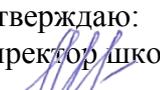


Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа №3»

Утверждаю:  
директор школы  
  
Е.В.Малафеева  
Приказ № 344 от 24.08.2016 г.

Согласовано:  
председатель НМС  
О.В.Суханова  
Протокол заседания НМС  
№ 3 от 17.08.2016 г.

Рассмотрено  
на заседании ШМО  
протокол заседания ШМО  
№3 от 06.06.2016 г.



Дополнительная образовательная программа  
кружка «Что? Где? Когда?»

для 6-11 классов  
на 2016-2017 учебный год

*Срок реализации программы: 1 год*  
*Количество часов в неделю: 2*  
*Количество часов в год: 66*

Учитель: Тыртычная Оксана Владимировна

г. Радужный

## Пояснительная записка

Дополнительная образовательная программа кружка «Что? Где? Когда?» относится к социально-педагогической направленности школьной системы дополнительного образования.

Российская система образования обновляется на основе гуманистических принципов. Перед педагогической наукой стоит задача воспитания человека с интеллектуальным уровнем самосознания, способного к концептуальному мышлению, творческой деятельности. Государственная политика в области образования характеризуется как гуманная, направленная на приоритет общечеловеческих ценностей, свободного развития личности.

В свете Концепции модернизации образования остро встает вопрос поиска способов повышения социально-экономического потенциала общества. Это возможно только в случае роста интеллектуального уровня тех, кто в дальнейшем станет носителем ведущих идей общественного процесса. Таким образом, интеллектуальное, творческое развитие одарённых учащихся с последующей социальной адаптацией в обществе является одним из приоритетных направлений современного образования.

Миссия школы по отношению к одаренным учащимся – предоставление каждому сферы деятельности, необходимой для реализации интеллектуальных и творческих способностей, формирования потребности в непрерывном самообразовании, активной гражданской позиции, культуры здоровья, способности к социальной адаптации и творческому самовыражению.

Выявление одаренных детей начинается с беседы с психологом при поступлении в 1 класс и в дальнейшем (в начальной школе) на основе наблюдения, изучения психологических особенностей, речи, памяти, логического мышления. Работа с одаренными в разных областях учащимися, их поиск, выявление и развитие является одним из важнейших аспектов деятельности школы.

Одарённые дети имеют более высокие по сравнению с большинством ребят интеллектуальные способности, восприимчивость к учению, творческие возможности; доминирующую активную познавательную потребность; они испытывают радость от процесса добывания новых знаний.

Одарённый ребенок уже с момента своего рождения начинает заниматься исследовательской деятельностью, самостоятельно и с помощью взрослых изучая окружающий его мир. С большим интересом дети участвуют в самой разнообразной исследовательской работе. Исследовательская деятельность - естественное стремление любого ребенка. Надо лишь умело направить это стремление в нужное русло, раскрыть двери в сложный, противоречивый, но такой привлекательный для школьника окружающий мир. И начинать эту работу надо уже в начальной школе.

### Стратегия работы с одаренными детьми

**I этап – аналитический** – при выявлении одаренных детей учитываются их успехи в какой-либо деятельности. Творческий потенциал ребенка может получить развитие в области художественного развития. Школьная система дополнительного образования предоставляет возможность реализации таким ребятам через кружки по разным направлениям:

- Туристско-краеведческое
- Эколого-биологическое
- Духовно-нравственное
- Художественно-эстетическое
- Вокальная и танцевальная студии

**II этап – диагностический** - индивидуальная оценка познавательных, творческих возможностей и способностей ребенка. На этом этапе проводятся групповые формы работы: конкурсы, «мозговые штурмы», ролевые тренинги, научно-практические работы, творческие зачеты, участие в интеллектуальных олимпиадах, марафонах, работе объединений дополнительного образования по интересам. В

начальном звене работают культурологические кружки «Детская риторика», «Эрудит», языковые площадки. В среднем и старшем звене интеллектуально развитые ребята объединяются в интеллектуальном клубе «Формула успеха», принимают активное участие в различных конкурсах и предметных олимпиадах. **Таким образом, сохраняются преемственность между 1 и 2 степенями обучения.**

### **III этап – этап формирования, углубления и развития способностей учащихся.**

Старшеклассники под руководством педагогов занимаются исследовательской работой, проектной деятельностью. На этом этапе можно увидеть результаты планомерной работы по развитию одарённых ребят.

#### **Цель программы:**

Создание условий для развития одарённых учащихся, повышение качества их обучения, расширение возможностей развития индивидуальных способностей, улучшение условий социальной адаптации учеников, гармонизация отношений в системах «учитель – одаренный ученик», «одаренный ученик – ученик», «одаренный ученик – родитель». Развитие и выработка социально ценных компетенций у учащихся. Адаптация и предпрофильная подготовка выпускников школы.

Создание интеллектуально насыщенного образовательного пространства в школе.

#### **Задачи программы:**

1. Формирование у учащихся устойчивой потребности в постоянном интеллектуальном и творческом развитии;
2. Раннее раскрытие интересов и склонностей учащихся к научно-поисковой деятельности, углубленная подготовка к ней.
3. Создание школьного интеллектуального кружка «Что? Где? Когда?» для выявления и работы с одаренными детьми через проведение занятий и общешкольных мероприятий в сфере интеллектуальных игр.
4. Нацеливание учеников школы на участие в олимпиадах, конкурсах, выставках с целью лучше проявить свою индивидуальность и показать хороший результат.
5. Диагностика одаренности детей и подростков (через систему портфолио)

#### **Направления работы по программе:**

1. Исследовательская деятельность школьников в научном обществе учащихся младших классов «Эрудит», которая способствует развитию творческой активности учащихся, стимулирует их интерес к фундаментальным и прикладным наукам, знакомит с научной картиной мира.
2. Система дополнительного образования - предметные кружки по иностранным языкам, экологии и т.д.
3. Участие учащихся школы в различных предметных олимпиадах и творческих конкурсах.
4. Углубленная подготовка выпускников к сдаче ЕГЭ
5. Интеллектуальный кружок «Что? Где? Когда?», членами, которого стали ученики 6-11 классов.

**Игра – неотъемлемый феномен культуры.** Поэтому в наши дни становятся особенно актуальными слова Пьера де Кубертена: «Нынешнее общество не поднимется из руин, если молодое поколение не будет широко и всесторонне просвещённым. В распространении культуры я вижу гарантию всеобщего прочного прогресса. Одной из эффективных форм приобщения сегодняшних школьников к интеллектуальной культуре, стимулирования их познавательной – творческой деятельности является клуб интеллектуального развития.

Обучение и воспитание с применением игр трудно назвать инновационным подходом к воспитанию и обучению. Об игровом обучении говорил еще К.Д. Ушинский. Традиционно игры рассматриваются, как правило, применительно к определенному учебному предмету. Нарботана огромная база игр по истории, литературе, географии и т. д. И тем не менее, в этой области еще можно сказать новое слово... Речь в данном случае идет о применении игры не на учебных занятиях, а во внеурочной деятельности; игры, которая будет направлена не на

выявление знаний в какой-то определённой области, а на их приобретение в процессе коллективного умственного труда.

Интеллектуальные игры востребованы детьми, поскольку они удовлетворяют их **особые познавательные и социальные потребности:**

- потребность в общении;
- потребность в проявлении самостоятельности;
- потребность в самореализации;
- потребность в творчестве;
- потребность в разностороннем развитии;
- потребность в отдыхе;
- потребность в самоутверждении, успехе, а так же связанном с успехом удовольствии.

Через игру учащиеся осваивают непростую науку общения, учатся слушать и слышать, аргументировать, отстаивать свою точку зрения, терпимо относиться к чужому мнению.

В нашей школе существует школьные команды которые несколько лет подряд играют в городском интеллектуальном конкурсе «Что? Где? Когда?», изначально созданный «по образу и подобию» телевизионной игры «Что? Где? Когда?». Здесь занимаются талантливые и увлеченные ребята, которые умеют и, главное, любят мыслить, готовы сообща искать и находить эффективные способы решения различных задач.

**Данную программу следует рассматривать как форму работы с одарёнными детьми и талантливой молодёжью во внеурочное время.**

**Программа кружка** направлена на формирование целостного, четко структурированного поля интеллектуально-творческого развития и деятельности учащихся в образовательном пространстве, на воспитание в них нравственных начал, а также популяризации науки и культуры.

**Основная цель программы** – создание ученического коллектива (команды), вовлекающего школьников в интеллектуально-творческий процесс. На занятиях данного факультатива воспитывается привычка к самоотдаче, потребность в насыщенной духовной жизни, умение сочетать свои интересы с интересами коллектива.

Основные формы работы - индивидуальная, групповая деятельность (тренинги, подготовка к тематическим играм), коллективная проработка вопросов и ответов, ассоциативные и психологические игры.

Учащиеся посещающие занятия кружка «Что? Где? Когда? - это не только дружный коллектив, состоящий из ярких индивидуальностей с разнообразными интересами, но и совместное времяпрепровождение, которое никогда не бывает пустым и скучным. Это опыт работы в команде, быстрой адаптации к стрессовым ситуациям, столь важный в нашем динамично развивающемся мире

1. Проведение интеллектуальных игр и клубных турниров, обучение игроков. Деятельность факультатива — это не только игры, в которых ребята принимают участие, это также мастер-классы для них по организации.
2. Шефство над интеллектуальным сообществом учащихся 3-4 классов (проведение серии обучающих мастер-классов для ребят).
3. Работа в объединениях дополнительного образования;
4. Участие в конкурсах, конференциях, интеллектуальных марафонах, олимпиадах, проектах.

Данная программа предполагает работу с одарёнными учащимися в течение 1 года, 66 часа в год, 2 часа в неделю, исключая время, когда команды принимают участие в областных и районных турнирах.

Немаловажным доказательством действенности работы школьного интеллектуального кружка является тот факт, что большинство учеников, принимавшие активное участие в клубных играх, имеют неплохие результаты как в предметных олимпиадах, так и в творческих конкурсах. Кроме того, у ребят, появляется уверенность в себе, в своих силах, пропадает

закомплексованность, они учатся работать в команде, учатся слышать друг друга и грамотно отстаивать свою точку зрения.

Программа кружка обладает большим потенциалом в деле воспитания и обучения подрастающего поколения. Игровые технологии создают прекрасную возможность для активного межличностного воздействия школьников, ибо играть – значит вступать во взаимодействие с партнерами или группами партнеров, игра – это своего рода полигон для общественного и творческого самовыражения.

**Программа работы кружка связана с решением учебно-воспитательных задач школьной образовательной системы:**

- объединить преподавателей-предметников в целях апробации нетрадиционных форм организации внеурочной деятельности;
- апробировать форму организации интеллектуального кружка как мотивацию к улучшению результатов учебного труда на уроке;
- расширить возможности контрольно-диагностической работы через результаты участия детей в играх клуба по различным темам;
- повысить интерес детей к поиску информации различного направления и использования ее в познавательных целях.

**Основная цель:**

- создание и сплочение детского коллектива единомышленников, вовлекающего школьника в интеллектуально – творческий процесс, результат которого будет интересен не только самому ребёнку, но и окружающим;
- воспитание у школьников потребности и привычки к самоотдаче, стремления к общественно – полезной работе, насыщенной духовной жизни, умения сочетать свои интересы с интересами коллектива;
- развитие интеллектуальных способностей школьников в системе внеклассной деятельности;
- **создание** условий для интеграции урока и внеурочной деятельности как единого процесса развития учеников.

**Задачи:**

- формирование у учащихся устойчивых навыков игрового взаимодействия, умения работать со справочной и познавательной литературой;
- создание банка интеллектуально – игровых программ;
- знакомство учащихся 6 – 11 классов в игровой творческой форме с компонентами учебных программ;
- формирование у учеников гражданского самосознания, уважения к истории большой и малой Родины, пропаганда здорового образа жизни и т.д. через проведение тематических игр.

Занятия проводятся, как правило, небольшими группами. Комплектование учебной группы идёт по принципу создания условий для наибольшего комфорта обучаемых.

**Основные формы работы:** индивидуальная (с авторами вопросов и ведущими игр), групповая (психологические тренинги, подготовка к тематическим играм), коллективная форма проработки вопросов и ответов, психологические, ассоциативные игры.

**Основные методы работы:**

- анализ справочной и познавательной литературы
- беседа
- личностные тренинги (отработка навыков работы в команде)
- интеллектуальные марафоны, бои, ринги
- проведение мастер-классов старшими обучающимися для младших команд

**Вся интеллектуальная деятельность кружка развивается по трём направлениям, которые представлены в программе:**

1. Применение игровых технологий в учебной деятельности.
2. Внеурочное интеллектуальное развитие учащихся через проведение игр разного формата.

3. Применение учащимися умений и навыков, полученных на занятиях, для результативного участия в различных конкурсах и личностных соревнованиях.

Весь интеллектуальный капитал, накопленный за время работы кружка, собран в папках. В этом материале все моменты нашей жизни: награды, рекламные информационные листы, разработки интеллектуальных рингов, календарное планирование.

Хорошо подготовленная и организованная игра всегда получает высокую оценку ее участников и всех присутствующих. Необходимо подчеркнуть, что при полной свободе выбора темы игры и демократичности всех процедур, **ИГРА** — четко спланированный и управляемый процесс, где все элементы следуют в заданном ведущим ритме. После объявления ведущим итогов игры победителям вручаются дипломы и призы.

#### **Основные педагогические требования к ИГРЕ:**

- игра должна основываться на свободном творчестве и самодеятельности участников (детей);
- игра должна вызывать у детей только положительные эмоции;
- в игре обязателен элемент соревнования между командами (завоевание победы или поражение — сильнейший побудительный мотив к дальнейшим действиям);
- игра должна учитывать возрастные особенности детей, их информационную базу — с участниками игры необходимо проводить детальный ее анализ (по всем стадиям подготовки и проведения).

#### **Ожидаемые результаты реализации программы**

- 1. Результаты первого уровня** (*приобретение школьниками социальных знаний, первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни*): приобретение школьниками знаний об истоках нравственности человека, основных общечеловеческих ценностях и нормах поведения; о наиболее известных и распространённых религиозных и философских доктринах, их основателях и этических концепциях; различиях в истолковании истории и причинах этих различий; европоцентризме и фальсификациях исторических событий; геноциде, который сопровождал географические открытия европейцев; тирании и прецедентах противостояния гражданина и тирана; двойственном значении государственных реформ для власти и общества, проблематичности применения реформаторами формулы «цель оправдывает средства»; двойственном значении революций для развития государства и общества, политических и гуманитарных последствиях революций, об опасности инициирования революций извне; ответственности правителя и чувстве покаяния; о решающем вкладе советского народа в победу над фашизмом, попытках переписывания истории Второй мировой войны и об опасностях такого переписывания; о фашизме, неофашизме и механизмах влияния фашистской идеологии на массовое сознание; традиционных спорах о пути развития России и её вкладе в мировую историю и культуру, восточной и западной цивилизациях, многообразии критериев оценки развития страны, культуры, цивилизации; об экологических проблемах человечества, обществе потребления как главной опасности для природы; ответственном отношении к судьбе своей страны и планеты; о правилах конструктивной групповой работы; об основах разработки социальных проектов и организации коллективной творческой деятельности; о способах самостоятельного поиска, нахождения и обработки информации; логике и правилах проведения научного исследования.
- 2. Результаты второго уровня** (*формирование позитивного отношения школьников к базовым ценностям нашего общества и к социальной реальности в целом*):
- развитие ценностных отношений школьника к своему Отечеству, его истории и культуре, населяющим его народам, героическим страницам его прошлого; к Земле, природе и биологическому разнообразию жизни; знаниям, науке и исследовательской деятельности; миру, ненасилию, сотрудничеству; человеку, людям (иной этнической или культурной принадлежности), к человеческой жизни вообще.

- **3. Результаты третьего уровня** (приобретение школьниками опыта самостоятельного социального действия):
- учащиеся смогут приобрести опыт исследовательской деятельности; публичного выступления по проблемным вопросам; природосберегающей и природоохранной деятельности; интервьюирования и проведения опросов общественного мнения; общения с представителями других социальных групп; волонтерской деятельности; участия в гражданских акциях; заботы о малышах и организации их досуга; опыт организации совместной деятельности с другими детьми.

### Учебно-тематический план 2016-2017 учебный год

| № п/п | Название темы   | Количество часов |                       |                      |                 |
|-------|---|------------------|-----------------------|----------------------|-----------------|
|       |   | Всего            | Теоретические занятия | Практические занятия | Игровые занятия |
| 1.    | Вводное занятие   | 1                | 1                     | -                    | -               |
| 2.    | Вопрос — основа игры. Требования к вопросам.                  | 6                | 3                     | 3                    | -               |
| 3.    | Алгоритм поиска ответов. Основные приемы.                     | 6                | 3                     | 3                    | -               |
| 4.    | Эрудиция — ключ к успеху. Принципы интеллектуальной разминки. | 4                | 2                     | 2                    | -               |
| 5.    | Как работать с книгой.  | 2                | 1                     | 1                    | -               |
| 6.    | Игра «Эрудит-Лото».   | 2                | 1                     | 1                    | -               |
| 7.    | Нетрадиционные формы интеллектуальных игр.                    | 8                | 2                     | 6                    | -               |
| 8.    | Принципы игры в команде.                                      | 3                | 3                     | -                    | -               |
| 9.    | Распределение командных ролей.                                | 2                | 1                     | 1                    | -               |
| 10.   | Отработка игры в тройках.                                     | 8                | -                     | 8                    | -               |
| 11.   | Отработка игры в шестерках.                                   | 8                | -                     | 8                    | -               |
| 12.   | Как организовать игры «ЧГК».                                  | 2                | 2                     | -                    | -               |

|     |                                     |           |           |           |           |
|-----|-------------------------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| 13. | Основные особенности «Брейн-ринга». | 2         | 1         | 1         | -         |
| 14. | Игровые занятия.                    | 13        | -         | -         | 13        |
|     | <b>Всего:</b>                       | <b>66</b> | <b>20</b> | <b>37</b> | <b>13</b> |

### Содержание программы

1. Вводное занятие. История и принципы игры «ЧГК». Правила игры. Игра «ЧГК» в нашем городе.
2. 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.
3. Алгоритм поиска ответов. Ключевое слово в вопросе. Как строить логическую цепочку. Наиболее часто встречающиеся приемы зашифровки информации. Умение мыслить нестандартно.
4. Эрудиция — ключ к успеху. Необходимость пополнения знаний. Принципы интеллектуальной разминки — игры в «Медиаазбуку». Как составлять вопросы для разминки. Принцип разносторонности знаний.
5. Как работать с книгой. Основные приемы работы с книгой. Специфические приемы для составления вопросов.
6. Игра «Эрудит-лото». Игра «Эрудит-лото» как одна из интеллектуальных игр. Основные принципы «Эрудит-лото».
7. Формы нетрадиционных логических игр. «Очередь», «Эрудит-лото», «Златая цепь» и др.
8. Принципы игры в команде. 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.
9. Распределение командных ролей. Функции капитана, генератора идей, критика. Другие возможные роли.
10. Отработка игры в тройках. Подбор троек и отработка взаимодействия в них. Почему тройка — еще не команда.
11. Отработка игры в шестерках. Формирование команд. Отработка взаимодействия в командах. Выработка делового психологического климата в команде.

**Примечание:** тройки — промежуточный этап для притирания игроков друг к другу. Если конкретная ситуация позволяет создание команды сразу, то без этого промежуточного этапа можно обойтись, используя часы темы №10 для темы №11 или игровых занятий.

12. Как организовать «ЧГК». Три основные формы игры в «ЧГК». Игры со зрительным залом.
13. Основные особенности «Брейн-ринга». Отличие «Брейн-ринга» от «ЧГК». Требования к вопросам на «Брейн-ринг». Особенности обсуждения при игре в «Брейн-ринг». Изменение функций капитана. Отработка взаимодействия для «Брейн-ринга».
14. Игровые занятия.

#### Примерный план игрового занятия:

1. Интеллектуальная разминка (игра в «Медиаазбуку») — 15-20 минут (или «Эрудит-лото»);
2. Игра в «ЧГК» — 40-45 минут;
3. Игра в «Брейн-ринг» — 20-30 минут.

Возможно включение других представленных в программе игр. Время на каждую игру может варьироваться в связи с конкретной ситуацией (например, подготовка к конкретному турниру).

**Прогнозируемая результативность программы:**

- ◆ повышение интеллектуального уровня и эрудиции учащихся, членов кружка;
- ◆ улучшение процесса мышления учащихся через развитие таких возможностей интеллекта, как выбор стратегии и тактики, генерации идей;
- ◆ развитие лидерских качеств, активной жизненной позиции;
- ◆ овладение приёмами быстрого переключения сознания от одной информационной области к другой;
- ◆ повышение уровня познавательной активности учащихся.

**Ожидаемые практические результаты:**

- создание интеллектуально насыщенного образовательного пространства в МБОУ СОШ №3
- создание районного интеллектуального клуба для выявления и работы с одаренными детьми через проведение тренингов и различных мероприятий в сфере интеллектуальных игр (налажено сотрудничество со школами №2 и №5 )
- создание информационной газеты «Интеллектуальный поединок», в которой силами всех участников проекта будут отражены новости из жизни школьных клубов «Что? Где? Когда?», результаты районных и областных игр и задания для тренировки
- привлечение школьных команд из всех школ района в участие в областных турнирах
- размещение новостей о деятельности клуба на школьном сайте повышение качества образования в школе
- увеличение количества учащихся с высокими результатами сдачи ЕГЭ
- увеличение числа участников конкурсов, олимпиад, научно-практических конференций
- увеличение количества участников и призёров муниципальных и региональных олимпиад и конкурсов
- повышение престижа знаний среди учащихся
- повышение уровня профессионального мастерства педагогов
- увеличение количества совместных проектов, исследовательских работ учащихся, педагогов, родителей.

### Календарно-тематическое планирование

| № п/п                | Тема занятия                               | Форма проведения | Дата проведения |      |
|----------------------|--|------------------|-----------------|------|
|                      |  |                  | План            | Факт |
| 1.                   | Вводное занятие                            | Беседа           |                 |      |
| 2.                   | Вопрос — основа игры.                      | Лекция           |                 |      |
| 3.                   | Вопрос – основа игры.                      | Игра             |                 |      |
| 4.                   | Вопрос – основа игры.                      | Игра             |                 |      |
| 5.                   | Требования к вопросам.                     | Лекция           |                 |      |
| 6.                   | Требования к вопросам.                     | Лекция           |                 |      |
| 7.                   | Требования к вопросам.                     | Игра             |                 |      |
| 8<br>9<br>10         | Алгоритм поиска ответов.                   | Игра             |                 |      |
| 11<br>12<br>13       | Основные приемы.                           | Беседа.          |                 |      |
| 14<br>15             | Эрудиция — ключ к успеху.                  | Беседа-игра      |                 |      |
| 16<br>17             | Принципы интеллектуальной разминки.        | Игра             |                 |      |
| 18<br>19             | Как работать с книгой.                     | Беседа-игра      |                 |      |
| 20                   | Игра «Эрудит-Лото».                        | Игра             |                 |      |
| 21<br>22             | Нетрадиционные формы интеллектуальных игр. | Беседа.          |                 |      |
| 23<br>24             | Нетрадиционные формы интеллектуальных игр. | Беседа           |                 |      |
| 25<br>26<br>27<br>28 | Нетрадиционные формы интеллектуальных игр. | Игра             |                 |      |
| 29<br>30<br>31       | Принципы игры в команде.                   | Беседа           |                 |      |
| 32                   | Распределение командных ролей.             | Беседа           |                 |      |
| 33                   | Распределение командных ролей.             | Игра             |                 |      |

|    |                                   |              |  |  |
|----|-----------------------------------|--------------|--|--|
| 34 | Отработка игры в тройках.         | Игра         |  |  |
| 35 | Отработка игры в тройках.         | Игра         |  |  |
| 36 | Отработка игры в тройках.         | Игра         |  |  |
| 37 | Отработка игры в тройках.         | Игра         |  |  |
| 38 | Отработка игры в тройках.         | Игра         |  |  |
| 39 | Отработка игры в тройках.         | Игра         |  |  |
| 40 | Отработка игры в тройках.         | Игра         |  |  |
| 41 | Отработка игры в тройках.         | Игра<br>Игра |  |  |
| 42 | Отработка игры в шестерках.       | Игра         |  |  |
| 43 | Отработка игры в шестерках.       | Игра         |  |  |
| 44 | Отработка игры в шестерках.       | Игра         |  |  |
| 45 | Отработка игры в шестерках.       | Игра         |  |  |
| 46 | Отработка игры в шестерках.       | Игра         |  |  |
| 47 | Отработка игры в шестерках.       | Игра<br>Игра |  |  |
| 48 | Отработка игры в шестерках.       | Игра         |  |  |
| 49 | Отработка игры в шестерках.       | Игра         |  |  |
| 50 | Как организовать игры «ЧГК».      | Беседа       |  |  |
| 51 |                                   |              |  |  |
| 52 | Основные особенности «Брэйринга». | Беседа       |  |  |
| 53 | Основные особенности «Брэйринга». | Игра         |  |  |
| 54 | Игровые занятия.                  | Игра         |  |  |
| 55 | Игровые занятия.                  | Игра         |  |  |
| 56 | Игровые занятия.                  | Игра         |  |  |
| 57 | Игровые занятия.                  | Игра         |  |  |
| 58 | Игровые занятия.                  | Игра         |  |  |
| 59 | Игровые занятия.                  | Игра         |  |  |
| 60 | Игровые занятия.                  | Игра         |  |  |
| 61 | Игровые занятия.                  | Игра         |  |  |
| 62 | Игровые занятия.                  | Игра         |  |  |

## Ресурсное обеспечение реализации Программы

**Кадровое:** учитель начальных классов

**Материально-техническое обеспечение**

Литература:

*Для учителя:*

- Примерные программы внеурочной деятельности. Начальное и основное образование./ под ред. В. А. Горского. – 2-е изд. – М. Просвещение, 2011.
- Савенков А.И. Методика исследовательского обучения школьников. Издательство «Учебная литература», дом «Фёдоров», 2008
- М.В. Дубова Организация проектной деятельности школьников. Практическое пособие для учителей . - М. БАЛЛАС,2008
- Детские энциклопедии, справочники и другая аналогичная литература.
- А.В.Горячев, Н.И. Иглина "Всё узнаю, всё смогу". Тетрадь для детей и взрослых по освоению проектной технологии в начальной школе.- М. БАЛЛАС,2008
- Гейдман Б.П. Подготовка к математической олимпиаде. – М.: Айрис-пресс, 2007.
- Козлова Е.Г. Сказки и подсказки. Задачи для математического кружка. – М.: МЦНМО, 2004.
- Кенгуру-2009. Задачи, решения, итоги. – Спб. 2009.
- Кенгуру. Задачи прошлых лет. 2001 – 2010 год.
- Математика. Олимпиадные задания / сост. Г.Т. Дьячкова. – Волгоград: Учитель, 2006.
- Олимпиадные задания по русскому языку. / сост. Г.Т. Дьячкова. – Волгоград: Учитель, 2006.
- Русский медвежонок – 2007. Задачи, решения, информация, статистика. – Киров. 2008.
- Русский медвежонок – языкознание для всех. Условия задач. Ответы. 2000 – 2009 год. <http://rm.kirov.ru/tasks.htm>
- 365 задач для эрудитов. – М.: АСТ-ПРЕСС КНИГА, 2005.

Электронно-программное обеспечение:

- набор ЦОР по проектной технологии.

Технические средства обучения (средства ИКТ)

Мультимедийный компьютер

- компьютер, принтер, сканер, мультимедиапроектор