

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ «ЮНИТЭР»
РУЗАЕВСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА

Принята на заседании
Педагогического совета
протокол № 4
от « 31 » мая 2023 г.

Утверждаю:

Директор МБУ ДО

«ЦДОД «ЮНИТЭР» РМР

Н.А. Бурдинова

Приказ № 57 от «31» мая 2023 г.



Дополнительная общеобразовательная
(общеразвивающая) программа
«Удивительный мир интеллектуальных игр»

Направленность: социально-гуманитарная

Уровень программы: ознакомительный

Возраст обучающихся: 6-9 лет

Срок реализации программы: 1 год (72 часа)

Форма обучения: очная

Язык обучения: русский

Автор-составитель: Пихиенко О.Ю.,

методист МБУ ДО «ЦДОД «ЮНИТЭР»

Рузаевского муниципального района

Рузаевка, 2023 г.

Структура программы

1. Пояснительная записка.	3
2. Цель и задачи программы.	8
3. Учебный план программы 1 года обучения.	9
4. Содержание учебного плана программы 1 года обучения.	10
5. Планируемые результаты освоения программы 1 года обучения.	16
6. Календарный учебный график программы.	17
7. Формы аттестации, оценочные материалы.	17
8. Рабочая программа воспитания	18
9. Формы обучения, методы, приемы и педагогические технологии.	19
10. Методическое обеспечение программы.	20
11. Материально-техническое оснащение программы.	20
12. Список литературы.	20
13. Приложение 1. Учебно-календарный график группы 1 года обучения.	22
14. Приложение 2. Календарный план воспитательной работы на 2023-2024 учебный год.	25
15. Приложение 3. Диагностический материал к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Удивительный мир интеллектуальных игр»	31

1. Пояснительная записка.

«Игра – путь детей к познанию мира,
в котором они живут и который призваны изменить»
М. Горький.

Проблема человеческих способностей вызвала огромный интерес людей во все времена. Однако в прошлом у общества не возникало особой потребности в людях с интеллектуальными способностями. Таланты появились как бы сами собой, стихийно создавались шедевры литературы и искусства: делали научные открытия, изобретали, удовлетворяя тем самым потребности развивающейся человеческой культуры. В наше время ситуация коренным способом изменилась. Жизнь становится все разнообразнее и сложнее. И она требует от человека не шаблонных, привычных действий, а подвижности, гибкости мышления, быстрой ориентации и адаптации к новым условиям, творческого подхода к решению больших и сложных проблем. Если учесть тот факт, что доля умственного труда почти во всех профессиях постоянно растет, а все большая часть исполнительской деятельности перекладывается на машины, то становится очевидным, что интеллектуальные способности человека следует признать самым существенным качеством современного человека и задачу их развития – одной из важнейших задач в воспитании.

Программа предполагает взаимосвязь с окружающим миром, с социально-коммуникативным и речевым развитием. Развитие познавательных процессов происходит и совершенствуется через речевую коммуникацию с другими детьми и взрослыми, включенную в контекст взаимодействия в конкретных ситуациях.

На занятиях дети научатся анализировать, сравнивать, обобщать, классифицировать, расширят знания по предметам.

Программа предполагает овладение рациональными приемами умственной деятельности, алгоритмами рассуждения, способами решения различных познавательных задач, знаниями правил интеллектуальных игр.

Нормативные основания для создания дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (редакция от 02.07.2021);

- Национальный проект «Образование» (утвержден Президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24.12.2018 г. № 16);

- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р);

- Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Методические рекомендации Министерства образования и науки РФ по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) от 18.11.2015 г. № 069-3242;

- Письмо Минобрнауки РФ от 11 декабря 2006 г. № 06-1844 «О Примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»;

- Письмо Минобрнауки России от 18 ноября 2015 г. № 09-3242 "О направлении рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ";

- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. №467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;

- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от

28.09.2020 г. № 28 "Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи";

- Приказ Министерства образования республики Мордовия от 04.03 2019 г. №211 «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в республике Мордовия»;

- Устав МБУ ДО «ЦДОД «ЮНИТЭР» Рузаевского муниципального района.

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Удивительный мир интеллектуальных игр» разработана на основе программы развития познавательных способностей учащихся младших классов (Н.А. Криволаповой, И.Ю. Цibaевой «Умники и умницы» (модифицированной), с использованием методического пособия О. Холодовой «Юным умникам и умницам». – Москва: РОСТ книга, 2007 г.)

Программа «Удивительный мир интеллектуальных игр» рекомендована к использованию в учреждениях дополнительного образования и в образовательных организациях Рузаевского МР.

Направленность программы - социально-гуманитарная

Вид программы: модифицированная.

Актуальность создания программы

Дети любознательны и полны желания получать новую информацию. На уроках идёт конкретный учебный материал, усвоение терминов, понятий, фактов. Очень мало времени остаётся на дополнительный материал и игры с повышенным уровнем сложности, поэтому, чтобы развивать познавательный интерес у обучающихся, их интеллектуальные возможности, и организованы занятия в творческом объединении.

Новизна данной программы состоит в том что, программа предполагает овладение рациональными приемами умственной деятельности, алгоритмами рассуждения, способами решения различных познавательных задач, знаниями правил интеллектуальных игр.

Педагогическая целесообразность

Использование интеллектуальных игр в педагогическом процессе позволяет перестроить образовательную деятельность: перейти от привычных занятий с детьми к познавательной игровой деятельности, организованной взрослым или самостоятельной. Они важны и интересны для детей, разнообразны по содержанию, очень динамичны и включают излюбленные детьми манипуляции с игровым материалом, который способен удовлетворить ребенка в моторной активности, движении, помогает детям использовать счет, контролирует правильность выполнения действий.

Отличительные особенности программы.

Особенностью программы являются занимательность предполагаемого материала по форме, по содержанию, более широкое использование игровых форм проведения занятий и элементов соревнования на них.

Задания построены таким образом, что один вид деятельности сменяется другим, различные темы и формы подачи материала активно чередуются в течение занятия. Это позволяет сделать работу динамичной, насыщенной и менее утомляемой.

Видами познавательной деятельности на занятиях избраны игровые модели. Программа составлена по принципу имитации разнообразных интеллектуальных игр.

Адресат программы.

Данная программа разработана для обучающихся 6-9 лет и построена с учетом возрастных и психологических особенностей детей. Занятия

проводятся в группе, сочетая принцип группового обучения с индивидуальным подходом.

Объем и сроки освоения программы.

Срок реализации программы - 1 год.

Продолжительность реализации всей программы - 72 часа.

Формы и режим занятий.

Форма обучения – очная. Используются различные формы организации образовательного процесса.

- групповая, организация парной работы;
- фронтальная, обучающиеся синхронно работают под управлением педагога;
- индивидуальная, обучающиеся выполняют индивидуальные задания в течение части занятия или нескольких занятий.

Тип занятий – комбинированный. Занятия состоят из теоретической и практической частей, причём большее количество времени занимает практическая часть.

Режим занятий обучающихся соответствует санитарным нормам, установленным для детей возраста 6-9 лет.

1 год обучения – 72 часа: по 1 часу 2 раза в неделю (продолжительность учебного часа – 45 мин).

Состав группы – 12-15 человек.

В случае возникновения форс мажорных обстоятельств, реализация дополнительной (общеразвивающей) программы будет осуществляться с применением электронных и дистанционных образовательных технологий. Реализация дополнительных общеобразовательных программ (дополнительных общеразвивающих программ) с применением электронного и дистанционного обучения, может осуществляться как для группы, так и для отдельных обучающихся.

2.Цель и задачи программы

Цель:

Создание условий для формирования интеллектуальной и творческой активности обучающихся через систему интеллектуальных игр.

Задачи:

Обучающие:

- знакомство обучающихся с различными играми и их историей;
- обучать младших школьников работе с различными источниками информации;
- знакомство обучающихся с правилами ведения дискуссии, развитие навыков ведения дискуссии.

Развивающие:

- развитие творческих способностей;
- развитие мотивации к познанию и творчеству;
- повышение познавательного интереса;
- развитие коммуникативной компетентности через парную и групповую работу.

Воспитательные:

- воспитание коммуникативной культуры обучающихся;
- воспитание навыка коллективной деятельности;
- воспитание в обучающихся ответственности и дисциплины;

3. Учебный план программы 1 года обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/конт роля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие.	1	1	-	Анкетирование
2.	Мир интеллектуальных игр	3	-	3	Тестирование
3.	Литературные герои в ребусах.	10	4	6	Работа с карточками
4.	Математические головоломки	5	2	3	Тестирование
5.	Забавные друзья	7	2	5	Работа с карточками
6.	Чудо-шашки	22	6	16	Анкетирование
7.	Белая ладья	22	6	16	Работа с карточками
8.	Итоговое занятие	2		2	Анкетирование
Итого:		72	22	50	

4. Содержание учебного плана программы 1-го года обучения.

Тема 1. Вводное занятие.

Теория: Знакомство с программой. Правила поведения во время занятий, экскурсий.

Тема 2. Мир интеллектуальных игр.

Теория:

Источники составления вопросов. Принципы работы с книгой, журналам. Справочники. Энциклопедии. Художественная литература. Периодические издания. Принципы игры в команде. Распределение командных ролей. Виды интеллектуальных игр.

Практика:

Интеллектуальная игра «Алфавит». Интеллектуальная игра-викторина «Хочу все знать». Игры в тройках. Игры в четверках. Игры в парах. Игры командные. Знакомство с правилами интеллектуальных игр. («Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Десятка», «Пентагон», «33 буквы», «Эрудит-лото», «Интеллектуальный футбол», «Слабое звено», «Перевертыши»). Интеллектуальная игра-викторина «Хочу все знать» Пословица недаром молвится. Интеллектуальная викторина «Собери пословицу».

Тема 3. Литературные герои в ребусах.

Теория:

Знакомство с понятием «ребус», учить разгадывать ребусы; развивать внимание, память, мышление. Разгадывание ребусов. Интеллектуальный марафон. Крылатые слова и выражения. Игра «Что? Где? Когда?». Знакомство с понятием «крылатые слова и выражения»; учить объяснять их; развивать мышление. Составление словаря крылатых выражений. Расширение знания обучающихся о народных и литературных сказках;

развивать умение анализировать тексты, сравнивать, делать выводы; развивать внимание, память творческое мышление. Знакомство обучающихся с понятием анаграмма; учить разгадывать анаграммы; развивать мыслительные навыки обучающихся. Расширение знаний обучающихся о загадках, развивать внимание, память, творческое мышление, речь обучающихся. Знакомство обучающихся с понятием «Задачи в стихах»; «Задачи- шутки»; развивать арифметические навыки устного счета; внимание, смекалку, мышление обучающихся.

Практика:

Игра «Что? Где? Когда?».

Составление словаря крылатых выражений.

Сказка ложь, да в ней намек... Игра «Самый, самый...»

Волшебница анаграмма. Игра «Перевертыши»

Загадка, открой свою тайну. Игра «Знатоки»

Задачи в стихах. Задачи-шутки. Поиск и составление задач.

Тема 4. Математические головоломки.

Теория:

Знакомство обучающихся с понятиями «математические головоломки», «танграм»; развивать мыслительные навыки обучающихся.

Группировка предметов. Знакомство с различными видами группировки; развивать умение выполнять группировку; развивать внимание, мышление обучающихся.

Практика:

Решение головоломок различных видов.

Спичечный турнир. Решение задач игры-конкурса по информатике «Инфознайка». Игра «Поиск закономерностей».

Интеллектуальная игра «Умницы и умники».

Тема 5. Забавные друзья.

Теория:

Знакомство обучающихся с тем, как изучают подводный мир; с его наиболее интересными представителями; расширять кругозор обучающихся, их познавательный интерес; развивать внимание, память, речь, мышление; умение работать с дополнительной литературой по теме.

Знакомство обучающихся с наиболее интересными представителями класса «Птицы», их особенностями; расширение кругозора, познавательный интерес; мышление, память.

Практика:

Разгадывание кроссвордов о млекопитающих. Работа с детскими энциклопедиями. Загадки под водой.

Игра «Звездный час». Забавные пернатые друзья.

Тема 6. Чудо-шашки.

Теория:

История развития шашек. Русская шашечная школа. Место шашек в мировой культуре. Роль шашек в воспитании и развитии личности.

Правила шашечной игры. Шахматная доска. Поля, линии, их обозначение.

Правила игры в шашки

Что изучает теория шашечной игры.

Турнирная дисциплина, правила соревнований. Понятие о шашечном турнире. правила поведения при игре в шашечных турнирах. Правила

поведения в соревнованиях. Спортивная квалификация. Анализ учебных партий, игровая практика.

Практика:

Упражнения на выполнение ходов пешками. Дидактические игры по маршруту и их взятие с учетом контроля полей, на ограничение подвижности фигур. Тренировочные упражнения по закреплению знаний о шахматной доске. Способы защиты. Открытые и двойные ходы. Обучение алгоритму хода. Выигрыш, ничья, виды ничьей. Решение упражнений на выигрыш в различное количество ходов. Основы шашечной игры. Основы шашечной игры: сила флангов, как выиграть шашку, как пройти в дамки, ловушки, ловушки и короткие партии.

Основные приемы борьбы на шашечной доске. Основные приемы борьбы на шашечной доске: оппозиция, связка, зажим, жертва, угроза, окружение, роздых, самообложение, заключение (запирание), центр.

Комбинации. Комбинации: комбинация для прохождения в дамки, комбинация для получения материального преимущества, комбинация для получения материального преимущества, комбинация для получения лучшей позиции.

Окончание. Окончание: нормальные окончания, окончание треугольник Петрова, окончание три дамки против дамки с простой, эстафетные окончания.

Тема 7. Белая ладья.

Теория:

Шахматная доска.

Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля.

Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали.

Шахматные фигуры.

Белые и черные фигуры. Ладья

Ферзь, конь, пешка

Король. Первый шаг в мир шахмат”.

Начальная расстановка фигур. Расстановка фигур перед шахматной партией.
Ходы и взятие фигур.

Практика:

Ладья. Место ладьи в начальном положении

Ладья. Ход ладьи. Взятие.

Слон. Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие

Дидактические задания. “Перехитри часовых”, “Сними часовых”,

Ферзь. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие.

Конь. Место коня в начальном положении. “Лабиринт”. Ход коня, взятие.

Конь против ферзя, конь против ладьи. Конь против слона,

сложные положения

Пешка. Место пешки в начальном положении

Пешка против ферзя, ладьи.

Пешка против коня, слона. Дидактические задания

Король. Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие.

Король против других фигур.

Рокировка. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.

Дидактическое задание “Рокировка”.

Шах. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.

Защита от шаха.

Дидактические задания “Дай открытый шах”,

Дидактическая игра “Первый шах”.

Дидактические задания “Шах или не шах”, “Дай шах”,

“Пять шахов”, “Защита от шаха”.

Цель шахматной партии.

Мат. Цель игры.

Мат ферзем, ладьей.

Мат слоном, конем, пешкой.

Дидактическое задание “Мат или не мат”.

Мат. Мат в один ход.

Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры).

Дидактическое задание “Мат в один ход”.

Мат. Мат в один ход: сложные примеры

с большим числом шахматных фигур.

Дидактическое задание “Дай мат в один ход”.

Ничья, пат. Отличие пата от мата.

Варианты ничьей. Примеры на пат.

Дидактическое задание “Пат или не пат”.

Игра всеми фигурами из начального положения.

Тема 8. Итоговое занятие.

практика:

Подведение итогов работы творческого объединения «Удивительный мир интеллектуальных игр» за учебный год.

5. Планируемые результаты освоения программы

1 года обучения.

В результате освоения программы должны быть достигнуты следующие результаты:

Предметные результаты:

обучающиеся будут знать:

- историю интеллектуальных игр («Что? Где? Когда?», «Собери пословицу»);
- правила игр («Алфавит», «Хочу все знать», «Своя игра», «Интеллектуальный футбол», «шахматы», «шашки» и т.д.);

обучающиеся будут уметь:

- разгадывать загадки, ребусы, кроссворды, шарады, анаграммы, палиндромы;
- составлять слова из набора букв;
- отвечать на вопросы викторин, опросников.

Метапредметные результаты:

у обучающихся будут развиты:

- умения самостоятельно делать свой выбор в мире мыслей (логического, образного и аналитического мышления), чувств (быть впереди соперника на шаг вперёд и просчитывать результат игры) и отвечать за этот выбор;
- навыки сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций, проявлять уважение к окружающим;
- этические чувства, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;

Личностные результаты:

у обучающихся будут сформированы:

- умения планировать, контролировать и оценивать учебно-игровые действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации, определять наиболее эффективные способы достижения результата;
- умения понимать причины успеха/неуспеха учебно-игровой деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха.

6. Календарный учебный график

Годовой календарный учебный график учитывает в полном объеме возрастные психофизические особенности обучающихся и отвечает требованиям охраны их жизни и здоровья.

Год обучения (уровень)	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год обучения	01.09.2023 г.	31.05.2024 г.	36	72	72, 2 часа в неделю	2 раза в неделю по 1 часу

Конкретизация данных по режиму, формам занятий и по очередности прохождения тематических модулей представлена в учебно-календарном графике (*Приложение 1*).

7. Формы аттестации, оценочные материалы.

Аттестация обучающихся проводится согласно локальному акту «Положение об аттестации обучающихся детских творческих объединений МБУ ДО «ЦДОД «ЮНИТЭР» и осуществляется в следующих формах: опрос, тестирование, творческое задание, выставка.

Процесс обучения предусматривает следующие виды контроля:

Время проведения	Цель проведения	Формы контроля
Входной контроль		
В начале учебного года	Определение уровня развития детей, их познавательных способностей.	Тест.

Текущий контроль		
В течение всего учебного года	Определение степени усвоения обучающимися учебного материала. Определение готовности детей к восприятию нового материала. Подбор наиболее эффективных методов и средств обучения.	Педагогическое наблюдение.
Промежуточный контроль		
В конце полугодия	Определение степени усвоения обучающимися учебного материала. Определении результатов обучения.	Тестирование.
Итоговый контроль		
В конце учебного года	Определение изменения уровня развития детей, их познавательных способностей. Определение результатов обучения. Ориентирование обучающихся на дальнейшее (в том числе самостоятельное) обучение. Получение сведений для совершенствования общеобразовательной программы и ее методов обучения.	Защита творческого проекта.

Анализ полученных результатов позволяет педагогу подобрать необходимые способы оказания помощи отдельным обучающимся и разработать адекватные задания и методики обучения и воспитания.

Критерии оценки усвоения программного материала

Критерии	Уровни		
	Низкий	Средний	Высокий
Интерес	Работает только под контролем, в любой момент может бросить начатое дело	Работает с ошибками, но дело до конца доводит самостоятельно	Работает с интересом, ровно, систематически, самостоятельно
Знания и умения	До 50 % усвоения данного материала	От 50-70% усвоения материала	От 70-100% возможный (достижимый) уровень знаний и умений
Активность	Работает по алгоритму, предложенному педагогом	При выборе объекта труда советуется с педагогом	Самостоятельный выбор объекта труда
Объем труда	Выполнено до 50 % работ	Выполнено от 50 до 70 % работ	Выполнено от 70 до 100 % работ
Творчество	Копии чужих работ	Работы с частичным изменением по сравнению с образцом	Работы творческие, оригинальные
Качество	Соответствие заданным условиям предъявления, ошибки	Соответствие заданным условиям со второго предъявления	Полное соответствие готового текста. Соответствует заданным условиям с первого предъявления

8.Рабочая программа воспитания

Рабочая программа воспитания дополнительной общеобразовательной программы «*Удивительный мир интеллектуальных игр*» разработана с учетом цели и задач «Программы воспитания муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Центр дополнительного образования детей «ЮНИТЭР» Рузаевского муниципального района на 2023-2024 учебный год», принятой на заседании Педагогического совета от 31 мая 2023 года. Календарный план воспитательной работы представлен в ***Приложении 2.***

9.Формы обучения, методы, приемы и педагогические технологии.

Формы организации образовательного процесса: групповая. Работа в группе формирует коллективную ответственность и индивидуальную помощь каждому как со стороны педагога, так и со стороны обучающихся. Групповая форма работы наиболее целесообразна при проведении практических и проектных работ по программе.

Методы и приемы организации образовательного процесса:

Применяются следующие методы обучения:

- Для изложения теоретических вопросов используются следующие методы:
- рассказ с показом различных игровых комбинаций;
- беседа в форме диалога о знаменитых игроках;
- обсуждение игры;
- индивидуальные занятия (консультации);
- совместная творческая деятельность (проекты).
- Для изложения практических вопросов используются следующие методы:
- решение задач;
- внутригрупповые соревнования (личностные);
- турниры.
- Альбомы и журналы с иллюстрациями.

Педагогические приемы: сотрудничество, позволяющее педагогу и обучающемуся быть партнерами в увлекательном процессе образования.

Педагогические технологии:

- Личностно-ориентированное обучение
- Технология индивидуального обучения (индивидуальный подход, индивидуализация обучения, метод проектов);
- Коллективный способ обучения.
- Педагогика сотрудничества («проникающая технология»);
- Технология КТД;
- Проблемное обучение;
- Игровые технологии;
- Технологии развивающего обучения;

10. Методическое обеспечение программы.

Учебные и методические пособия: научная, специальная, методическая литература (см. список литературы).

Дидактический раздаточный материал: Дидактический материал по разделам «Тесты», «Ребусы», «Конкурсы», «Занимательные задачи и головоломки», «Викторины», «Кроссовки», «Кроссворды», «Сценарии», «Загадки, скороговорки», «Заметки», «Интеллектуальные игры», «Банк вопросов», «Игры, общение, отдых»

- раздаточные материалы;
- упражнения;
- задания и др.

Информационное обеспечение программы: аудио-, видео-, фото-, интернет-источники.

11. Материально-техническое оснащение программы

Занятия проводятся в кабинете, соответствующем требованиям техники безопасности, пожарной безопасности, санитарным нормам.

Материалы и оборудование:

- шахматные часы; тетради, ручки;
- комплекты интеллектуальных игр по программе.

12.Список литературы

Для педагога:

1. Аникеева Н.П. Личность и игра: от начальной школы до выпускного класса. - Новосибирск, 2014.-123 с.
2. Аникеева Н.П. Воспитание игрой. – Новосибирск, 2014.-321 с.
3. Афанасьев А.С. Юшкова А.Г. Путь к совершенствованию. – 2015. -156 с.
4. Былеев Л., Табарко В. Игра? Игра! – М.: «Просвещение», 2014. -324 с.
- Ворошилов Р. Феномен игры. – М.: «Россия», 2015. -152 с.
5. Концепция воспитания школьников в современных условиях. - М.: Российская академия образования, 2016. -325 с.
- 6.Кэрролл Л. Логическая игра. - М.: «Наука», 2014. -154 с.
5. Павлова Л.Г. Спор. Дискуссия. Полемика. - М.: «Просвещение». 2012.-167 с.
6. Паничев Ю. Интеллектуальные игры: вопросы их классификации и разработки. - «Воспитание школьников» №2.2012. -143 с.
7. Петрусинский В.В. Игры: обучение, труд, досуг. - М.: «Новая школа», 2014. -176 с.
- 10.Тетерский С. Современные требования и программ и учебным планам. – М., 2013. -219 с.

Для обучающихся.

1. Энциклопедия «Я познаю мир» - М., 2012-2014 г.
2. Большой энциклопедический словарь школьника – Научное издательство Большая Российская энциклопедия.

3. Энциклопедия для детей – М.: «Аванта+», 2016 г.
4. Большая российская энциклопедия – М.: «Большая российская энциклопедия» 2017.

Интернет-источники:

<http://festival.1september.ru/articles/616955/>

<http://www.edu.cap.ru/?t=hry&eduid=6177&hry=.%55931/103837>

<http://podelise.ru/docs/67973/index-1229.html>

<http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/mezhdistsiplinarnoe-obobshchenie/rabochaya-programma-kursa-chudo-shashki>

<http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/vospitatelnaya-rabota/programma-kruzhka-chudo-shashki>

http://oshibir.ucoz.ru/index/kruzhok_quot_shashki_quot/0-30

<http://knu.znate.ru/docs/index-408986.html>

<http://www.barcodeshop.ru/?do=programma-kruzhka-shashki>

<https://mordovia.pfdo.ru/app/the-navigator/navigator> - Портал

персонифицированного финансирования дополнительного образования Республики Мордовия. Навигатор в мире дополнительного образования

<http://dop.edu.ru/home/9> - Единый национальный портал дополнительного образования детей

Приложение 1

Учебно-календарный график группы 1 года обучения

№	Дата проведения занятия	Форма проведения занятия	Количество во часов	Тема занятия	Форма контроля
1. Вводное занятие (1 ч.)					
1		Беседа	1	Вводное занятие: знакомство с планом работы объединения, режим работы, т/б.	Опрос детей, анализ работ
2. Мир интеллектуальных игр (3 ч.)					

2		Презентация	1	Источники составления вопросов. Принципы работы с книгой, журналам. Справочники. Энциклопедии. Художественная литература.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
3		Интеллектуальная игра	1	Интеллектуальная игра «Алфавит». Интеллектуальная викторина «Собери пословицу».	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
4		Интеллектуальная игра	1	Интеллектуальная игра. («Что? Где? Когда?», «Своя игра»)	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
3. Литературные герои в ребусах (10 ч.)					
5		Беседа	1	Знакомство с понятием «ребус»	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
6		Беседа	1	Знакомство с понятием «крылатые слова и выражения»	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
7		Ролевая игра	1	Знакомство обучающихся с понятием анаграмма.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
8		Интеллектуальная игра	1	Игра «Что? Где? Когда?». Задачи в стихах. Задачи-шутки. Поиск и составление задач.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
9		Беседа	1	Составление словаря крылатых выражений.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
10		Интеллектуальная игра	1	Сказка ложь, да в ней намек... Игра «Самый, самый...»	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
11		Интеллектуальная игра	1	Волшебница анаграмма.	Наблюдение,

				Игра «Перевертыши»	опрос детей, анализ работ
12		Интеллектуальная игра	1	Загадка, открой свою тайну. Игра «Знатоки»	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
13		Самостоятельная работа	2	Задачи в стихах. Задачи-шутки. Поиск и составление задач.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
4. Математические головоломки (5 ч.)					
14		Беседа	1	Знакомство обучающихся с понятиями «математические головоломки», «танграм»	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
15		Интеллектуальная игра. беседа	1	Решение головоломок различных видов. Игра «Поиск закономерностей».	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
16		Самостоятельная работа	1	Решение задач игры-конкурса по информатике «Инфознайка».	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
17		Интеллектуальная игра	1	Интеллектуальная игра «Умницы и умники».	Тестирование, анализ работ
18		Интеллектуальная игра	1	Спичечный турнир.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
5. Забавные друзья (7 ч.)					
19		Дискуссия	1	Знакомство обучающихся с тем, как изучают подводный мир; с его наиболее интересными представителями.	Тестирование, анализ работ
20		Дискуссия	1	Знакомство обучающихся с наиболее интересными представителями класса «Птицы», их особенностями.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ

21		Работа в группах	1	Разгадывание кроссвордов млекопитающих.	Тестирование, анализ работ
22		Работа в группах	1	Работа с детскими энциклопедиями.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
23		Работа в группах	1	Загадки под водой.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
24		Интеллектуальная игра	1	Игра «Звездный час».	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
25		Дискуссия	1	Забавные пернатые друзья.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
6.Чудо-шашки (22 ч.)					
26		Лекция	1	История развития шашек. Русская шашечная школа. Место шашек в мировой культуре. Роль шашек в воспитании и развитии личности. Анализ учебных партий, игровая практика.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
27		Беседа	1	Правила шашечной игры. Шахматная доска. Поля, линии, их обозначение. Правила игры в шашки.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
28		Интерактивная лекция	1	Что изучает теория шашечной игры.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
29		Презентация	1	Турнирная дисциплина, правила соревнований. Понятие о шашечном турнире, правила поведения при игре в шашечных турнирах.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
30		Беседа	1	Правила поведения в	Наблюдение,

				соревнованиях. Спортивная квалификация.	опрос детей, анализ работ
31		Беседа	1	Анализ учебных партий, игровая практика.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
32		Работа в группах	1	Упражнения на выполнение ходов пешками.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
33		Интеллектуальная игра	1	Дидактические игры по маршруту и их взятие с учетом контроля полей, на ограничение подвижности фигур.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
34		Работа в группах	1	Тренировочные упражнения по закреплению знаний о шахматной доске.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
35		Беседа	1	Способы защиты. Открытые и двойные ходы.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
36		Беседа	1	Обучение алгоритму хода.	Тестирование, анализ работ
37		Дискуссия	1	Выигрыш, ничья, виды ничьей. Решение упражнений на выигрыш в различное количество ходов.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
38		Дискуссия	1	Основы шашечной игры.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
39		Лекция	1	Основы шашечной игры: сила флангов, как выиграть шашку, как пройти в дамки, ловушки, ловушки и и короткие партии.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
40		Работа в группах	1	Основные приемы борьбы на шашечной доске.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
41		Беседа	1	Основные приемы борьбы на шашечной доске: оппозиция, связка, зажим, жертва, угроза.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ

42		Беседа	1	Основные приемы борьбы на шашечной доске: окружение, роздых, самообложение, заключение (запирание), центр.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
43		Дискуссия	1	Комбинации. Комбинации: комбинация для прохождения в дамки.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
44		Работа в группах	1	Комбинация для получения материального преимущества,	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
45		Работа в группах	1	Комбинация для получения лучшей позиции.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
46		Беседа	1	Окончание. Окончание: нормальные окончания, окончание треугольник Петрова.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
47		Соревнования	1	Окончание три дамки против дамки с простой, эстафетные окончания.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
7.Белая ладья (22 ч.)					
48		Беседа	1	Шахматная доска. Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
49		Беседа	1	Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
50		Лекция	1	Белые и черные фигуры. Ладья Ферзь, конь, пешка.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
51		Презентация	1	Король. Первый шаг в мир шахмат”.	Наблюдение, опрос детей,

					анализ работ
52		Самостоятельная работа	1	Расстановка фигур перед шахматной партией.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
53		беседа	1	Ладья. Место ладьи в начальном положении	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
54		Интерактивная лекция	1	Слон. Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
55		Дидактические задания	1	Дидактические задания. "Перехитри часовых", "Сними часовых.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
56		Работа в группах	1	Ферзь. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
57		Работа в группах	1	Конь. Место коня в начальном положении. "Лабиринт". Ход коня, взятие.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
58		Презентация	1	Пешка. Место пешки в начальном положении.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
59		Презентация	1	Король. Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Король против других фигур.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
60		Дидактические задания	1	Правила рокировки. Дидактическое задание "Рокировка".	Тестирование
61		Дидактические задания	1	Дидактические задания "Шах или не шах", "Дай шах", "Пять шахов", "Защита от шаха".	Наблюдение, опрос детей, анализ работ

62		Дидактические задания	1	Дидактическое задание “Мат или не мат”.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
63		Дидактические задания	1	Дидактическое задание “Пат или не пат”.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
64		Беседа	1	Шахматная партия. Игра всеми фигурами из начального положения.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
65		Работа в группах	1	Демонстрация коротких партий.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
66		Дидактические задания	1	Дидактическая игра “Два хода”.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
67		Работа в группах	1	Игра всеми фигурами из начального положения.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
68		Соревнования	1	Игра всеми фигурами из начального положения.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
69		Соревнования	1	Игра всеми фигурами из начального положения.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
8.Итоговое занятие (2 ч.)					
70		Соревнования	2	Чему мы научились за год.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ

Приложение 2

**Календарный план воспитательной работы
на 2023-2024 учебный год**

Сентябрь			
Модуль	«ЮНИТЭР» –	Модуль «Я –	Модуль

«Профессиональное самоопределение»		территория здоровья»		гражданин России»		«Тропинками природы»	
Мероприятие	Дата	Мероприятие	Дата	Мероприятие	Дата	Мероприятие	Дата
Сентябрь							
1.Беседа на тему: «Зачем человек трудится?».		1.Подвижные игры на свежем воздухе: «Радужная планета здоровья»		1. Викторина на тему: «Мой край родной- Мордовия моя!»		1.Экологическая викторина : «В гостях у Осени!»	
Октябрь							
1.Беседа на тему: «Нужные профессии на селе».		1.Игра-викторина : «Здоровым быть здорово!»		1. Беседа на тему: «Международный день пожилых людей»		1.Беседа на тему: «Всемирный День защиты животных»	
Ноябрь							
1.Беседа на тему: «Нужные профессии в городе».		1.Познавательная игра: «Огонь: друг или враг?»		1.Беседа: «В единстве- наша сила»- посвященная Дню народного единства.		1.Экологическое занятие : «Синичкин день»	
Декабрь							
1.«Как много профессий на свете»- виртуальная экскурсия.		1.Разъяснительная профилактическая беседа: «Безопасность детей зимой»		1.Беседа: «День героев Отечества»		1.«Птичья столовая»- изготовление кормушек для зимующих птиц и подкормка в зимний период	
Январь							
1.Викторина на тему :«Все профессии важны, все профессии нужны»		1.Викторина: «Будь Здоров!»		1.Тематическое занятие посвященное блокаде Ленинграда : «Блокадный Ленинград»		1.«Жемчужины природы»- тематическое занятие посвященное Всемирному Дню заповедников и	

						национальн ых парков.	
Февраль							
1.Игра-викторина : «Профессии нашего города»		1. «Веселые старты»- спортивно-игровая программа.		1.Конкурсно - игровая программа: «Курс молодого бойца»- посвященная Дню Защитника Отечества.		1.Экологическая викторина : «По страницам Красной Книги»	
Март							
1.Выставка рисунков : «Кем я буду когда вырасту!»		1.Спортивно-оздоровительная эстафета : «Весенний марафон здоровья»		1Конкурсно - игровая программа: «А ну-ка девочки!»		1.Интерактивная экскурсия : «В мире лекарственных растений»	
Апрель							
1.Беседа на тему : «Профессии наших родителей»		1.Тематическое занятие посвященное Всемирному Дню Здоровья: «Тропинками здоровья»		1.Конкурс рисунков на тему : «Космические фантазии»		1.Конкурс рисунков: «Наши пернатые друзья»- посвященный Дню Птиц.	
Май							
		1.Беседа по безопасности на воде в летний период: «Безопасное лето»		1. Конкурс рисунков на асфальте : «Рисуем Победу!»		Экскурсия на природу : «Целебное лукошко»	

Приложение 3

Диагностический материал к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Удивительный мир интеллектуальных игр»

Тесты по программе: «Удивительный мир интеллектуальных игр»

Название какой игры в переводе с персидского языка означает «властитель умер»?

(Шахматы.)

-  Какую страну считают родиной **шахмат**?
(Индию.)
-  Верно ли, что на Руси **шахматы** были включены в перечень запрещённых игр.
(Да. На Руси **шахматы** появились в IX-X вв. Несмотря на противодействие церкви, приравнявшей **шахматы** к азартным играм в кости и считавшей их «бесовским наваждением», они всё же пользовались огромной популярностью.)
-  Русские шифровальщики считаются лучшими в мире. Этому способствуют три совершенно необходимых условия – качества, в которых они традиционно сильны: математика, музыка и ... Назовите третье.
(Шахматы.)
-  Самый умный вид спорта – это...
(Шахматы.)
-  В какую игру любил играть на досуге крокодил Гена?
(Шахматы.)
-  Не только поисковая, геолого-разведочная, политическая, оперная, но и **шахматная**.
(Партия.)
-  Не только первое выступление артиста на сцене, но и начальная стадия **шахматной** и шашечной партии.
(Дебют.)
-  Какое слово хорошо знакомо не только студентам театральных вузов, музыкантам, художникам, но и **шахматистам**?
(Этюд.)
-  Как называется игровое **шахматное** поле?
(Доска.)
-  Как называют партию по быстрым **шахматам**?
(Блиц.)
-  Лёша выиграл 2 партии, Валя проиграл 2 партии. Одну партию они сыграли вничью. Сколько партий в **шахматы** сыграно?
(Три.)
-  Какая **шахматная** фигура обозначается латинской буквой «Р»?
(Пешка.)
-  Сколько пешек одного цвета расположено на **шахматной** доске в начале партии?
(Восемь.)
-  Какого цвета **шахматные** фигуры у игрока, начинающего партию первым?
(Белого.)
-  Фигуры какого цвета в начале **шахматной** партии находятся на восьмой горизонтали?

(Чёрного.)



Первым ходом даже **гроссмейстер** может сдвинуть с места только пешку и эту фигуру. Какую?

(Коня.)