

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ «ПЕРМСКИЙ МУНИЦИПАЛЬНЫЙ ОКРУГ»
МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ «ДЕТСКО-ЮНОШЕСКИЙ ЦЕНТР «ИМПУЛЬС»



Принято на заседании
педагогического совета
16 сентября 2025 г.
Протокол № 1

Утверждаю:

Директор МАОУДО «ДЮЦ
«Импульс»

Д.С. Хабибьянова/
«16» сентября 2025 г.

Приказ № 167 от 16.09.2025 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА -
ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«ИНТЕЛЛЕКТ»

Возраст обучающихся: 7-11 лет

Срок реализации: 3 года

Автор -составитель:
Дусакова Юлия Маратовна,
методист

Пермский м.о., 2025

Оглавление

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	3
1.1. Введение	3
1.2. Актуальность программы	4
1.3. Направленность программы.....	4
1.4. Новизна программы	4
1.5. Педагогическая целесообразность	4
2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ	5
2.1. Цель программы	5
2.2. Задачи программы	5
3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ.....	6
3.1. Личностные результаты	6
4. КРАТКИЕ СВЕДЕНИЯ О КОЛЛЕКТИВЕ УЧАСТНИКОВ.....	8
5. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ	8
6. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН.....	9
6.1. 1-й год обучения.....	9
6.2. 2-й год обучения.....	10
6.3. 3-й год обучения.....	12
7. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	13
7.1. 1-й год обучения.....	13
7.2. 2-й год обучения.....	16
7.3. 3-й год обучения.....	18
8. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ	20
9. ФОРМЫ КОНТРОЛЯ И ПОДВЕДЕНИЯ ИТОГОВ	21
10. ФОРМЫ ПОДВЕДЕНИЯ ИТОГОВ	22
11. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ	23
12. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	24
Основная литература	24
Дополнительная литература.....	24
Интернет-ресурсы	25

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1. Введение

Интеллект – это мыслительные способности, уровень умственного развития человека, умение приобретать новые знания и эффективно применять их в повседневной деятельности. У разных людей эти качества бывают разными, в то время как у отдельной личности в течение всей жизни они существенно меняются.

Одним из способов повышения интеллектуального уровня является игра. Существует мнение, что у каждого поколения свои игры. Меняется время, меняется культура, меняется игра. В последнее десятилетие в нашей культуре сформировалось вполне самостоятельное явление, получившее название «**Интеллектуальные игры**». Они дают возможность раскрыться наиболее талантливым, эрудированным ребятам, тем, для кого знания, наука, творчество имеют первостепенное значение.

Миллионы людей проходили в игре школу жизни, познавали окружающий мир, учились человеческим отношениям. И это доказывает, что **игра – прекрасное средство развития**. Она не только даёт дополнительные знания, но и развивает целый спектр разнообразных способностей, является полигоном общественного и творческого самовыражения каждого.

Интеллектуальные игры — это не только источник знаний, но и радости, удовольствия от интеллектуальных побед, от своего умения показать запас знаний, быть находчивым и разгадывать трудное. Они помогают скрасить досуг, развить умственные способности, расширить словарный запас, улучшить память, стать более внимательным, сообразительным, учат любить и чувствовать слово, пробуждают способность к сочинительству, развивают фантазию. А это в жизни очень пригодится!

Ведь не только руки, ноги, тело, но и **мозг человека требует постоянной тренировки, упражнений**. В результате упражнений ум человека становится острее, а сам он – находчивее, сообразительнее.

1.2. Актуальность программы

Данная программа разработана на основе модуля **«Интеллектуальные игры»**.

Программа создана для работы объединения **«Интеллект»** на базе 1–4 классов. При проведении занятий объединения предоставляется возможность каждому выразить себя в том, что получается лучше всего: повысить уровень своего интеллекта, проверить свои знания, проявить творчество.

Актуальность программы обусловлена:

- потребностью в развитии интеллектуальных способностей детей младшего школьного возраста;
- необходимостью формирования навыков командной работы и социального взаимодействия;
- важностью организации содержательного досуга, альтернативного пассивному потреблению цифрового контента.

1.3. Направленность программы

Социально-гуманитарная.

1.4. Новизна программы

Новизна программы заключается в комплексном подходе к развитию интеллектуальных способностей через систему разнообразных интеллектуальных игр и заданий, что позволяет:

- учитывать индивидуальные особенности каждого ребёнка;
- формировать навыки командного взаимодействия в процессе игровой деятельности;
- создавать ситуацию успеха для каждого участника;
- развивать метапредметные компетенции через игровую практику.

1.5. Педагогическая целесообразность

Программа построена на принципах:

- **деятельностного подхода** – обучение через практическую игровую деятельность;

- **личностно-ориентированного обучения** – учёт индивидуальных особенностей и темпа развития каждого ребёнка;
- **системности и последовательности** – постепенное усложнение материала от простого к сложному;
- **психологической комфортности** – создание ситуации успеха и доброжелательной атмосферы.

2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

2.1. Цель программы

Создание условий для реализации интеллектуального потенциала и социальной адаптации личности обучающихся через систему интеллектуально-игровых занятий.

2.2. Задачи программы

1-й год обучения

- 1 Познакомить с различными видами интеллектуальных игр и игровых программ
- 2 Развивать интеллектуальные способности личности: внимание, память, мышление, воображение
- 3 Формировать и развивать навыки взаимодействия в малой группе; организовывать особые формы досуга

2-й год обучения

- 1 Освоить методы решения логических задач (метод предложений, диаграммы Вена, логические схемы)
- 2 Развивать выносливость интеллекта, реакцию мышления, навыки командного взаимодействия

- 3 Воспитывать настойчивость в выполнении поставленных задач

3-й год обучения

- 1 Освоить методы решения многоходовых задач (метод от противного, принцип Дирихле, метод графов)

Развивать способности к неформальному логическому мышлению и
- 2 решению многоходовых задач; сформировать навыки решения многоходовых задач

Доказать преимущества командной игры; научить слушать,
- 3 обсуждать, искать верные многочисленные версии, предлагаемые игроками команды

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

3.1. Личностные результаты

В результате освоения программы у обучающихся будут сформированы:

1. Воспитание российской гражданской идентичности: патриотизма, уважения к Отечеству, прошлому и настоящему многонационального народа России; осознание своей этнической принадлежности, знание истории, языка, культуры своего народа, своего края; усвоение гуманистических, демократических и традиционных ценностей многонационального российского общества; воспитание чувства ответственности и долга перед Родиной.
2. Формирование готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию с учётом устойчивых познавательных интересов, на основе формирования уважительного отношения к труду, развития опыта участия в социально значимом труде.

3. Формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающего социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира.
4. Формирование осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре, языку, вере, гражданской позиции; готовности и способности вести диалог с другими людьми и достигать в нём взаимопонимания, умения работать в команде, уважать мнение всех членов команды.
5. Освоение социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах и сообществах.
6. Развитие морального сознания и компетентности в решении моральных проблем на основе личностного выбора; формирование нравственных чувств и нравственного поведения, осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам.
7. Формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.
8. Формирование ценности здорового и безопасного образа жизни; усвоение правил индивидуального и коллективного безопасного поведения в чрезвычайных ситуациях, правил поведения на транспорте и на дорогах.
9. Формирование основ экологической культуры, соответствующей современному уровню экологического мышления.
10. Развитие эстетического сознания через освоение художественного наследия народов России и мира, творческой деятельности эстетического характера.

4. КРАТКИЕ СВЕДЕНИЯ О КОЛЛЕКТИВЕ УЧАСТНИКОВ

Структура интеллектуально-игрового направления клуба подразумевает наличие команд с постоянно-переменным составом. Команда составляется из «свободных» игроков клуба, исходя из психологической совместимости игроков, с учётом их игрового потенциала. Состав каждой команды – 6 человек, один из игроков является капитаном. Возможно наличие запасных игроков.

Команды могут формироваться самостоятельно (на основе класса, школы, приятельских отношений), а могут формироваться педагогами по принципу сборных разновозрастных команд. Перед каждой командой на каждый игровой сезон ставятся определённые задачи, которые могут корректироваться в течение сезона.

С учётом результатов команд и игровой полезности участников состав команд может корректироваться, а игроки менять команду или игровой статус. Все игроки разделяются на 3 уровня подготовки; переход игрока с одного уровня на другой происходит после окончания игрового сезона (учебного года), с учётом игровых показателей команды, выполнением поставленных перед ней задач.

В состав клуба входят команды младшей и старшей лиги. Игровая практика предусматривает участие команд в чемпионатах школы и округа.

5. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

Параметр	Содержание
Срок реализации	3 года (по 120 часов в год)
Возраст обучающихся	7–11 лет (1–4 классы)
Наполняемость групп	10–15 человек

Параметр	Содержание
Режим занятий	2 раза в неделю по 2 академических часа (с учётом динамических пауз)
Форма обучения	Очная, групповая
Формы организации занятий	Индивидуальная работа, работа в парах, групповая работа, командная игра, турниры
Методы обучения	Игровой, проблемно-поисковый, словесный, наглядный, практический, исследовательский

6. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

6.1. 1-й год обучения

№	Название темы	Теория	Практика	Всего
1	Вводное занятие. Знакомство с направлением. Познавательные игры	3	11	14
2	Игры с пословицами и поговорками. Изучение уровня интеллектуального развития учащихся кружка	4	7	11
3	Концентрация внимания, развитие памяти. Головоломки и игры со спичками	3	10	13

№	Название темы	Теория	Практика	Всего
4	Зрительная память. Игры с иллюстрациями и картинками	4	7	11
5	Магические квадраты, «загадочные» числа (исследовательская работа)	5	12	17
6	Развитие логического мышления. Свойства чисел, ребусы	1	7	8
7	Игры с предметами. Полимино. Покрытия и разрезания	2	8	10
8	Формирование игровых навыков. Проба игры в команде	1	15	16
9	Виды интеллектуальных игр. Игровая практика	2	18	20
Итого		25	95	120

6.2. 2-й год обучения

№	Название темы	Теория	Практика	Всего
1	Формирование команд	1	3	4

№	Название темы	Теория	Практика	Всего
2	Развитие логического мышления. Логические задачи	2	10	12
3	Внутрикомандное взаимодействие. Роль и обязанности каждого в команде	1	10	11
4	Упражнения на выбор правильной версии	1	20	21
5	Логический ход	1	4	5
6	Индивидуальные игры, игры в смешанных командах. Слабое звено. Лото	4	10	14
7	Метод логических схем. Исследовательская работа	1	6	7
8	Решение задач по методу диаграмм Вена	2	4	6
9	Виды справочной литературы	1	2	3
10	Хитрость задач на движение. Логика в формулировке задачи	1	4	5

№	Название темы	Теория	Практика	Всего
11	Роль капитана в игре. Тренировка реакции у капитана	–	3	3
12	Участие в конкурсах.	6	23	29
Итого		21	99	120

6.3. 3-й год обучения

№	Название темы	Теория	Практика	Всего
1	Корректировка в формировании команд	1	4	5
2	Развитие памяти	2	5	7
3	Концентрация внимания	2	5	7
4	Выносливость ума	2	5	7
5	Развитие логического мышления. Решение многоходовых задач	5	5	10
6	Упражнения на выбор правильной версии	–	6	6
7	Метод предложений	1	5	6
8	Метод диаграмм Вена	2	5	7

№	Название темы	Теория	Практика	Всего
9	Метод логических квадратов. Метод графов	2	5	7
10	Метод от противного	3	5	8
11	Принцип Дирихле	2	4	6
12	Многоходовые вопросы и методы их решения	2	5	7
13	Поддержание игровых навыков	2	6	8
14	Тренировки реакции у капитанов	2	6	8
15	Игровая практика	—	9	9
16	Подготовка и проведение школьного тура интеллектуальных игр	4	8	12
Итого		32	88	120

7. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

7.1. 1-й год обучения

Тема 1. Познавательные игры (14 часов)

Подробно рассматриваются все виды познавательных игр: «Звёздный час», «Колесо фортуны», «Счастливый случай», викторины, кроссворды и др. Вводится понятие игры и игровой программы. Отличие игры от игровой

программы в том, что игра – это один вид заданий («Поле чудес», «Брейн-ринг» и др.), а игровая программа – несколько видов заданий.

Тема раскрывается через беседу, участие в нескольких играх. Предлагается составить кроссворд на осеннюю тему.

Тема 2. Игры с пословицами и поговорками. Изучение уровня интеллектуального развития (11 часов)

Рассматривается различие между пословицей и поговоркой. Пословицы строятся как законченные предложения, завершённые суждения и применяются к случаю в «готовом» виде. У поговорок такой завершённости нет – они её получают только в конкретном разговоре.

Игр с пословицами можно построить великое множество: «Собери пословицу», «Сочиним пословицу», «Сходные пословицы», «Угадай пословицу», «Узнай пословицу по рисунку», «Нарисуй и узнай пословицу», «Аукцион пословиц и поговорок» и т.д.

Уровень интеллектуального развития изучается по выполнению теста, разработанного Кен Рассел и Филиппом Картер. Для сравнения такой тест можно провести в конце года.

Тема 3. Концентрация внимания, развитие памяти. Головоломки и игры со спичками (13 часов)

Понятие концентрации внимания. Влияние физического и эмоционального состояния на концентрацию внимания. Упражнения на развитие памяти на слова, на числа, зрительной памяти. Рассматриваются логические задачи и игры со спичками. Задачи на составление фигур, на поворот фигур, на получение другой фигуры.

Тема 4. Зрительная память. Игры с иллюстрациями и картинками (11 часов)

Более подробно рассматривается возможность развития зрительной памяти. Игры с иллюстрациями и картинками обогащают нас новыми знаниями, развивают зрительную память, внимание и творчество.

Проводятся игры: «Собери мозаику», «Угадай картинку по фрагменту», «Найди различия», «Найди на картинке слова на букву...» и т.д.

Тема 5. Магические квадраты, «загадочные» числа (исследовательская работа) (17 часов)

Магический квадрат – это головоломка, а любая головоломка развивает внимание, улучшает логику, укрепляет память. На математических олимпиадах, различных конкурсах, в занимательной литературе и познавательных книгах часто встречаются задания, в которых необходимо заполнить клетки квадрата размером $n \times n$ натуральными числами так, чтобы их сумма по строкам, столбцам и диагоналям была постоянной.

Тема 6. Развитие логического мышления. Свойства чисел, ребусы (8 часов)

Решаются задачи логического содержания. В разминках используются упражнения с выбором оптимального результата. Рассматриваются свойства чисел, их загадка в вопросах. Решаются ребусы, предлагается составить свои ребусы.

Тема 7. Игры с предметами. Полимино. Покрытия и разрезания (10 часов)

Предметы, окружающие нас, могут стать прекрасным инвентарём в любой игре. Такие игры, как «Комната находок», «Музыкальные инструменты», «Часы», «Колесо» и др., вызывают интерес учащихся.

Тема «Полимино» рассматривает составление фигур из частей, в данном случае из фигурок, содержащих пять квадратики. После рассматриваются задачи на разрезания.

Тема 8. Формирование игровых навыков. Проба игры в команде (16 часов)

Формирование игровых навыков происходит через командные и индивидуальные игры на тренировках. Деление на команды условное. Проведение пробных игр.

Тема 9. Виды интеллектуальных игр. Игровая практика (20 часов)

Виды интеллектуальных игр:

- Кроссворды;
- Головоломки;
- «Что? Где? Когда?»;
- «Своя игра»;
- «Пентагон».

Проведение серии игр с созданными пробными командами и выявление лидеров, азартных игроков.

7.2. 2-й год обучения

Тема 1. Формирование команд (4 часа)

Начинается формирование команд и выбор капитанов. Данная работа происходит на основе психологической совместимости, при этом учитываются результаты тестирования (Айзенк, МЕНСА). В течение года состав команд может меняться.

Тема 2. Развитие логического мышления. Логические задачи (12 часов)

Развивать логическое мышление предлагается при решении логических задач-одноходовок, задач-детективов, задач-историй. Предлагаются для решения тренировочные логические задачи.

Тема 3. Внутрикомандное взаимодействие. Роль и обязанности каждого в команде (11 часов)

Проведение игр «Контакт», «Пойми меня», «Играю в паре» и др. способствует установлению доверительных отношений. Проведение психологических тестов «Кто я, или чужая душа — потёмки», «Никто меня не понимает...», или что влияет на ваши отношения с окружающими.

Тема 4. Упражнения на выбор правильной версии (21 час)

Проведение различных игр: «Кто хочет стать миллионером», «Звёздный час», «Эрудит-лото», «Слабое звено», «Пермская кругосветка». Оценка и проверка возможных решений.

Тема 5. Логический ход (5 часов)

Логические задачи по методу предложений – это своего рода «гимнастика ума».

Пример:

Один из трёх братьев поставил на скатерть кляксу. «Кто испачкал скатерть?» – спросила бабушка. «Витя не ставил кляксу. Это сделал Боря», – сказал Алёша. «Это Витя поставил кляксу, а Алёша не пачкал скатерть», – сказал Боря. «Так я и знала, что вы друг на дружку сваливать будете», – рассердилась бабушка. «Ну, а каков твой ответ?» – спросила она Витю. «Не сердись, бабуля! Я знаю, что Боря не мог это сделать. А я сегодня готовил уроки», – сказал Витя. Оказалось, что два мальчика сказали правду, а один солгал. Кто поставил кляксу?

Тема 6. Индивидуальные игры, игры в смешанных командах. Слабое звено. Лото (14 часов)

Проведение индивидуальных и командных игр, направленных на развитие игровых навыков и выявление сильных сторон каждого участника.

Тема 7. Метод логических схем (исследовательская работа) (7 часов)

Это ещё один тип задач, требующий детального рассмотрения формулировки задачи, логической смекалки, усидчивости, сопоставления фактов и грамотного вывода ответа.

Пример:

В спортивный лагерь приехали три друга: Миша, Володя и Петя. Известно, что их фамилии: Иванов, Семёнов, Герасимов. Володя учится в 6 классе. Герасимов в 5 классе. Отец Иванова – слесарь, а отец Миши – учитель. Какая фамилия у каждого из трёх мальчиков?

Тема 8. Решение задач по методу диаграмм Вена (6 часов)

Многие задачи, кажущиеся не решаемыми, в формулировке которых кажущийся хаос, очень просто решаются при помощи диаграмм Вена. В данной теме рассматриваются такие задачи и изучается метод их решения.

Тема 9. Виды справочной литературы (3 часа)

Знакомство с видами справочной литературы:

- Словари (толковые, энциклопедические, иностранных слов, этимологические, орфографические и др.);
- Энциклопедии (Большая Российская, Большая Советская, Оксфордская, энциклопедические серии).

Поиск необходимой информации.

Тема 10. Хитрость задач на движение. Логика в формулировке задачи (5 часов)

Рассматриваются задачи из разных областей, в решении которых нужно усмотреть логику в формулировке, уметь отбрасывать все ответы, которые не могут быть правильными. Такие задачи используются в игре «Пентагон». Например, вопросы вида: «История в лицах», «История в датах» и др.

Тема 11. Роль капитана в игре. Тренировка реакции у капитана (3 часа)

Небольшие тренировочные игры: «Гонка за лидером», «Кто быстрее», «Крестики-нолики».

Тема 12. Участие в конкурсах. (29 часов)

Участие в дистанционных и очных интеллектуальных конкурсах, олимпиадах, турнирах.

7.3. 3-й год обучения

Тема 1. Корректировка в формировании команд (5 часов)

Постановка задач на игровой сезон. Корректировка в составе команд на основе выступления команд в прошлом игровом сезоне.

Тема 2. Развитие памяти (7 часов)

Ассоциативная память. Поиск закономерностей как способ запоминания. Упражнения для памяти. Способы улучшения памяти. Как подсознание может помочь памяти.

Тема 3. Концентрация внимания (7 часов)

Разгадывание сканвордов на время, разгадывание ребусов, упражнения по отбору «лишнего». Обязанности стенографирования в команде, воспроизведение вопроса после его прочтения.

Тема 4. Выносливость ума (7 часов)

Повышение силы ума. Упражнения со словами, упражнения с числами, упражнения с иллюстрациями. Одноходовые задачи и способы их решения.

Тема 5. Развитие логического мышления. Решение многоходовых задач (10 часов)

Логические ребусы, логические задачи, головоломки. Вопросы игр «Что? Где? Когда?» как многоходовая логическая задача.

Тема 6. Упражнения на выбор правильной версии (6 часов)

Игры «Звёздный час», «Кто хочет стать миллионером», «Сто к одному», «Своя игра», «Крестики-нолики» и др.

Тема 7. Метод предложений (6 часов)

Рассматриваются задачи, методы решения которых предполагают возможность своего предположения, а затем отбора противоречивых и согласованных результатов. Игра «Интеллектуальный бой».

Тема 8. Метод диаграмм Вена (7 часов)

Закрепление и углубление навыков решения задач методом диаграмм Вена.

Тема 9. Метод логических квадратов. Метод графов (7 часов)

Рассматриваются задачи, решаемые составлением логического квадрата или графа. Доказательство выгоды такого способа решения. Составление задач данного типа.

Тема 10. Метод от противного (8 часов)

Задачи, решаемые с конца. Задачи, решаемые от предположения с противоречием к условию. Вопросы на отбор информации.

Тема 11. Принцип Дирихле (6 часов)

Задачи с математическим содержанием. Задачи с историческим содержанием. Логика в биологии. «Интеллектуальные викторины».

Тема 12. Многоходовые вопросы и методы их решения (7 часов)

Решение многоходовых задач. Составление вопросов, имеющих многоходовую структуру. Игры «Что? Где? Когда?».

Тема 13. Поддержание игровых навыков (8 часов)

Закрепление и развитие игровых навыков, полученных на предыдущих занятиях. Составление и проведение интеллектуальных игр для своих команд и для младших команд.

Тема 14. Тренировка реакции у капитанов (8 часов)

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

Тема 15. Игровая практика (9 часов)

Участие в турнирах по интеллектуальным играм в районе. Подготовка и проведение школьного тура интеллектуальных игр. Организация и проведение интеллектуальных игр на первенство школы.

Тема 16. Подготовка и проведение школьного тура интеллектуальных игр (12 часов)

Организация и проведение интеллектуальных игр на первенство школы. Подготовка вопросов, формирование команд, проведение турнира, подведение итогов.

8. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

№	Наименование	Количество
1	Столы ученические (по числу обучающихся)	15 шт
2	Стулья ученические (по числу обучающихся)	30 шт
3	Магнитная доска	1 шт.
4	Ноутбук с колонками	1 комплект
5	Раздаточный материал (карточки с заданиями, логические задачи)	по числу участников
6	Игровые поля для игр (Своя игра, Брейн-ринг, Пентагон)	2–3 комплекта
7	Коллекция медиаресурсов (презентации, аудиозаписи)	по необходимости

9. ФОРМЫ КОНТРОЛЯ И ПОДВЕДЕНИЯ ИТОГОВ

№	Форма контроля	Периодичность	Содержание
1	Входная диагностика	Начало 1-го года обучения	Тест Кен Рассел и Филиппа Картера: определение уровня интеллектуального развития
2	Текущий контроль	В течение каждого года	Наблюдение за деятельностью обучающихся на занятиях; анализ участия в играх

№	Форма контроля	Периодичность	Содержание
3	Промежуточная диагностика	Конец 1-го года обучения	Определение динамики интеллектуального развития (повторное тестирование)
4	Промежуточный контроль	Конец 2-го года обучения	Участие в школьных турнирах по интеллектуальным играм
5	Итоговый контроль	Конец 3-го года обучения	Самостоятельная организация и проведение школьного тура интеллектуальных игр; участие в районных соревнованиях
6	Итоговое мероприятие	Май	Школьный турнир по интеллектуальным играм

10. ФОРМЫ ПОДВЕДЕНИЯ ИТОГОВ

№	Форма	Описание
1	Турнир по «Что? Где? Когда?»	Командные соревнования между группами
2	Игра «Своя игра»	Индивидуальное первенство
3	Конкурс «Лучший знаток»	По итогам серии игр

№	Форма	Описание
4	Создание собственных игр	Разработка вопросов и проведение игры для младших групп
5	Выставка «Интеллектуальные игры своими руками»	Демонстрация разработанных материалов
6	Участие в соревнованиях и олимпиадах	Внешняя оценка уровня подготовки

11. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

№	Методический материал	Назначение
1	Картотека интеллектуальных игр (Что? Где? Когда?, Своя игра, Пентагон, Кто хочет стать миллионером и др.)	Проведение игровых занятий
2	Сборники логических задач	Развитие логического мышления
3	Разработки тестов для диагностики	Определение уровня интеллектуального развития
4	Банк вопросов для турниров	Подготовка и проведение соревнований

№	Методический материал	Назначение
5	Инструкционные карты для составления вопросов	Формирование навыков разработки игровых заданий
6	Методические рекомендации для педагога	Организация и проведение занятий

12. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Основная литература

1. Вьюжек, Т. Логические игры. Серия «Тренируй свой ум». – СПб.: Питер Пресс, 2023.
2. 400 заданий на развитие интеллекта. – М.: АСТ. Астрель, 2003.
3. Интеллектуальные игры для школьников (история, физика, география). – Ростов-на-Дону: Феникс, 2016.
4. Таунсенд, Ч.Б. Серия «Знаменитые головоломки мира». – М.: АСТ-пресс, 2024.
5. Королева, З. Психологические тесты. – 2024.
6. Кононов, А.Я. Математическая мозаика. – М.: Новое литературное обозрение, 2024.
7. Польский, А.Е. Как улучшить свою память. – Минск: Харвест, 2002.

Дополнительная литература

8. Гарднер, М. Математические головоломки и развлечения. – М.: Мир, 2021.
9. Перельман, Я.И. Занимательная математика. – М.: АСТ, 2022.
10. Чуракова, Р.Г. Технология и аспектный анализ современного урока. – М.: Академкнига, 2020.

Интернет-ресурсы

11. Вопросы для игр Московских чемпионатов. – Режим доступа: <https://chgk.tvigra.ru/>
12. Сборники кроссвордов и сканвордов. – Режим доступа: <https://www.skanvord.ru/>
13. Образовательная платформа Учи.ру. – Режим доступа: <https://uchi.ru/>
14. Образовательная платформа Якласс. – Режим доступа: <https://www.yaklass.ru/>