

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования

Самарской области

ГБОУ СОШ с.Тепловка

РАССМОТРЕНО

Руководитель МО

Тюрина Н.В.
Протокол №1 от «27»
августа 2024 г.

СОГЛАСОВАНО

и.о. зам.директора по УР

Кузьмичева Е.Н.

УТВЕРЖДЕНО

директор

Фисенко Н.Ю.
Приказ № 64/1-од от «27»
августа 2024 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

курса внеурочной деятельности

«Эрудит»

для обучающихся 5-7 классов

(реализуется в 5 классе)

Тепловка 2024

Программа школьного интеллектуального клуба «Эрудит»

Программа «Эрудит» является авторской и разработана для организации внеурочной деятельности учащихся 5-7 классов в соответствии с нормативными требованиями на основе Федерального закона Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ и концепции духовно-нравственного воспитания российских школьников, с учетом «Требований к результатам освоения основной образовательной программы среднего общего образования», установленных Стандартом второго поколения и основной образовательной программы образовательного учреждения. Программа реализуется в рамках интеллектуального направления развития личности плана внеурочной деятельности ОО.

Цель:

Выявление и развитие интеллектуальных, коммуникативных и организаторских способностей подростков посредством включения их в интеллектуально – познавательную деятельность для активной социализации в обществе.

Задачи:

Воспитательные:

- Формировать положительные эмоции, благоприятный психологический климат в процессе досуговой деятельности и межличностного общения.
- Придать досуговой деятельности развивающий и воспитывающий характер.
- Формировать ценностное отношение к интеллекту.
- Приобщить подрастающее поколение к истинным культурным ценностям.

Обучающие:

- Обучить подростков разработке и организации интеллектуально – познавательных игр, конкурсов, викторин.
- Обучить подростков организовывать и проводить интеллектуально – познавательные игры и конкурсные программы.
- Обучить подростков умению анализировать свою деятельность.
- Создание условий для самореализации личности на основе индивидуального и дифференцированного подхода, через включение в активную социально-досуговую деятельность.

Развивающие:

- Развить организаторские способности, коммуникативные умения и навыки межличностного и делового общения.
- Развить навыки поисково–исследовательской деятельности подростков.
- Создать условия для развития творческих и познавательных способностей и индивидуальных наклонностей.

Здоровьесбережение:

- Создать условия для развития гармоничной личности.
- Приобщить к здоровому образу жизни.

Ожидаемый конечный результат.

I блок - Организация и проведение школьных интеллектуальных мероприятий.

- Повышение качества организации и проведения интеллектуально – познавательных мероприятий.
- Увеличение количества проводимых мероприятий для школьников разного возраста.

II блок - Обучение актива – представителей команд разных возрастов.

- Повышение интеллектуального уровня подростков, посредством включения их в интеллектуально – познавательную деятельность.
- Значительное увеличение актива.
- Повышение культуры общения в коллективе, сплочение коллектива.
- Умение правильно, корректно составить вопрос к игре, конкурсу, викторине.
- Умение подростков организовать и провести интеллектуально – познавательную игру, викторину, конкурсную программу.
- Умение анализировать мероприятие (общий ход и качество своего участия в общем деле).

Критерии оценки результативности программы.

I блок – «Организация и проведение школьных интеллектуально-познавательных мероприятий».

1. Высокий уровень проведения школьных интеллектуально – познавательных игр и конкурсов.
2. Участие в городских интеллектуально – познавательных мероприятиях.

II блок – «Обучение актива – представителей команд разных возрастов».

Общие критерии:

1. Повышение уровня интеллектуальных, организаторских и коммуникативных способностей воспитанников (Мотивационная анкета, тест «КОС» (автор Щуркова), штрих-лист «Мои достижения», тест «ШТУР»).
2. Увеличение состава актива интеллектуального клуба «Шик».

I. Игра – дело серьезное.

1. Умение классифицировать игры.
2. Знание типов интеллектуальных игр; алгоритм построения простейших игр и конкурсов.
3. Умение отбирать вопросы и задания для интеллектуальных игр, конкурсов, викторин в соответствии с темой и возрастом участников.
4. Умение анализировать мероприятие (общий ход и качество своего участия в общем деле).

II. Что такое интеллект?

1. Знание определения «интеллект», способов измерения интеллекта.
2. Умение выполнять «игры для ума».

III. Магия интеллекта.

1. Знание разнообразных видов интеллектуальных игр (позиционные, на бумаге и пр.), умение с ними работать.
2. Умение составлять ребусы, метаграммы, анаграммы и пр., умение работать с ними.

IV. Любое дело на радость людям, иначе зачем!

1. Знание методики организации и проведения коллективно творческого дела.
2. Умение организовать и провести КТД в группе.

V. Повышение уровня IQ.

1. Знание категорий тестовых вопросов.
2. Умение выполнять задания из тестов на определение уровня IQ.

VI. Работа ведущего.

1. Знание правил поведения ведущего на сцене, в зале.
2. Умение работать со зрительской аудиторией.
3. Знание отличительных характеристик и правил проведения основных видов интеллектуально – познавательных мероприятий.

4. Умение работать с микрофоном.

VII. Работа с литературой.

1. Умение отбирать вопросы и задания для интеллектуальных игр, конкурсов, викторин в соответствии с темой и возрастом участников.

2. Умение систематизировать материал к конкретной игре, викторине.

VIII. Изготовление реквизита к коллективным делам.

1. Уметь разрабатывать и изготавливать реквизит к интеллектуально – познавательным играм и конкурсам.

Формы подведения итогов реализации программы. Формы контроля:

- собеседования;
- индивидуальные консультации;
- беседа;
- тестирование и анкетирование; — наблюдения;
- итоговые занятия.

Виды контроля:

- предварительный (входящий); — промежуточный;
- итоговый.

Формы подведения итогов реализации программы:

- итоговые занятия;
- мероприятия (городские и внутренние);
- конференция;
- КТД;
- рефлексия мероприятия.

Содержание.

1. Введение. Игра – дело серьезное.

Теория:

Классификация игр. Виды игр: командные, массовые, индивидуальные, подвижные, малоподвижные. Типы игр: игры на знакомство, кричалки (шумелки), с предметом, музыкальные, танцевальные, театр-экспромт, интеллектуальные и др.

Как составить игру, конкурсную программу.

Интеллектуальные игры. Типы интеллектуальных игр.

Правила и законы простейших интеллектуальных игр. Алгоритм построения интеллектуальной игры, викторины.

Классификация вопросов и заданий для интеллектуальных игр. Правило составления вопросов.

Анализ проведенной игры.

Практика:

• Игры: «Крокодильчики», «Мафия», «Памятник – снято!», «Люди к людям», «Балда», «Ступеньки», «Анаграмма», «Четыре краски», «Театр миниатюр», «Имена», «Слепые», «Три фразы» и др.

• Интеллектуально – познавательные игры, викторины, конкурсы: «5 на 5», «Эрудит», «Сим», «Танграм», «ВИД, или все вопросы на букву «В», «Крестики – нолики», «Кругосветка», «Игра – путешествие», «Брейн-ринг», «Звездный час» и др.

Формы и методы: игра, конкурс, викторина, КТД, «мозговой штурм», беседа, наблюдение, анкетирование, игровые ситуации, работа с литературой, тренинги, моделирование, рефлексия, экскурсии, дифференцированная, работа в малых группах, парная и бригадная форма работы.

2. Что такое интеллект?

Теория:

Определение интеллекта. Из чего складывается интеллект. Три кита эффективного интеллекта. Измерение интеллекта. Черты высокого интеллекта.

Практика:

- Анкетирование.
- Тестирование: «ШТУР».
- Игры для ума (линейные и интуитивные): «Фальшивые лица», «Препарированная вишня», «Ящик идей», «Ломтики и кубики», «Идеи в картинках».
- Итоговое занятие – тестирование «Личностные тесты».

Формы и методы: беседа, игра, наблюдение, анкетирование, тестирование, работа с литературой, тренинги, моделирование, рефлексия, экскурсии, индивидуальная работа.

3. Магия интеллекта.

Теория:

Познакомить учащихся и научить работать с разнообразными заданиями, упражнениями и играми на развитие интеллекта, памяти, внимания, творческого мышления.

Позиционные игры. Интеллектуальные игры на бумаге: игры с числами и цифрами, игры с буквами и словами, игры с рисунками, игры с предметами.

Ребусы. Составные части ребусов.

Анаграммы и метаграммы (простые и стихотворные). Принципы построения и составления ребусов, анаграмм и метаграмм, способы их разрешения.

Практика:

- Задания: «Произнеси наоборот», «Мнемонические приемы», «Выяви закономерность», «Тренируем внимание», «Правило деятельности», «Корректирующая проба», «Контакт», «Аукцион», «Чертова дюжина» и др.

- Игры:

- позиционные: «Сундучки», «Ползунок», «Сим», «Рассада», «Три в ряд», «Гомоку, или пять в ряд», «Рэндзю», «Морской бой и его родственники».

- игры с буквами и словами: «Гласные буквы», «Две согласные», «Каркас», «Стержень», «Змейка», «Первая и последняя», «Домики», «Три буквы», «На одну букву», «Балда», «Мудрый балда», «Бука, или буквенный конструктор», «Прилагательные», «Соревнование телефонистов», «Скороговорки» и др.

- игры с числами и цифрами: «Пятнадцать», «Четыре знака», «Цифра и величина», «Три вопроса», «Быки и коровы», «Часы и минуты», «Стрелки часов» и др.

- игры с рисунками: «Бумажный тигр», «Одним росчерком», «Шесть точек», «Рисунокзагадка», «Слова в рисунках» и др.

- игры с предметами: «Игры со спичками», «Танграм», «Гексомино», «Листок» и др. •

Итоговое занятие: интеллектуально – познавательная игра «Калейдоскоп головоломок».

Формы и методы: беседа, упражнения, игра, конкурс, викторина, наблюдение, анкетирование, работа с литературой, рефлексия, экскурсии, дифференцированная, работа в малых группах, работа в парах сменного состава.

4. Любое дело на радость людям, иначе зачем!

Теория:

Что такое – КТД? Технология КТД. Принцип «6П»: поиск, планирование, подготовка, проведение, подведение итогов, последствие. КТД – радость общения детей и взрослых.

Практика:

- Приемы «Мозговой штурм», «Снежный ком», «Разброс мнений», «Разговор по кругу».
- Нестандартные формы работы: «Конверт откровений», «Время на шум».
- Подготовка и проведение праздников, игр, конкурсов в объединении по технологии КТД.
- Итоговое занятие – КТД «Как на наши именины...».

Формы и методы: КТД, «мозговой штурм», «вспышка», беседа, дискуссия, наблюдение, моделирование, рефлексия, работа в малых группах, парная работа.

5. Повышение уровня IQ.

Теория:

В этом разделе предполагается познакомить учащихся с различными видами тестов, упражнений, направленных на развитие мышления и интеллектуальных способностей (анализ, синтез, обобщение, сравнение, индукция, дедукция и пр.). Коллективно решается вопрос: «Можно ли измерить интеллект?».

Также рассматриваются следующие темы:

Категории тестовых вопросов. Тесты вербальные (речевые), числовые (математические), визуально – пространственные. Необходимые навыки для успешного проведения тестирования.

Практика:

- Тестирование. Тест Илоны Джерабек.
- Тестовые задания и упражнения: «Вычеркни лишнее», «Перевертыши», «Аналогии», «Числовые колеса», «Числовые квадраты», «Мельница», «Математический фольклор», «Головоломки», «Отражение и вращение», «Гончарный круг», «Монтаж», «Следующий шаг», «Складской учет», «Пространственное видение», «Двойные квадраты», «Пирог», «Матрицы», «Квадраты и треугольники», и др.
- Упражнения «Тик – Так», «Попадание в тон», «Крохотные истины». • Итоговое занятие – выполнение контрольного IQ теста.

Формы и методы: упражнения, практическая работа, игра, беседа, наблюдение, анкетирование, тестирование, работа с литературой, тренинги, работа в малых группах, парная и бригадная форма работы.

6. Работа ведущего.

Теория:

Особая роль в любом коллективном творческом мероприятии (деле) принадлежит ведущему. Непринужденное общение с залом – это целое искусство. Для того, чтобы овладеть этим искусством ведущему предстоит изучить:

- а) сценическое движение;
- б) технику речи;
- в) технику работы с микрофоном.
- г) умение импровизировать;
- д) необходимо знание каждого сценария, правил игры, ответов на все вопросы;

е) правильно подобрать соответствующую одежду, создать свой имидж.

Практика:

- Беседа: «Ведущий и зал».
- Дискуссия: «Имидж как фактор успешности. Имидж ведущего и характер мероприятия».
- Разучивание скороговорок, чистоговорок.
- Творческие конкурсы: «Покажи», «Скопируй», «Импровизация», «Имидж».
- Упражнения: «Колокол», «Самолет», «Этажи», «Игрушки», «Птичий двор».
- Итоговое занятие – разработка сценария (вопросов и заданий) к игре «Интеллектуальная лихорадка».

Формы и методы: игра, конкурс, беседа, дискуссия, наблюдение, моделирование ситуации, работа с литературой, тренинги, индивидуальная форма работы.

7. Работа с литературой.

Теория:

В этом разделе учащимся предстоит научиться систематизировать материал, используемый в подготовке к интеллектуально познавательным играм, викторинам, конкурсам.

Отобрать литературу по заданной теме.

Уметь составить вопросы из «сплошного» текста.

Практика:

- Работа с литературой.
- Составление вопросов и заданий к играм, викторинам, конкурсам.
- Составление банка вопросов и заданий к играм, викторинам, конкурсам.
- Выход в библиотеку. • Итоговое занятие – разработка сценария (вопросов и заданий) к игре «Звездный час».

Формы и методы: работа с литературой, беседа, наблюдение, индивидуальная и групповая форма работы.

8. Изготовление реквизита к коллективным делам.

Работа по обеспечению реквизита к коллективным делам, играм, конкурсам, викторинам.

Научить учащихся эстетично, правильно и красочно оформить и изготовить:

- объявления;
- пригласительные билеты;
- жетоны, лепты;
- путевые листы;
- названия станций,
- задания к конкурсам (схемы, таблицы, рисунки и пр.).
- Итоговое занятие – приготовление реквизита к интеллектуальным играм.

Формы и методы: беседа, практическая работа, наблюдение, работа с литературой, работа в малых группах, индивидуальная форма работы.

В процессе обучения воспитанники должны овладеть следующими:

Знаниями:

1. Классификация игр.
2. Типы и формы интеллектуальных игр.
3. Технологию организации КТД.
4. Определение интеллекта. **Умениями:**

1. Организовать и провести интеллектуально – познавательную игру, викторину, конкурсную программу.
2. Уметь работать в коллективе.
3. Анализировать мероприятие.
4. Составить вопросы в соответствии с их классификацией.
5. Решать разнообразные интеллектуальные тесты, упражнения, головоломки и т. п.
6. Держаться на сцене.
7. Самостоятельно изготавливать реквизит к мероприятиям.

Навыками:

1. Составления сценария и работы с ним.
2. Работы ведущего.
3. Работы с ТСО (микрофон, мгнофофон).
4. Работы с методической литературой. 5. Работы в малых группах.

В результате обучения воспитанники должны овладеть следующими **компетентностями:**

В области человек как личность

Компетентность в сфере самостоятельной познавательной деятельности:

- аккуратность, дисциплинированность, выполнение заданий;
- самообразование (расширение, углубление ЗУН);
- творчество, проектная деятельность (поиск нового, анализ и синтез, наблюдательность, воображение);
- активность (энергичность, инициативность) в применении знания и умений на практике;
- знание средств и способов деятельности: планирование, проектирование, моделирование, прогнозирование, исследовательская деятельность, ориентация в разных видах деятельности;
- выявление и поддержка одарённых организаторскими и творческими способностями детей;
- умение анализировать мероприятие (общий ход и качество своего участия в общем деле).

Компетентность в бытовой сфере (здоровьесбережение):

- знание и соблюдение норм здорового образа жизни.
- знание опасности курения, наркомании, алкоголизма, СПИДа.
- соблюдение личной гигиены, норм санитарной и экологической культуры. Знание и соблюдение правил личной гигиены, обихода.
- знания по укреплению своего здоровья.

В области человек – общество

Компетентность в сфере гражданско-общественной деятельности:

Гражданско-общественная компетентность означает, что подросток ежедневно несёт добро людям, обществу, друзьям, участвует в организации благоприятной, здоровой, культурной обстановки, удобной для учебы, отдыха и труда и подразумевает:

- соблюдение Устава Центра, установленных норм поведения в учебной и общественно – трудовой деятельности;
- точное соблюдение и уважение законов, норм;
- свобода и ответственность, уверенность в себе, собственное достоинство, гражданский долг.

В области человек - человек

Компетентность в сфере продуктивного социального взаимодействия:

- знание и соблюдение традиций, этикета;

- способность соотносить свои устремления с интересами других людей и социальных групп;
- способность разрешать и погашать конфликты, сотрудничество, толерантность, уважение и принятие другого, социальная мобильность;
- продуктивно взаимодействовать с членами объединения (группы), решающими общую задачу; представлять и цивилизованно отстаивать свою точку зрения в диалоге и публичном выступлении на основе признания разнообразия позиций и уважительного отношения к ценностям (религиозным, этническим, профессиональным, личностным и т.п.) других людей;
- анализировать и разрешать противоречия, препятствующие эффективности работы группы;
- интерес к труду, потребность в труде;
- оказание помощи выпускникам школ в профориентации.

В области человек - деятельность

Компетентность в информационно-технологической сфере:

- способность систематизировать, критически оценивать и анализировать полученную информацию с позиции, решаемой им задачи, делать аргументированные выводы. Использовать полученную информацию при планировании и реализации своей деятельности в той или иной ситуации;
- постановка и решение познавательных задач;
- нестандартные решения, проблемные ситуации – их создание и разрешение;
- продуктивное и репродуктивное познание, интеллектуальная деятельность.

5 класс.

| № п/п | Тема занятия | Формы и методы | Количество часов |
|--------------|---|--|-------------------------|
| | 1. Введение. Игра – дело серьезное. | | |
| 1-2 | Введение. Классификация игр. Виды игр: командные, массовые, индивидуальные, подвижные, малоподвижные. | Анкетирование, беседа, наблюдение, игра | 2 часа |
| 3-5 | Типы игр: игры на знакомство, кричалки (шумелки), с предметом, музыкальные, танцевальные, театр-экспромт, интеллектуальные и др. | Игра, игровые ситуации, работа в малых группах | 3 часа |
| 6-8 | Интеллектуальные игры. Типы интеллектуальных игр. Правила и законы простейших интеллектуальных игр. Алгоритм построения интеллектуальной игры, викторины. | Игра, дифференцированная, работа в малых группах | 3 часа |
| 9-10 | Как составить игру, конкурсную программу. | парная и групповая форма работы | 2 часа |
| 11-13 | Классификация вопросов и заданий для интеллектуальных игр. Правило составления вопросов. | работа с литературой, групповая форма работы | 3 часа |
| 14-18 | Практика: Игры: «Крокодильчики», «Мафия», «Памятник – снято!», «Люди к людям», «Балда», «Ступеньки», «Анаграмма», «Четыре краски», «Театр миниатюр», «Имена», «Слепые», «Три фразы» и др. | Игра, игровые ситуации, работа в малых группах | 5 часов |

| | | | |
|-------|---|---|---------|
| 19-21 | Интеллектуально – познавательные игры, викторины, конкурсы: «5 на 5», «Эрудит», «Сим», «Танграм», «ВИД, или все вопросы на букву «В», «Крестики – нолики», | Игра, игровые ситуации, работа в малых группах, беседа, наблюдение, | 3 часа |
| | 2. Что такое интеллект? | | |
| 22-25 | Теория: Определение интеллекта. Из чего складывается интеллект. Три кита эффективного интеллекта. Измерение интеллекта. Черты высокого интеллекта. | беседа, игра | 4 часа |
| 26-27 | Практика: Анкетирование. Тестирование: «ШТУР». | наблюдение, анкетирование, тестирование | 2 часа |
| 28-32 | Игры для ума (линейные и интуитивные): «Фальшивые лица», «Препарированная вишня», «Ящик идей», «Ломтики и кубики», «Идеи в картинках». | беседа, игра | 5 часов |
| 33-34 | Итоговое занятие – тестирование «Личностные тесты». | Тестирование, рефлексия | 2 часа |

6 класс.

| | | | |
|-------|---|--|--------|
| | 3. Введение. Магия интеллекта. | | |
| 1-4 | Теория: Познакомить учащихся и научить работать с разнообразными заданиями, упражнениями и играми на развитие интеллекта, памяти, внимания, творческого мышления. | беседа, упражнения, викторина, наблюдение, анкетирование | 4 часа |
| 5-6 | Позиционные игры. | Игра, работа в малых группах | 2 часа |
| 7-9 | Интеллектуальные игры на бумаге: игры с числами и цифрами, игры с буквами и словами, игры с рисунками, игры с предметами. | Игра, работа в малых группах, работа с литературой | 3 часа |
| 10-11 | Ребусы. Составные части ребусов. Принципы построения и составления ребусов. | Игра, дифференцированная, работа в малых группах, работа в парах сменного состава. | 2 часа |
| 12-14 | Анаграммы и метаграммы (простые и стихотворные). Принципы построения и составления анаграмм и метаграмм, способы их разрешения. | Работа в малых группах, работа в парах сменного состава. | 3 часа |
| 15-18 | Задания: «Произнеси наоборот», «Мнемонические приемы», «Выяви закономерность», «Тренируем внимание», «Правило деятельности», «Корректирующая проба», «Контакт», «Аукцион», «Чертова дюжина» | работа с литературой, наблюдение, рефлексия | 4 часа |

| | | | |
|-------|--|--------------------------|---------|
| 19-22 | Игры позиционные: «Сундучки», «Ползунок», «Сим», «Рассада», «Три в ряд», «Гомок или пять в ряд», «Рэндзю», «Морской бой и его родственники». | Игра | 4 часа |
| 23-27 | Игры с буквами и словами: «Гласные буквы», «Две согласные», «Каркас», «Стержень», «Змейка», «Первая и последняя», «Домики», «Три буквы», «На одну букву», «Балда», «Мудрый балда», «Бука, или буквенный конструктор», «Прилагательные», «Соревнование телефонистов», «Скороговорки» и др. | Игра, наблюдение, | 5 часов |
| 28-29 | Игры с числами и цифрами: «Пятнадцать», «Четыре знака», «Цифра и величина», «Три вопроса», «Быки и коровы», «Часы и минуты», «Стрелки часов» и др. | Игра, наблюдение, | 2 часа |
| 30-32 | Игры с рисунками: «Бумажный тигр», «Одним росчерком», «Шесть точек», «Рисунок-загадка», «Слова в рисунках» и др. | Игра, наблюдение, | 3 часа |
| 33 | Игры с предметами: «Игры со спичками», «Танграм», «Гексомино», «Листок» и др. | Игра, наблюдение, | 1 час |
| 34 | Итоговое занятие. | Анкетирование, рефлексия | 1 час |

7 класс

| | | | |
|-------|---|--|--------|
| | 4. Любое дело на радость людям, иначе зачем! | | |
| 1 | КТД – радость общения детей и взрослых. Что такое – КТД? Технология КТД. | КТД, беседа | 1 час |
| 2-3 | Практика: Приемы «Мозговой штурм», «Снежный ком», «Разброс мнений», «Разговор по кругу». | Работа в малых группах, парная работа | 2 часа |
| 4-5 | Нестандартные формы работы: «Конверт откровений», «Время на шум». | беседа, дискуссия, наблюдение, | 2 часа |
| 6-7 | Подготовка и проведение праздников, игр, конкурсов в объединении по технологии КТД. | работа в малых группах, парная работа. | 2 часа |
| | 5. Повышение уровня IQ. | | |
| 8-9 | Теория: В этом разделе предполагается познакомить учащихся с различными видами тестов, упражнений, направленных на развитие мышления и интеллектуальных способностей (анализ, синтез, обобщение, сравнение, индукция, дедукция и пр.). | беседа, наблюдение, анкетирование, тестирование, | 2 часа |
| 10-11 | «Можно ли измерить интеллект?». | Анкетирование | 2 часа |
| 12-14 | Категории тестовых вопросов. Тесты вербальные (речевые), числовые (математические), визуально – пространственные. Необходимые навыки для | Анкетирование, тестирование | 3 часа |

| | | | |
|-------|---|--|---------|
| | успешного проведения тестирования. | | |
| 15-18 | Практика: Тестирование. Тест Илоны Джерабек. Тестовые задания и упражнения: «Вычеркни лишнее», «Перевертыши», «Аналогии», «Числовые колеса», «Числовые квадраты», «Мельница», | Тестирование, работа в малых группах | 4 часа |
| | 6. Работа ведущего. | | |
| 19-22 | Теория: Особая роль в любом коллективном творческом мероприятии (деле) принадлежит ведущему. Правила поведения ведущего на сцене, в зале. Непринужденное общение с залом – это целое искусство. Работа с микрофоном. | работа с литературой, беседа, дискуссия, наблюдение, моделирование | 4 часа |
| 23-26 | Практика: Беседа: «Ведущий и зал». Дискуссия: «Имидж как фактор успешности. Имидж ведущего и характер мероприятия». Разучивание скороговорок. | Беседа, дискуссия, | 4 часа |
| 27-31 | Работа с литературой. | Работа с литературой, | 5 часов |
| | Систематизация материала, используемой в подготовке к интеллектуально познавательным играм, викторинам, конкурсам. Отработка литературы по заданной теме. | работа в малых группах, индивидуальная форма работы | |
| 32-33 | Изготовление реквизита к коллективным делам. Работа по обеспечению реквизита к коллективным делам, играм, конкурсам, викторинам. Научить учащихся эстетично, правильно и красочно оформить и изготовить. | работа в малых группах, индивидуальная форма работы | 2 часов |
| 34 | Итоговое занятие. | Тренинг | 1 час |

Список литературы

1. Афанасьев С.П., Коморин С.В. Триста творческих конкурсов – Кострома, 2000.
2. Большакова Э.Н. Сценарии школьных праздников. – СПб., 2001.
3. Борзова Л.П. Игры на уроке истории: Метод. Пособие. – М., 2001.
4. Григоренко Ю.Н., Кострецова У.Ю. Кипарис: Учебное пособие по организации детского досуга в лагере и школе. – М., 2004.
5. Гурин Ю.В. Море чудес и другие игры на бумаге. – СПб.: ИЧП фирма «Кристалл», 1998.
6. Детские праздники / Сост. М.Э. Витвицкая. – М.1999.
7. Игры круглый год / Авт.-сост. Н.В. Хаткина, М.А. Хаткина. – М.: ООО «Издательство АСТ»; Донецк: «Сталкер», 2001.
8. Имею право: сборник игр и задач для тебя и твоих друзей / Авт. – сост. М.Р. Мирошкина, И.И. Фришман. – М., 1999.
9. Игры – обучение, тренинг, досуг... / Под ред. В.В. Петрусинского, М., 1994.
10. Казанский О.А. Игры в самих себя. – М., 1995.
11. Капралова Л.П. Все дело в шляпе: Развлекательная игровая программа. – Ярославль, 1998.
12. Коган М.С. От игры к знаниям: Методические рекомендации в помощь учителю. - Новосибирск: НИПКИПРО, 1996.
13. Космическое путешествие минные заграждения: Интеллектуально – познавательные игры. – Кострома, 1996.
14. Кот в мешке: Викторины, загадки, шутки. – РИО Каменск – Уральской типографии.
15. Мастерская вожакого. Руководство для начинающих и опытных. / Под ред. Е.А. Левановой. – М., 2003.
16. Мы из КИДа. Из опыта работы Безбородовой О.С. – Волгоград, 2000.
17. Нескучный досуг. Сценарии игровых программ / Под. Ред. Е.И. Ромашковой. – М.: ТЦ Сфера, 2003.
18. Никитин Ю. Это мы не проходили. Школа затейных наук. – Д.: Сталкер, 1997.
19. Нянковский М.А. Неизвестное об известном. Интеллектуальные игры для школьников. – Ярославль: «Академия развития», 1997.
20. Розанова Е.Г. Праздники в школе и дома: Сценарии, викторины, игры. – М.: Росмен, 2000.
21. Сценарии школьных праздников / авт. Волохова Н.Г. и др. – М., 2000.
22. Торгашов В.Н. В эфире новости: Праздники. Конкурсы. Забавы. Викторины. Путешествия. Советы. Игры. – М., 2000.
23. Федорчук И.А. История. Интеллектуальные игры для школьников. – Ярославль: «Академия развития», 1998.
24. Хоббитские игры (находки, проблемы, идеи), - М., 1993.
25. Хоббиты, добывайки, гномы и прочие: Литературные викторины, кроссворды, лингвистические задания / Сост. Сухин И.Г. – М., 1994.
26. Винокурова Н. Магия интеллекта или книга о том, когда дети бывают умнее, быстрее, смысленнее взрослых. – М., 1994.

27. Волина В.В. Загадки от А до Я. – С.-Пб., 1997.
28. Волина В.В. Пословицы, поговорки, ребусы. – С.-Пб., 1997.
29. Волина В.В. 1000 игр с буквами и словами. – М.: АСТ-ПРЕСС, 1996.
30. Ворожба В. Почему? /Загадки и игры для детей, М., 1993.
31. Гершензон А. Головоломки профессора Головоломки: Сборник затей, фокусов, занимательных задач / Сост. И. Прусаков. – Ижевск, 1992.
32. Гик Е.Я., Носовский А.М., Попов А.П. Го. Рэндзю. – М., 1991.
33. Игнатъев Е.И. В царстве смекалки /Под. Ред. М.К. Потапова. – М.: Наука, 1987.
34. Мочалов Л.П. Головоломки – М.: Наука, 1980.
35. Нестеренко Ю.В., Олехин С.Н., Потапов М.К. Лучшие задачи на смекалку. – М., 1999.
36. Никитин Ю. Подумай и ответь. – Смоленск: Русич, 1999.
37. Проверьте свои знания: Энциклопедия. В 10 т. / Сост. Н.Л. Вадченко. – Д.: Сталкер, 1997.
38. 126 эффективных упражнений по развитию вашей памяти. – М.: Эйфос, 1994.
39. Ширяев М. Караван загадок: Ребусы, кроссворды. – Алма-Ата, 1988.
40. Энциклопедия игр и развлечений / Сост. А.В. Агарков. – СПб.: ТОО «Диамант», ООО «Золотой век», 1996.