

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
средняя общеобразовательная школа № 22 города Ставрополя

Согласовано  
Зам.директора по ВР  
\_\_\_\_\_Е.Г.Константинова  
от «\_» \_\_\_\_\_2024 г.

Утверждено  
Директор МБОУ СОШ № 22  
\_\_\_\_\_Л.И.Ефременко  
от «\_» \_\_\_\_\_2024 г.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Клуб интеллектуальных игр «**Мудрая сова**»  
Уровень основного общего образования (5-6 кл.)  
Срок освоения программы: 2 года

Составитель: Крамарова Анастасия Алексеевна,  
учитель русского языка/литературы

2024 год

## **Пояснительная записка**

Интеллектуальные игры достаточно популярны среди подростков, и корни привлекательности игр можно найти в особенностях подросткового возраста: стремление к познанию мира, интерес к собственной личности, установка на расширение общения и выход его за рамки ученических дел, стремление к волевым напряжениям и к проверке себя, интеллектуальное соперничество – все эти характеристики выводят интеллектуальные игры в зону привлекательности.

Интеллектуальные игры – это возможность реализовать важную потребность подросткового возраста: признание со стороны других, заявление и подтверждение своей социальной значимости.

Дополнительная общеобразовательная программа «Клуб интеллектуальных игр «Мудрая сова» (далее - Программа) **социально-гуманитарного направления деятельности** предназначена для развития интеллектуальных способностей детей с использованием естественных для них игровых форм обучения и ориентирована на детей с начальным уровнем развития.

Программа предназначена для проведения занятий в клубе интеллектуальных игр «Мудрая сова» и основывается на игре "Что? Где? Когда?" и сопутствующих ей играх. Программа обучения игре "ЧГК" рассчитана на 2 учебного года, но пребывание в клубе интеллектуальных игр «Мудрая сова» не ограничивается одним годом. После приобретения необходимых теоретических знаний, обучающиеся впоследствии реализуют свои практические навыки в составе сложившихся команд. Поэтому программа второго года обучения состоит из практических и игровых занятий. Группа, занимающаяся по данной программе, может насчитывать от 15 до 28 учащихся возраста 8-17 лет. Занятия проходят 2 часа в неделю в первый год обучения и 2 часа в неделю - во второй.

Упор в занятиях делается на игру как таковую, в процессе которой предусмотрена наработка необходимых навыков и выполнение поставленных целей. Отсюда преобладание чисто игровых занятий над теоретическими и практическими (где отрабатывается какой-либо конкретный вопрос). В ходе игровых занятий у учащихся есть возможность проявлять приобретенные знания и навыки в комплексе, а у педагога замечать и устранять слабые места и недоработки в их подготовке. Кроме того, как показывает практика, конкретные знания, полученные в ходе игры и имеющие эмоциональную окраску, являются наиболее устойчивыми. Примерная схема игрового занятия дана далее в программе.

### **Направленность дополнительной общеобразовательной программы**

Программа направлена на социальную адаптацию, создание условий для всестороннего развития ребенка; обеспечение его эмоционального благополучия; воспитание социальной компетенции; а также профилактику асоциального поведения и взаимодействие с семьей.

#### ***Новизна***

Программа позволяет существенно расширить круг знаний учащихся во многих сферах жизни. Занятия дополняют жизненный опыт обучающихся, приобщают их к совместной деятельности в микросоциуме, позволяют определить и оценить уровень собственных знаний.

В программе предусмотрено использование игр и тренингов, стимулирующих развитие широкого спектра интеллектуальных способностей, формирование целостного взгляда на мир, которым отличаются широко образованные люди.

В то же время у нее есть ряд особенностей, к которым можно отнести:

- широкое использование тренингов, прошедших апробацию в психологической практике, которые после формализации правилами превращены в игры;
- использование игр на основе викторин различного типа с обновляемым банком вопросов и заданий, гибкие правила и содержание которых позволяет подобрать задания, соответствующие возрасту и способностям детей;
- активное участие обучающихся в соревнованиях по интеллектуальным играм различного уровня, вплоть до чемпионата мира, их участие в подготовке массовых мероприятий, проводимых на базе общеобразовательного учреждения, где они учатся;
- реализация обучающимися своих проектов;
- привлечение обучающихся к поиску интересной для них информации или информации на заданную тему, к работе с литературой;
- активное сотрудничество с родителями.

### ***Актуальность***

Сейчас, когда происходит лавинообразное увеличение объема знаний, на переднем плане должно стоять умение творчески подходить к самому процессу поиска и усвоения нового знания. Следует уделять больше внимания развивающим функциям обучения и делать это с самого начала учебы ребенка в школе. Известно, что процесс мышления включается только тогда, когда человек сталкивается с новой для себя задачей. Для развития навыков эффективного мышления, требуется специально отработанная целенаправленная практика.

В соответствии с Национальной стратегией действий в интересах детей на 2012 – 2017 годы в Российской Федерации, должны создаваться условия для формирования достойной жизненной перспективы для каждого ребенка, его образования, воспитания и социализации, максимально возможной самореализации в социально позитивных видах деятельности. Поэтому актуальность программы обусловлена тем, что в настоящее время молодые люди не стремятся активно проявлять себя в микросоциуме, заявлять свою позицию по каким-либо актуальным вопросам, не могут аргументировать свои ответы, позицию.

К настоящему времени накоплен значительный опыт развития творческого мышления при помощи различных программ, составленных известными психологами и педагогами. В работе с детьми младшего школьного возраста игра является наиболее привычным, приятным и понятным способом овладения приемами, навыками системного мышления. Гибкие рамки правил, многообразие форм проведения интеллектуальных игр дают простор детскому воображению. Эффект усиливается еще и тем, что в игре присутствует главный фактор успешного обучения – активность обучающегося.

Очень важно вовремя научить ребенка не только ориентироваться в потоке информации, но и сохранить долговременный интерес (мотивацию) к самостоятельному поиску необходимых знаний, к самообразованию. Для этого следует ознакомить детей с методами эффективного мышления, способствующими развитию природных способностей, «окультурить» интеллект.

### ***Педагогическая целесообразность***

Данная программа построена с учетом идей и рекомендаций ученых и практиков, работающих с одаренными детьми: Д.Б. Богоявленской, В.Н. Дружинина, Ю.Н. Белехова, А.И. Савенкова, а так же в программе А.З.Зака, В. Стрениной, Н.Ю. Анашиной, Е.В. Семеновых, Б.Левина и др.

В первый год обучения основной упор делается на развитие интеллектуальных базовых способностей: внимания, восприятия, памяти, фантазии и воображения, вербальных и способностей. На втором году обучения основное внимание уделяется развитию логического, проблемного мышления, творческих способностей и практической деятельности обучающихся.

Основная форма работы – коллективная, командная. Особое место внутри коллектива (команды) занимает позиция капитана. Задания и тренинги в игровой форме не только способствуют созданию условий для развития психических функций интеллекта и повышению эрудиции.

**Цель программы:** - обучение учащихся приемам и навыкам игры "ЧГК" (и смежных с ней игр), а на основе этого - расширение у них интеллектуальных навыков вообще; развитие эрудиции, логики, фантазии; обучение собранности, умению принимать решения в критических ситуациях; привитие любви к работе с книгой и другими источниками знаний.

**Задачи программы:**

**Развивающие:**

- увеличить активный словарь обучающихся и на этой основе улучшить вербальные способности детей;
- расширить аппарат понятийного и проблемного мышления;
- развить логическое мышление;

**Обучающие:**

- научить детей пользоваться методами, позволяющими отойти от шаблонности мышления;
- ознакомить с элементами системного подхода;
- ознакомить с методикой проектной деятельности;
- ознакомить детей с приемами эффективного запоминания информации.

**Воспитательные:**

- сформировать у обучающихся навыки конструктивного коллективного обсуждения проблемных вопросов и ситуаций;
- повысить мотивацию к обучению, получению новых знаний;
- воспитать позитивные личностные качества: терпение, самоорганизованность, толерантность, лидерские качества.

**Отличительные особенности данной дополнительной общеобразовательной программы от уже существующих образовательных программ**

Данная модифицированная программа, в основном, опирается на авторскую программу «Думать – это интересно!» Н.Ю. Анашиной, а также на опыт клубов интеллектуальных игр городов: Москвы, Уфы, Гомеля, Новосибирска, Санкт-Петербурга, Донецка с использованием собственных методических материалов.

**Возраст детей, участвующих в реализации данной дополнительной общеобразовательной программы**

В группу первого года обучения принимаются дети **5 класса**; в группу второго года обучения – дети, обучавшиеся год по данной программе или дети **6 класса**. Состав групп постоянный, формирование команд – по желанию. Программа рассчитана на 2 года обучения.

1 год обучения - 68 часов; 2 год обучения – 68 часов.

**Формы и режим занятий**

**Формы организации деятельности обучающихся на занятии:** групповая, индивидуальная, участие в соревнованиях по интеллектуальным играм

**Возможные формы проведения занятий:**

Акция, беседа, викторина, встреча с интересными людьми, дискуссия, обсуждение, занятие-игра, защита проектов, деловая игра, игра-путешествие, сюжетно-ролевая игра, игровая программа, консультация, круглый стол, «мозговой штурм», наблюдение, праздник, практическое занятие, презентация, размышление, ринг, сбор, семинар, сказка, творческая встреча, творческий отчет, тренинг, турнир, чемпионат, экскурсия.

**Методы, в основе которых лежит уровень деятельности детей:**

1. *Объяснительно-иллюстративные* (методы обучения, при использовании которых, дети воспринимают и усваивают готовую информацию).
2. *Репродуктивные методы* обучения (обучающиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности).
3. *Частично-поисковые* методы обучения (участие детей в коллективном поиске, решение поставленной цели совместно с педагогом).
4. *Проблемные* методы (решение обучающимися творческих задач разными способами).

**Методы обучения, в основе которых лежит способ организации занятия:**

Словесные	Наглядные	Практические
Устное изложение	Показ видеоматериалов, иллюстраций	Тренинг
Беседа, объяснение	Показ педагогом приемов исполнения	Тренировочные упражнения
Анализ игры	Наблюдение	Тренировочные упражнения
Анализ структуры интеллектуальной игры	Работа по образцу	Тренировочные упражнения

Занятие по типу может быть комбинированным, теоретическим, практическим, диагностическим, тренировочным.

**Режим занятий**

Год обучения	Состав группы	Кол-во часов в неделю	Часов в год
1	10 человек	2 раза в неделю по 1 часу	68
2	10 человек	2 раза в неделю по 1 часу	68

При проведении клубных мероприятий возможно объединение обучающихся групп со знатоками школьных команд.

Члены клуба имеют право вносить предложения о деятельности клуба, совершенствовании форм и методов его работы, организации игры, предоставление своих вопросов и заданий, а также защиты своих позиций.

**Возможные формы проведения клубных мероприятий:**

Турниры по интеллектуальным играм: «Что? Где? Когда?», «Интуиция», «Брейн-ринг», «Своя игра», «Эрудит-квартет», «Интеллектуальный марафон» (игры «Реалии», «Надуваловка», «Эрудит-лото», «Верись - не верись»), чемпионат на кубки клуба «Мудрая сова», участие в синхронных турнирах.

Со второго года обучения предусматриваются часы на индивидуальную работу с капитанами команд по формированию лидерских качеств.

**Ожидаемые результаты и способы определения их результативности**

**По окончании 1 года обучения обучающиеся должны знать:**

- особенности слов русского языка;
- методы работы с текстом;
- виды индивидуальных интеллектуальных игр, основанных на группировке и классификации;
- игры-тренинги для оперативной и долговременной памяти;
- игры, использующие элементы индукции и дедукции;
- краткие сведения о видах памяти, некоторые способы запоминания информации;
- виды командных игр;

- анализ свойств явлений и предметов, причинно-следственных связей заданных ситуаций;
- некоторые алгоритмы решения логических задач.

***По окончании 1 года обучения обучающиеся должны уметь:***

- объяснить слова и понятия,
- сочинить загадку, поговорку, сказку;
- создать новые рисунки,
- сосредоточиться,
- найти понятие, аналогичное или противоположное заданному, подхватить и развить мысль товарища;
- играть в индивидуальные и некоторые командные интеллектуальные игры;
- свободно общаться.
- решать плоскостные и объемные задачи,
- решать логические задачи.

***По окончании 2 года обучения обучающиеся должны знать:***

- мнемонические методы запоминания информации, последовательности действий;
- методы обсуждения проблемной ситуации, способы записи идей по ходу ее обсуждения;
- решение некоторых теоретических и практических проблем;
- правила интеллектуальных командных игр;
- стратегию и тактику команды в интеллектуальных играх;
- алгоритм создания программы мероприятий и праздников;
- алгоритм подготовки проектного предложения;
- готовить информационную и материальную части мероприятий;
- отредактировать подборку чужих вопросов;
- модернизировать правила некоторых игр;
- самостоятельно подготовить и провести игру,
- требования по психологической устойчивости и совместимости членов команды.
- классификацию вопросов интеллектуальных игр.

***По окончании 2 года обучения обучающиеся должны уметь:***

- запоминать списки слов абстрактных, иностранных, редких, новых, незнакомых терминов;
- запоминать тексты;
- организовывать турниры некоторых интеллектуальных командных игр.
- самостоятельно формулировать вопросы;
- готовить вопросы для интеллектуальных игр.
- подготовить проектное предложение;
- готовить сборники собственных заданий;

Проверкой результативности в освоении программы будет рейтинг каждого участника Клуба по итогам интеллектуальных игр

## УЧЕБНО – ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН Первый год обучения

№	Раздел	Кол-во часов всего	Теор. Занятия	Практич. Занятия
1.	<i>Введение в программу. История и принципы игры "ЧГК".</i>	4	2	2
2.	<i>Развитие вербальных способностей.</i>	4	2	2
3.	<i>Развитие воображения и фантазии</i>	4	2	2

4.	<i>Методы запоминания информации, тренинг памяти, наблюдательности</i>	<b>4</b>	2	2
5.	<i>Эрудиция – ключ к успеху.</i>	<b>4</b>	2	2
6.	<i>Развитие логического мышления.</i>	<b>4</b>	2	2
7.	<i>Индивидуальные интеллектуальные игры</i>	<b>4</b>	2	2
8.	<i>Принципы игры в команде.</i>	<b>4</b>	2	2
9.	<i>Интеллектуальные командные игры</i>	<b>2</b>	1	1
10.	Всего	<b>34</b>	<b>17</b>	<b>17</b>

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ Первого года обучения

### **1. Введение в программу**

*О программе и правилах поведения.* Знакомство с родителями и детьми, сведения об особенностях программы, ожидаемых результатах. Правила внутреннего распорядка и техники безопасности. История и принципы игры "ЧГК". Правила игры. Игра "ЧГК" в нашем городе. Материалы для работы. Желаемые формы общения и взаимодействия преподавателя с родителями. Заполнение анкеты родителями.

Практика. *Игра "ЧГК".*

### **2. Развитие вербальных способностей**

*2.1 Некоторые сведения об особенностях слов русского языка.* Созвучия и многозначность слов. Изменение содержания слов со временем. Синонимы, омонимы, антонимы и т.д.

2.2 Практика. *Игры со словами.*

*2.3 Понятие ассоциации, развитие вербальных способностей в игровых формах, игра «ассоциации» с карточками-рисунками.*

2.4 Практика *Игра «Ассоциации».*

### **3. Развитие воображения и фантазии**

*3.1. Сочинение новых слов, их толкование.* Сочинение новых слов, «тарабарского языка», новые названия к старым предметам, понятиям и др. Задания: придумать неизвестный предмет, устройство или живое существо, дать название, объяснить назначение или образ жизни и т.п.

3.2. Практика. *Игра «В мире слов»*

*3.3. Задания с рисунками* Задания: подписать рисунок, придумать прошлое и будущее изображенной ситуации; развить сюжет, исходя из рисунка предмета; придумать варианты завершения изображенной ситуации. Задания: сложить из спичек известную фигуру; нарисовать неизвестное устройство или животное; создать рисунок из заданных геометрических фигур на заданную, затем собственную тему.

*3.4. Практика.* *Игры - разминки.* Игры с варьированием голоса («интонации», «разное чтение стихов»). Теневой театр из рук (теневые фигуры животных, предметов). Игры с движениями тела («передай другому»).

### **4. Методы запоминания информации, тренинг памяти, сосредоточенности, наблюдательности**

*4.1. Краткие сведения о видах памяти. Гигиена памяти.* Виды памяти: оперативная и долговременная, зрительная и слуховая и т.д. *Естественный ход запоминания.* Три главных этапа запоминания: впечатления, ассоциации, повторение. Упражнения для улучшения фиксации информации на этих этапах. Закон Жюста.

4.2. Практика. *Игра «Мнемо»*

*4.3. Некоторые способы запоминания информации.* Простейшие приемы запоминания слов, однородных понятий: классификация (группировка), ассоциативные связи

(«запоминальная» история»), метод кумулятивного повторения. Тренинг зрительной памяти «муха».

#### 4.4. Практика. Игра «Самая мудрая сова»

#### **5. Эрудиция - ключ к успеху (20 часов)**

5.1 Необходимость пополнения знаний. Как работать с книгой. Основные принципы работы с книгой. Специфические приемы для составления вопросов.

5.2 Умение сосредоточиться. Правила для достижения эффективной сосредоточенности: выбор условий, исключение причин рассеивания внимания, хорошая физическая форма, базовые знания, повышение мотивации.

5.3 Практика. Принципы интеллектуальной разминки - игры в "21".

5.4 Игра "Эрудит-лото" как одна из интеллектуальных игр. Основные принципы "Эрудит-лото". Как интересно составить вопросы для "Эрудит-лото".

Практика. Игра "Эрудит-лото". Формы нетрадиционных логических игр. 1)"Откажись или удвой", 2)"Реалии", 3)"Верись - не верись", 4)"Надуваловка", 5)"Травести", 6) Перевертыши, шароиды, кубраечки и др.

#### **6. Развитие логического мышления**

6.1. Анализ причинно-следственных связей заданных ситуаций. Обсуждение проблемных ситуационных вопросов типа: почему такое могло произойти; как добиться желаемого результата, что нужно для того, чтобы сделать и т.д.

6.2. Практикум. Логические задачи и некоторые алгоритмы их решения. Задачи с тремя – четырьмя объектами и двумя, тремя наборами признаков или атрибутов. Приемы для решения: обозначения и связи, рисунки, фигурки – модели объектов, таблицы.

6.3. Вопрос - основа игры. Требования к вопросам: интересная информация, лаконичная формулировка, логический путь к ответу, однозначность, ответа, четкий источник информации. Как работать над вопросом. Вопросы на конкретные знания как исключение. Умение находить необычное в обычном.

6.4. Практика. Игра «Что?Где?Когда?»

#### **7. Индивидуальные интеллектуальные игры**

7.1. Системы подсчета очков устных интеллектуальных игр. Круговая система с накоплением. Система «покера» до первой ошибки.

7.2. Практика. Игры, основанные на группировке и классификации. «Ассоциации-3», «синонимы» и «лзья иначе», «антонимы» и «перевертыши».

7.3. Основные формы бланковых интеллектуальных игр. Таблицы с графой ответа, бланки с номером варианта ответа, форма «хаос».

7.4. Практика. Игры, использующие элементы индукции и дедукции. «И – или – нет», «реалии», «девятый вал», «пентагон».

#### **8. Принципы игры в команде**

8.1 Команда - единый механизм. Непрерывность обсуждения. Как слушать друг друга. Необходимость высказывания всех мыслей, пришедших за игровым столом. Чего не нужно делать при обсуждении. Как выстроить логическую цепочку командой.

8.2 Практика. Распределение командных ролей. Функции капитана, генератора идей, критика. "Том прямого доступа". Другие возможные роли.

#### **9. Интеллектуальные командные игры**

9.1. Правила некоторых интеллектуальных командных игр. Варианты правил игр «Что? Где? Когда?» (ЧГК), «Брэйн-ринг» (БР), «Интеллектуальный марафон».

9.2. Практика. Подготовка к массовому мероприятию «Большой интеллектуальный квиз». Подготовка бланков и деталей головоломок для заданий, игрового реквизита, посильное участие в подготовке помещения.

### Нормативно-правовой блок

№ п/п	ДОКУМЕНТЫ И НОРМАТИВЫ НА ФЕДЕРАЛЬНОМ УРОВНЕ
1.	<b>Конституция Российской Федерации"</b> (принята всенародным голосованием 12.12.1993) (с учетом поправок, внесенных Законами РФ о поправках к Конституции РФ от 30.12.2008 N 6-ФКЗ, от 30.12.2008 N 7-ФКЗ)
2.	<b>Конвенция о правах ребенка"</b> (одобрена Генеральной Ассамблеей ООН 20.11.1989, вступила в силу для СССР 15.09.1990)
3.	<b><u>Федеральный конституционный закон о флаге Российской Федерации</u></b> от 08.12.2000 г. № 1–ФКЗ
4.	<b><u>Федеральный конституционный закон о гербе Российской Федерации</u></b> от 08.12.2000 г. № 2–ФКЗ
5.	<b><u>Федеральный конституционный закон о государственном гимне Российской Федерации</u></b> от 08.12.2000 г. № 3–ФКЗ
6.	<b>"Об образовании в Российской Федерации"</b> Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 13.07.2015 (с изм. и доп., вступ. в силу с 24.07.2015) О ФЗ «Об образовании в Российской Федерации/письмо МОиН РФ от 01.04.2013г. № ИР-170/17
7.	<b>"Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации"</b> <u>Федеральный закон</u> от 24.07.1998 N 124-ФЗ (ред. от 13.07.2015)
8.	<b>Трудовой кодекс РФ</b> (30.12.2001 № 197-ФЗ)
9.	<b>Национальная доктрина образования в Российской Федерации до 2025 года.</b> Постановление Правительства РФ от 4.10.2000 г. № 751
10.	<b>Национальная образовательная инициатива «Наша новая школа».</b> Указ президента РФ 04.02.2010 г., ПР-271
11.	<b>"О создании Общероссийской общественно-государственной детско-юношеской организации «Российское движение школьников"</b> Указ Президента РФ от 29.10.2015 № 536
12.	<b>"О Национальной стратегии действий в интересах детей на 2012 - 2017 годы"</b> Указ Президента РФ от 01.06.2012 N 761
13.	<b>«Концепция информационной безопасности детей»</b> Распоряжение Правительства РФ от 02.12.2015 № 2471-р

14.	«Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года» Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 № 996-р
15..	«Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ 20 августа 2014 г. № 41 "Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14
16.	«Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей». Распоряжение Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-р «Об утверждении плана мероприятий на 2015 - 2020 годы по реализации Концепции развития дополнительного образования детей» Распоряжение Правительства РФ от 24.04.2015 № 729-р
17.	«О государственной программе Российской Федерации «Развитие образования» на 2013-2020 годы» Распоряжение Правительства РФ от 15 апреля 2014 г. N 295
18.	<u>"Об утверждении Правил размещения на официальном сайте образовательной организации в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" и обновления информации об образовательной организации»</u> <u>Постановление Правительства РФ от 10.07.2013 N 582</u>
19.	«Правила организации перевозки детей автобусами" Постановление Правительства РФ от 17.12.2013 N 1177
20.	«Концепция общенациональной системы выявления и развития молодых талантов» Указ Президента РФ от 03 апреля 2012 г.
21.	«Комплекс мер по реализации Концепции общенациональной системы выявления и развития молодых талантов». Утвержден Заместителем Председателя Правительства Российской Федерации О.Ю. Голодец 26 мая 2012 г. № 2405п-П8
22.	"О продолжительности рабочего времени (нормах часов педагогической работы за ставку заработной платы) педагогических работников и о порядке определения учебной нагрузки педагогических работников, оговариваемой в трудовом договоре» Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 22.12.2014г. N 1601 г. Москва
23.	"Об утверждении Порядка проведения аттестации педагогических работников организаций, осуществляющих образовательную деятельность» Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 7.04.2014г. N 276 г. Москва

24.	<u>« Об утверждении показателей мониторинга системы образования» Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) 15.01.2014 года № 14</u>
25	<u>«Об утверждении Порядка формирования и функционирования инновационной инфраструктуры системы образования» Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) 23.07.2013 года № 611</u>
26	<u>"Об утверждении Порядка применения к обучающимся и снятия с обучающихся мер дисциплинарного взыскания"</u> Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 15.03.2013 г. N 185 г.
27.	<u>"Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам"</u> (Зарегистрировано в Минюсте России 27.11.2013 N 30468) Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 29.08.2013 N 1008
28	<u>«Об утверждении положения о порядке присвоения звания «Образцовый детский коллектив»</u> Приказ общего и профессионального образования Российской Федерации от 12.05.1997 № 884
29	<u>«О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»</u> Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 11.12.2006г. № 06-1844
30.	<u>«О состоянии и перспективах развития системы дополнительного образования детей в РФ»</u> Рекомендации парламентских слушаний Комитета Совета Федерации по науке, образованию и культуре от 17.04.2014г.
31	<u>«Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»</u> Приказ министерства труда и соцзащиты РФ от 08.09.2015г. № 613
32.	<u>Методические рекомендации по решению задачи увеличения к 2020 году числа детей в возрасте от 5 до 18 лет, обучающихся по дополнительным образовательным программам, и общей численности детей этого возраста до 70-75 процентов</u> от 01.07.2014г.
33.	<u>Методические рекомендации по развитию ученического самоуправления в общеобразовательных учреждениях.</u> Приложение к письму Управления по делам молодежи Федерального агентства по образованию от 03.03.2005 г. № 14-11-43/01
34.	<u>Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России от 2009г.</u>

## Список литературы для педагога дополнительного образования

1. Анашина Н.Ю Авторская программа «Думать – это интересно!» // <http://mak-chgk.ru>
2. Белкин В., Зайдельман Я. Кноп К. «Интеллектуальные игры», приложение «Информатика» № 25-26, 2002г., еженедельник «1 сентября».
3. Бобрищев К. Пораскинь мозгами. - Полтава: ИСА «Астрей», 1992.
4. Бондаренко Л.И. У истоков логического мышления. - М., 1981.
5. Иванченко В.Н. Взаимодействие общего и дополнительного образования детей: новые подходы.- Ростов н/Дону: Издательство «Учитель», 2007.
6. Игра: газета Международной Ассоциации клубов «Что? Где? Когда?»
7. Игры, обучение, тренинг, досуг/ Под редакцией Петрушинского Б.В. - М.: «Новая школа», 1994.
8. Климович Л. Авторская программа работы клуба интеллектуальных игр "ЧТО? ГДЕ? КОГДА?"/ Клуб интеллектуальных игр «БЕЛАЯ РЫСЬ» г.Гомель,2006г.[http://www.gorod.gomel.by/page.aspx?module=text&page\\_id=368&section\\_id=188](http://www.gorod.gomel.by/page.aspx?module=text&page_id=368&section_id=188)
9. Клуб интеллектуальных игр «Мудрая сова»// [http:// clubintelig.ru](http://clubintelig.ru)
10. Левин Б. Программа занятий в клубе интеллектуальных игр/ «Орк-клуб» -г. Уфа.<http://orkclub.ru/biblioteka/bibigame/bibigame4gkdvig/>
11. Лернер Л. Минута на размышление.-М.,1992.
12. Меньшиков В.Н. Логические задачи. - К., Одесса, 1989.
13. Положение о турнирах Международной ассоциации клубов “Что, где, когда”: Спортивный кодекс «Что? Где? Когда?» // <http://mak-chgk.ru>
14. Полукаров В.В. Теория и практика организации клубной деятельности школьников. – М.: Московский педагогический государственный университет, 1994.
15. Савенков А.И. Путь в неизведанное, развитие исследовательских способностей школьников.- М.: Генезис, 2005.
16. Стайн Дж.М.: Расширение возможностей интеллекта.- М.: ЭКСМО -пресс, 2001.
17. Тихомирова Л. Развитие интеллектуальных способностей ребенка.- М.-2001.

## Список литературы для детей

1. Анашина Н.Ю., Энциклопедия интеллектуальных игр, 1- 2том, Ярославль, Академия развития, 2005, 2006.
2. Арсенина Е.Н. и др.- Внеклассные мероприятия 5-7 кл. Волгоград: Учитель 2005.
3. Верникова Л.М. Театрализованные праздники для школьников. Учебное пособие.- М.: Педобщество России,2005.
4. Клуб интеллектуальных игр «Мудрая сова»// [http:// clubintelig.ru](http://clubintelig.ru)
5. Левин Б. «Что? Где? Когда?» для чайников. - Д.: Сталкер, 1999.
6. Нагорный В.А. Гимнастика для мозгов. - М., 1972.
7. Синицына Е. Умные загадки/.- М.: Лист, 1997.
8. Сукач Дж. Детективные головоломки для начинающих сыщиков/ М.: АСТ-Пресс, 1998.
9. Торгашов В.Н. В эфире новости: Праздники. Конкурсы. Забавы. Викторины. Путешествия. Советы. Игры.- М.: Педобщество России, 2002.
10. Хайчин Ю.Д. Твоя игра/ М.: Издательство торговый дом «Гранд», 2000
11. Шмаков С.А. Каникулы: Прикладная «энциклопедия»: Учителю, воспитателю, водителю.- М.: Новая школа, 1994.

### Список литературы для родителей

1. Анашина Н.Ю., Галеева Р.А., Мельченко И.В. Интеллектуальные праздники, викторины, дни знаний/ Ростов-на-Дону: Феникс, 2004.
2. Видинеев Н.В. Природа интеллектуальных способностей. - М., 1969.
3. Винокурова Н. «Лучшие тесты на развитие творческих способностей»/ М.: АСТ-ПРЕСС, 1999.
4. Игра: газета Международной Ассоциации клубов «Что? Где? Когда?»
5. Клуб интеллектуальных игр «Мудрая сова»// [http:// clubintelig.ru](http://clubintelig.ru)
6. Курбанов Г.С. Умные игры для детей и их родителей/ Ростов-на-Дону: Феникс, 2003. Левин Б. «Что? Где? Когда?» для чайников. - Д.: Сталкер, 1999.
7. Никитин Ю.З., Никитина Е.Ю. Развитие сообразительности у детей/ Екатеринбург: АРД ЛТД, 1999.
8. Рыбинский В., Мельченко И. Развитие творческого мышления/ М., 2002.
9. Справочник по брейн-рингу. - Днепропетровск, 2000.
10. Тихомирова Л. Развитие интеллектуальных способностей ребенка,- М.-2001.
11. Хайчин Ю.Д. Книга для умных и находчивых. Книги 1, 2, 3/ Донецк: ИКФ Сталкер 1996-1998.
12. Шоргин С. Вопрос, конечно, интересный, - Симферополь, 2000.