциональный климат, у обучающихся не должно быть стеснения или страха обратиться за разъяснением или помощью;
- чередовать различные виды работ, т.к. смена видов деятельности (в том числе разнообразные формы работы) является крайне необходимым условием здоровья сбережения.

*Формы организации учебного занятия:* групповые и индивидуальные (работа в группах и индивидуальное выполнение заданий, решение проблем).

*Алгоритм учебного занятия:*

- проверка готовности к занятию;
- инструктаж: вводный, текущий, заключительный;
- выполнение практических заданий;
- физкультминутки, динамические паузы;
- рефлексия, оценка выполнения заданий;
- приведение в порядок рабочего места.

*Принципы организации образовательного процесса*

ДООП опирается на следующие педагогические принципы:

- принцип доступности обучения (учёт возрастных и индивидуальных особенностей);
- принцип поэтапного углубления знаний (усложнение учебного материала от «простого к сложному»);
- принцип совместного творческого поиска в педагогической деятельности;
- принцип личностной оценки каждого обучающегося без сравнения с другими детьми, помогающий им почувствовать свою неповторимость и значимость для группы.

## **2.5. Список литературы:**

*Для обучающихся:*

1. Аксенова А.И. Универсальный энциклопедический словарь: энциклопедия для детей/А.И. Аксенова. – Москва: Аванта+, 2008. – 1155с.
2. Даль, В.И. Большой иллюстрированный толковый словарь русского языка. Справочное издание./В.И. Даль. – Москва: ОО «ХРАНИТЕЛЬ», 2006. – 349 с.
3. Настольные игры. Детская энциклопедия развлечений/сост. Т.В. Ковалева. – Москва: РИПОЛ КЛАССИК, 2001. – 320 с.
4. Популярный энциклопедический иллюстрированный словарь/В.В. Овчинников [и др.]; под общ. ред. В.В. Овчинникова. – Москва: ОЛМА – ПРЕСС. – 2004. – 1167 с.

*Для педагога:*

1. Жарков Г.В. Развитие личности молодого человека средствами интеллектуальных и творческих игр/Г.В. Жарков//Пятерка: сайт с рефератами [Электронный ресурс]. – 2000. – Режим

доступа: <http://www.referats.5-ka.ru/15960/1.html> (07.09.2020).

2. Игра и дети: программно-методические рекомендации/Белорусский фонд социальной поддержки детей и подростков «Мы – детям»; редкол.: В.Т. Кабуш (гл. ред.) [Г. И. Витковская, Я. И. Степанюк]. – Минск, - 1996. – 58 с.

3. Климович Л.В. Играем в «Знатоков»: организация и деятельность клубов интеллектуальных игр/Л.В. Климович. Минск: ЧУИП «Белорусский верасень», 2005. – 196 с.

4. Климович Л.В. Отличаются умом и сообразительностью: учебно-методическое пособие для педагогов внешкольных и школьных учреждений образования / Л.В. Климович. – Минск: Зорны верасень, 2007.-212 с.

5. Левин Б. «Что? Где? Когда?» для «чайников»./Б. Левин.//Архив книг. Книги со всего Интернета [Электронный ресурс]. – 1999.: <http://arhivknig.com/main/119064-cto-gde-kogda-dlja-chajnikov.html> (15.09.2020).

6. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (разработанные Минобрнауки России совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», АНО ДПО «Открытое образование», 2015). (Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242).

28

7. Настольные игры. Детская энциклопедия развлечений / сост. Т.В. Ковалева. – Москва: РИПОЛ КЛАССИК, 2001. – 320 с.

8. Поташев М. Об игре и не только [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.potashov.ru>. (12.09.2020).

9. Симановский А.Э. Развитие творческого мышления детей: популярное пособие для родителей и педагогов / А.Э. Симановский. – Ярославль: Гринго, 1996. – 162с. \_\_

**Календарный учебный график**

<b>Год обучения</b>	<b>Дата начала занятий</b>	<b>Дата окончания занятий</b>	<b>Кол-во учебных недель</b>	<b>Кол-во учебных дней</b>	<b>Кол-во учебных часов</b>	<b>Режим занятия</b>
1 год обучения	05.12.2022	31.05.2023	24	47	94	2 часа

**Календарный учебный график на 2022 – 2023 учебный год**

№ п/п	Дата проведения занятий		Место проведения	Тема занятий	Форма занятий	Кол. часов	Форма контроля
	план	факт					
1	05.12		208 каб	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности.	беседа	2	Вход. тест
2	08.12		208 каб	Знакомство с планом работы студии. Игры на знакомство, сплочение группы	беседа	2	Беседа опрос
3	12.12		208 каб	Ознакомление с понятиями «Интеллект» и «Интеллектуальные игры».	игра	2	вопрос
4	15.12		208 каб	Кодекс чести игрока. Этические требования, единые для всех клубов. Отношение к противнику. Игры где необходимо соблюдать этику игры.	наблюдение	2	Беседа
5	19.12		208 каб	Игры где необходимо соблюдать этику игры. Составление свода правил, действующих в ДТО.	игра	2	Вопрос
6	22.12		208 каб	Виды игр: командные, массовые, индивидуальные. Интеллектуальные игры. Типы интеллектуальных игр.	Практ. работа	2	Беседа
7	26.12		208 каб	Типы настольных игр для развития мышления, памяти, внимания.	Игра	2	наблюдение
8	29.12		208 каб	Игры-ассоциации «Народные промыслы», «Профессии». Изучение профессий нашего региона	Беседа, игра	2	вопрос
9	09.01		208 каб	Знакомство с играми «Башня», «Тактика», пазлы, «Шахматы»	игра	2	беседа



10	12.01		208 каб	Знакомство с играми «Морской бой», «Битва стратегов», настольные головоломки	игра	2	наблюдение
11	16.01		208 каб	Знакомство с играми «Морской бой», «Битва стратегов», настольные головоломки	игра	2	беседа
12	19.01		208 каб	Знакомство с играми «Крокодил», «Друг Утюг», игры с вопросами	игра	2	беседа
13	23.01		208 каб	Кроссворды, чайнворд, найди отличие, sudoku. Правила игры.	беседа	2	вопрос
14	30.01		208 каб	Разминочные игры для круговой тренировки. Викторина	игра	2	беседа
15	02.02		208 каб	Слова», «города». Правила игры. Игра. Составление турнирной таблицы. Подведение итогов	беседа	2	вопрос
16	06.02		208 каб	Танграмм	игра	2	наблюдение
17	09.02		208 каб	Танграмм	игра	2	наблюдение
18	13.02		208 каб	Пазлы «Любимые герои мультфильмов», «Животные нашего края».	игра	2	наблюдение
19	16.02		208 каб	Неинформационные тренировочные игры типа «Муха», «Крокодил»	беседа	2	вопрос
20	20.02		208 каб	игры по выбору обучающихся	беседа	2	опрос
21	27.02		208 каб	Игры «Котосовы», «Турбосчет», «Змейка» «Математическое домино»	беседа	2	вопрос
22	02.03		208 каб	Шашки, шахматы	беседа	2	наблюдение
23	06.03		208 каб	Игра «геометрика»	беседа	2	вопрос
24	09.03		208 каб	Игра «геометрика»	беседа	2	вопрос
25	13.03		208 каб	Игра «Спаси безударную», «Чудесный художник», «Ловушка»	викторина	2	
26	16.03		208 каб	Игра «Новый словарь»	беседа	2	опрос
27	20.03		208 каб	Игра «Эрудит»	Круг.стол	2	опрос

28	23.03		208 каб	Игры с буквами и словами	беседа	2	вопрос
29	27.03		208 каб	Игра «скрибли-бумс»	игра	2	наблюдение
30	30.03		208 каб	Игра «кроко ты и кроко я»	игра	2	наблюдение
31	03.04		208 каб	Правила составления кроссвордов	беседа	2	вопрос
32	06.04		208 каб	Правила составления сканвордов	игра	2	рефлексия
33	10.04		208 каб	Правила составления головоломок	беседа	2	опрос
34	13.04		208 каб	Проведение конкурса на лучший сканворд	конкурс	2	вопрос
35	17.04		208 каб	Игра «Эрудит – лото»	игра	2	рефлексия
36	20.04		208 каб	Знакомство с правилами экономических игр	беседа	2	опрос
37	24.04		208 каб	Игра «Монополия»	игра	2	наблюдение
38	27.04		208 каб	Игра «Монополия»	игра	2	рефлексия
39	02.05		208 каб	Игра «Колонизаторы»	игра	2	опрос
40	04.05		208 каб	Игра «коллонизаторы»	игра	2	наблюдение
41	08.05		208 каб	Подготовка к проектной деятельности	Практ.зан	2	вопрос
42	11.05		208 каб	Проектная деятельность	Практ.зан	2	вопрос
43	15.05		208 каб	Проектная деятельность	Практ.зан	2	вопрос
44	18.05		208 каб	Проектная деятельность	Практ.зан	2	вопрос
45	22.05		208 каб	Проектная деятельность	Практ. зан	2	вопрос
46	25.05		208 каб	Защита проектов	Практ.зан	2	вопрос
47	29.05		208 каб	Итоговый игровой турнир (по правилам, созданным командой, на основе изученного материала)	беседа	2	вопрос