

**1.1. Пояснительная записка.**

**- направленность дополнительной образовательной программы;**

Программа Клуба интеллектуальных игр (КИИ) имеет общеинтеллектуальную направленность и реализует один из самых эффективных и интересных для детей способов интеллектуального развития: привлечение их к участию в интеллектуальных играх и турнирах. При разработке программы были учтены правила и требования ассоциаций интеллектуальных клубов к организации и проведению интеллектуальных чемпионатов и турниров.

**Новизна программы** заключается в том, что в ней реализуется идея и приемы подготовки детей к турнирам общеинтеллектуальной направленности и эрудиции. В программе систематизированы и скомпонованы по тематике различные имеющиеся в литературе виды интеллектуальных игр, а также предусмотрены выполнение разнообразных по характеру игровых упражнений на развитие общей эрудиции, так и приучение к умению логически раскручивать ситуацию.

**Педагогическая целесообразность** программы состоит в том, что она реализует потребность детей в игровой форме повысить свой общий уровень эрудиции, позволяет продемонстрировать умения и знания, не находящие признания в школьной деятельности ребенка и позволяет в полной мере реализовать его метапредметные умения. К числу наиболее актуальных проблем современной педагогики относится проблема социализации подростков. Вовлечение детей в сферу занятий интеллектуальными играми способно заполнить недостаток внимания родителей к ребенку и наполнить его досуг яркими, интересными событиями, расширить круг общения, приобрести опыт работы в команде. Дети, не блещущие в учебе, могут проявить себя, продемонстрировав не столько «школьные» знания, но эрудицию в мире своих увлечений. По мнению психологов, каждый участник игры получает тренинг эффективного мышления и, что еще более важно, командного эффективного мышления. Это включает в себя умение слушать и слышать, поддерживать свою точку зрения, развивать интуицию. И, конечно, участие в играх дает ощущение роста, положительные эмоции от ощущения работы своего мозга. В общем, интеллектуальные игры способны развивать интеллект, причем не, только в его обычном понимании, но также эмоциональный интеллект, что тоже очень важно.

**Актуальность программы** обусловлена возросшим интересом к интеллектуальным мероприятиям в нашем городе и появившейся возможностью школьникам участвовать в них. Тем самым ребята становятся вовлеченными в особого рода среду, даже культуру, не оставляющую шансов вредным влияниям и привычкам, несущую исключительно развитие и положительные эмоции.

Воспитательный потенциал -  это спектр возможностей целенаправленного педагогически ценного воздействия на формирование положительных качеств гармонично развивающейся личности человека.

К положительным качествам личности относятся:

1. толерантность,
2. интернационализм,
3. коммуникабельность,
4. духовность,
5. демократичность,
6. Патриотизм
7. стремление заниматься общественно-полезной деятельностью, самосовершенствоваться и самореализовываться.

Для развития воспитательного потенциала клуба интеллектуальных игр необходимо соблюдение комплекса условий, таких как психолого-педагогические, социально-педагогические, организационно-педагогические и организационно-методические.

**1.2. Цель и задачи программы.**

Цель программы: создание дополнительных условий для развития интеллектуально-творческого потенциала школьников

Задачи:

·           Развитие интеллектуального уровня познавательной активности учащихся.

·           Развитие коммуникативной и исследовательской компетенции учащихся.

·           Популяризация молодёжного интеллектуального досуга.

·           Привлечение учащихся к движению интеллектуальных игр.

**1.3.Возраст детей, продолжительность реализации образовательной программы**

Программа клуба интеллектуальных игр рассчитана на учащихся 4-7 класса и предусматривает реализацию в течение учебного года.

**Формы и режим занятий**

Клуб интеллектуальных игр представляет собой совокупность мероприятий интеллектуального характера, проводимых в игровой форме среди школьников 4-7 класса. При этом занятия в клубе разделяются на учебные тренировки и собственно соревнования.

Учебные тренировки проводятся один раз в неделю длительностью 1 час для ребят, увлеченных интеллектуальными состязаниями. В ходе занятий дети знакомятся с основными видами интеллектуальных соревнований, тренируются в умении отвечать на вопросы разнопланового характера – от тематических вопросов на эрудицию до решения своеобразных логических задач, тренируются работать в командах. Занятия проводятся в соревновательной форме, что позволяет детям тренировать спортивные качества характера, активизирует быстроту реакции. Желание выиграть является мощным стимулом развития эмоциональных качеств личности и в конечном итоге, характера. Здесь прекрасно становятся видны сильные и слабые стороны каждого воспитанника и позволяет детям замечать особенности своего характера и находить способы реализовать свои сильные качества (быстроту реакции, остроту мышления, умение принимать решение) и работать над нейтрализацией слабых сторон психики (застенчивость, невнимательность, вспыльчивость, неумение слушать других).

Количество школьников, присутствующих на занятиях, от 6 до 15 человек. Форма организации занятий – групповая и командная, в зависимости от количества детей. Каждая группа или команда располагается территориально независимо от других – за отдельным столом. Команда, как правило, состоит из 5-6 человек и в ней обязательно назначается капитан, имеющий право окончательного решения на каждом этапе игры. Капитана выбирают сами дети и на протяжении занятия полностью подчиняются ему в игровых моментах. Состав группы может быть от 1 до 4 человек и капитан в группе не назначается. Группы и команды, как правило, на каждом занятии примерно имеют одинаковый состав, но он может и меняться. Тем самым происходит формирование устойчивых команд для последующих участий в соревнования школьного и более высокого уровня.

Каждое занятие, как правило, посвящено или конкретной игре или теме. Занятия состоят из организационной части, основной (теоретической или практической) и подведением итогов.

В организационной части оглашается вид и тематика игры и организуются группы или команды. Для каждой команды оговариваются название, назначается капитан.

Основная часть занятия посвящена собственно игре. Если игра новая, сначала в форме фронтальной работы, объясняется суть игры, ее правила. Затем проводится пробный тур и наконец, тур «в зачет». По итогом зачетного тура выявляется рейтинг команд. Каждый игрок ведет в специальной тетради личные записи количества взятых своей командой вопросов и оценивает количество лично взятых или взятых командой с его подачи вопросов, а также учет правильных версий, которые команда не выбрала. Тем самым, каждый может произвести самооценку личного роста, а капитан формирует вероятностную оценку правильности версий для каждого игрока команды.

В итоговой части занятия происходит анализ игры: каждая команда пытается проанализировать свой результат, выявляет лучших игроков игры, оценивает действия капитана, обменивается впечатлением о сложности вопросов, предлагает свои идеи по улучшению игры. Лучшая по итогам занятия команды награждается сладкими призами – конфетами.

Интеллектуальные соревнования различных типов проводятся в школе после уроков в соответствии с планом в течение учебного года и охватывают достаточно большой контингент учащихся 4-7 классов. Предусматривают выявление победителей, призеров и рейтинг команд. Интеллектуальные соревнования осуществляются по двум основным видам: игра «Что? Где? Когда?» и игра «Интеллект-стрелок». Количество команд зависит от количество обучающихся.

**1.4.Планируемые результаты освоения программы.**

Личностные результаты:

-                развитие нестандартного мышления, любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;

-                повышение познавательной активности,

-                реализация интеллектуально-творческого потенциала подростков посредством участие в интеллектуальных состязаниях разных уровней.

- воспитание чувства сплоченности и ответственности за команду;

- развитие самостоятельности суждений, независимости мышления.

Метапредметные результаты:

- Сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат – ответ на вопрос с заданным условием,

- Анализировать предложенные возможные варианты верного ответа.

- Осуществлять развернутые действия контроля и самоконтроля

Универсальные учебные действия:

- Сравнивать разные приемы действий, выбирать удобные способы для выполнения конкретного задания.

- Моделировать в процессе совместного обсуждения алгоритм решения; использовать его в ходе самостоятельной работы.

- Применять изученные способы учебной работы и приёмы решений для работы с различными заданиями.

- Включаться в групповую командную работу высказывать собственное мнение и аргументировать его.

- Аргументировать свою позицию в коммуникации, учитывать разные мнения,

использовать критерии для обоснования своего суждения.

- Контролировать свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки.

Подведение итогов по результатам освоения материала данной программы осуществляется с периодичностью раз в два-три месяца в форме проведения интеллектуальных соревнований общешкольного характера, а также через участие детей в синхронных турнирах, ежемесячно проходящих в городе. При этом после таких мероприятий организуется обсуждение проведенной игры в форме обмена мнениями, дискуссии, анализа и самоанализа работы команды в целом и каждого игрока. По итогам игры возможно изменения состава команды.

**2.Учебно-тематический план дополнительной образовательной программы.**

**Тематическое планирование.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Раздел обучения** | **Количество часов** | | |
| **Всего** | **Теория** | **Практика** |
| I раздел. Настольные интеллектуальные игры.(18 часов) | | | |
| Тема 1. Устные игры на логику. | 9 | 1.9 | 7.1 |
| Тема 2. Настольные игры. | 9 | 1 | 8 |
| II раздел Командные интеллектуальные игры (14 часов) | | | |
| Тема 3. Игры на эрудицию и знание. | 11 | 3.5 | 7.5 |
| Тема 4. Игра на мышление, логику и раскручивание. | 3 | 1 | 2 |
| **Всего за год:** | 32 | 7.4 | 24.6 |

**2.1. Учебно – тематический план.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | Название раздела, тема занятия. | Всего часов | |
| Теоретические занятия. | Практи-ческие занятия. |
| **I раздел. Настольные интеллектуальные игры.** | | | |
| **Тема 1. Устные игры на логику.** | | **9 часов** | |
| **1.** | Вводное занятие. Знакомство участников, создание команд, игра «три факта». | 0.5 | 0.5 |
| **2.** | Поиск аналогий. Игры с пословицами. | - | 1 |
| **3.** | Игра «Ассоциации». | 0.2 | 0.8 |
| **4.** | Игра «Кто я?». | 0.2 | 0.8 |
| **5.** | Игра «Activity». | 0.2 | 0.8 |
| **6.** | «Шляпа» . | 0.2 | 0.8 |
| **7.** | **«Суета сует».** | 0.2 | 0.8 |
| **8.** | «Две правды и одна ложь ». | 0.2 | 0.8 |
| **9.** | «Все обо всем». | 0.2 | 0.8 |
| **Тема 2. Настольные игры.** | | **9 часов** | |
| **10.** | Кроссворды. Сканворды. | - | 1 |
| **1 11.** | Логические задачи на упорядочение некоторых множеств. | - | 1 |
| **12.** | Игровые головоломки. Головоломки-лабиринты. | - | 1 |
| **13.** | Разгадывание ребусов – предложений. | - | 1 |
| **14.** | Головоломки на разрезание. | 0.5 | 0.5 |
| **15.** | Квиз. | 0.5 | 0.5 |
| **16.** | Кроссворды. Создание кроссвордов. | - | 1 |
| **17.** | «Вопрос – ответ ». | - | 1 |
| **18.** | «Веселая викторина » | - | 1 |
| **II раздел Командные интеллектуальные игры.** | |  | |
|  | **Тема 3. Игры на эрудицию и знание.** | **11 часов** | |
| **19.** | Игра «Интеллект - стрелок». Особенности игры, правила игры. | 1 | - |
| **20.** | Игра «Интеллект - стрелок». Тема: «Природа и человек» | - | 1 |
| **21.** | Игра «Интеллект - стрелок». Тема: «Спорт» | - | 1 |
| **22.** | Игра «Интеллект - стрелок». Тем: «Космос». | - | 1 |
| **23.** | Игра «Интеллект - стрелок». Тема: «История России» | - | 1 |
| **24.** | Командная «Своя игра». Особенности игры, правила игры. | 1 | - |
| **25.** | «Своя игра» | - | 1 |
| **26.** | Медиавикторина «Мультфильмы» | - | 1 |
| **27.** | Игра «Брейн-ринг» правила игры | 1 | - |
| **28.** | Игра «Брейн-ринг» | - | 1 |
| **29.** | « Где логика?» | 0.5 | 0.5 |
|  | **Тема 4. Игра на мышление, логику и раскручивание.** | **3 часа** | |
| **30.** | Спортивный вариант игры «Что? Где? Когда?». История. | 1 | - |
| **31.** | Спортивный вариант игры «Что? Где? Когда?». Особенности игры, правила игры. | - | 1 |
|  |  |  |  |
| **32.** | Спортивный вариант игры «Что? Где? Когда?» | - | 1 |
|  | Итого: | 7.4 | 24.6 |

1. **Содержание курса учебных занятий**

I раздел. Решение нестандартных, комбинаторных задач на общую эрудицию и логику.

Тема 1. Устные игры на логику.

**Содержание материала:** Пословицы, разгадывание и создание перевертышей пословиц и крылатых фраз. Игра «Ассоциации», правила. Игры: «Шляпа» ,«Activity» , «Кто я?», «Все обо всем», «Две правды и одна ложь», правила игры.

**Формы занятий:** парная, командная игра.

Тема «Пословицы» содержит большое количество разнообразных игр. Игра «Пословицы – перевертыши»: каждое слово пословицы меняется на антоним или противоположное по смыслу слово. Например, «Чужие ботинки дальше от ног» («Своя рубашка ближе к телу»), «На милиционере валенки мокнут» («На воре шапка горит).

Игры на ассоциации очень полезны для активизации мышления и памяти. Связывая образное и логическое мышление, они  дают хороший толчок для повышения интеллектуального развития, так как повышают скорость интеллектуальных процессов.

Ассоциации могут быть разных видов: Ассоциации по контрасту (подобрать слово, противоположное по значению), ассоциации по сходству (на что похож предмет), ассоциации по смежности в пространстве/времени (зима/снегопад, осень/листопад.), ассоциации причины – следствия (день/светло, дождь/лужи). Возможен такой вариант игры. Команды договариваются (или ведущий задает), какие ассоциации будут использоваться на тур. В туре участвуют по игроку от каждой команды. Ведущий называет слово. Игроки на скорость называют ассоциацию, кто быстрее всех ответил, приносит балл команде. На тур задается от 5 до 7 слов. В следующем туре игроки меняются, и меняется тип ассоциации. Для решения возможных конфликтных вопросов в момент игры назначается игровое жюри, мнение которого обжалованию не подлежит.

Игра «Кто я?». Данная настольная детская игра основана на соперничестве между участниками. Это означает то, что все участники игрового процесса будут соревноваться между собой для того, чтобы достичь поставленную цель в игре раньше остальных. В играх такого плана может быть только один победитель, остальные игроки будут являться проигравшими по окончанию игровой партии. Соперничество позволит вашему ребенку развиваться и добиваться успеха не только в этой игре, но и дальше в реальной жизни, когда он станет уже взрослым.

Настольная игра «Кто я?» относится к такому жанру, как ассоциации. В основе таких игр лежит использование ассоциаций к каким-либо предметам или явлениям. Воображение и богатые знания станут вашим главным преимуществом среди всех участников игры. Помимо этого, чаще всего в таких играх будет присутствовать юмористическая составляющая, поэтому игровой процесс наверняка заставит вас как минимум улыбнуться.

«Activity» Это игра, где нужно объяснять слова без использования слов и жестов, только рисуя. В этой игре можно проявить творческие способности и развить фантазию.

Игра «Шляпа» тренирует скорость мышления, точность речи, умение подбирать синонимы и аналогии. Для игры разбиваются на пары. Все играющие предварительно записывает на бумажках слова: можно по темам, например, известные личности, или на произвольную тему. Бумажки складываются в шляпу. Шляпа по очереди передается каждой паре. Пара за 30 секунд должна отгадать как можно больше слов из шляпы. Один игрок в аре достает бумажку и начинает объяснять, какое слово написано, не называя его. Второй игрок ары должен как можно быстрее отгадать слово. Сколько слов отгадано – такова сумма баллов каждой пары. Пары можно выбирать случайным образом, или тренировать устоявшиеся, как правила, из одной команды.

Правила игры «Две правды и одна ложь» Игроки по очереди рассказывают о себе какие-то три факта или истории. Это могут быть различные факты: действия, таланты, увлечения, достижения, вкусы, истории прошлого. Среди этих трех фактов два факта будут настоящими, а один придуманный. Остальные должны догадаться, где здесь, правда, а где ложь. Игроки могут пояснить, почему они сделали такой выбор, если это будет интересно.

«Все обо всем»

Задача детей будет ответить на вопросы из разных областей знаний, ответ необходимо записать на листок. За каждый правильный ответ дети получают 1 балл.

Тема 2. Настольные игры.

**Содержание материала**: Правила разработки кроссвордов и сканвордов. Отгадывание и составление кроссвордов. Головоломки. Ребусы.

**Формы занятий**: групповая, парная, соревнование.

На занятиях по теме «Кроссворды, сканворды» ребятам предлагаются по 3 одинаковых кроссворда (сканворда) разной тематики на группу на 20 минут, при этом рекомендуется такой порядок действий: каждый кроссворд разгадывает по 2 члена команды, а течение 5 минут, затем пары обмениваются кроссвордами и пытаются разгадать оставшиеся слова. Кроссворды можно брать сначала по темам учебных предметов, а затем общего характера на знание кино, мультфильмов, общественных явлений, быта и т.д. Подобная работа помогает выявить в группе «знатоков» в какой-то конкретной области с одной стороны и пробелы в информации других игроков.

А также детей ожидают такие игра как «Вопрос – ответ», « Веселая викторина»

**II раздел Командные интеллектуальные игры**

**Тема 3 . Игры на эрудицию и знание.**

**Содержание материала**: Знакомство с правилами и тактиками кнопочных игр «Брейн-ринг», «Интеллект-стрелок», «Своя игра», викторины. Тренировки по вопросам по темам. Анализ поведения игрока и тактики команды.

**Формы занятий:** лекции, командные игры.

На лекционных занятиях по данной теме ребята знакомятся с правилами игры. Затем на практических занятиях происходит сама игра с подсчетом очков, выявлением победителей. По окончании игры происходит обсуждение и анализ поведения команд и игроков, делаются выводы по улучшению тактики игры, записываются интересные факты, услышанные в вопросах, выбираются лучшие вопросы и лучшие игроки.

Игра «Брейн-ринг» является командной игрой, у каждой команды кнопка или ее аналог – карточка. Командам задается вопрос, по сигналу ведущего команды в течение минуты могут отвечать, нажав на кнопку или подняв карточку. Команда, раньше других нажавшая кнопку, дает свой ответ. В случае правильного ответа, получает один балл, если ответ неверный, остальные команды имеют возможность в течение 20 секунд нажать свою кнопку и ответить. Количество вопросов на игру может быть разным в зависимости от времени, как правило, от 5 до 15. Если команд много, можно играть в два этапа – отборочный и финальный. В этом случае на отборочном этапе определяется 4 команды-финалисты, далее по олимпийской системе между ними разыгрывается 1, 2 и 3 места. Вопросы для игры подбираются из разряда «на знание» или требующие небольшой догадки в течение минуты. Здесь тренируется и выявляется быстрота мышления и умение работать в команде, понимать и доверять друг другу, знать сильные стороны каждого игрока. Эта игры хороша для отработки слаженности команды.

В игре «Интеллект-стрелок» одновременно участвуют две команды по 4 человека. У каждого игрока кнопка (при их отсутствии можно вместо нажатия хлопать в ладоши). Ведущий зачитывает вопрос. В любой момент игрок, знающий ответ, нажимает на кнопку. Если его ответ верный, игру покидает игрок, стоящий напротив, или любой другой, по выбору ответившего, если игрока напротив уже нет. Если игрок ответил неверно, он сам покидает игру. Выигрывает команда, в которой остался хотя бы один игрок. Эта игра больше других выявляет разносторонние знания игроков. Вопросы игры должны подчинятся, какой либо теме, не обязательно предметной, а просто связаны друг с другом явно или косвенно в пределах заявленной темы. В течение одного раунда вопросы команде задаются из блока 4-5 тем, тема называется ведущим перед началом чтения вопроса. Эта игра более индивидуальная, т.к. игрокам нельзя совещаться, но в то же время командная тактика ей все же присуща. Каждый должен уметь оценить риск своего ответа, т.к. любой неправильный ответ подводит команду, а также нужно быстро среагировать в момент, когда игрок твоей команды дает неправильный ответ и постараться раньше другой команды нажать на кнопку, если ты знаешь ответ. В этой игре также важна скорость реакции и мышления. При этом бывает, что ученики, не сильно проявляющие себя на уроках, вдруг оказываются знатоками в каких либо других областях – футболе, кино, искусстве, так как вопросы в этой игре могут быть самыми неожиданными и совсем не связанными со школьными предметами.

«Своя игра» знакома всем по телевизионной версии, хотя есть и свои отличия в нашем варианте. Мы реализуем командный вариант. Команды по кругу выбирают тему вопроса и стоимость. На ответ команде дается 20 секунд. Если за это время команда не дает правильного ответа, то сумма баллов команды минусуется на стоимость вопроса, а другие команды получают возможность ответить на этот вопрос, и добавить к своим очкам стоимость вопроса. Вопросы этой игры более всего привязаны к предметным областям и у игроков есть возможность выбрать более близкую им тему.

Варианты вопросов к играм Интеллект стрелок, Брейн-ринг, Своя игра и Что? Где? Когда? представлены в Приложении.

## Где логика? Игра состоит из четырех раундов:

1. «Что лишнее». Необходимо определить, какая из трех картинок лишняя, и объяснить почему. Например: туфля, ножницы и восклицательный знак.
2. «Чего не хватает». Посмотрите на карточку и угадайте за 30 секунд, какая деталь упущена.
3. «Классика жанра». Угадайте по изображению зашифрованную пословицу или фразеологизм.
4. «Что общего». Подумайте, что объединяет три разных предмета.

Отвечаете правильно — получаете карту. Победит тот, кто соберет больше всего карточек. Их немного и ответы быстро запоминаются, поэтому игра подойдет на раз.

**Тема 4. Игра на мышление, логику и раскручивание**

**Содержание материала**: Спортивный вариант игры «Что? Где? Когда?» (В дальнейшем – ЧГК). Правила игры. Приемы «раскручивания» вопроса. Основные принципы разработки вопросов ЧГК.

**Формы занятий**: тренинг, командная игра.

Игра ЧГК является классической среди многообразия интеллектуальных игр, так как в ней необходимо проявить не столько знания, сколько умений из ограниченного, но вместе с тем, достаточного, набора информации вывести умозаключение. Эта игра более других направлена на развитие мышления, причем командного. При этом используется полный арсенал мыслительных операций: и ассоциации, и интуиция, и аналогии, и знания. При этом очень важно не только самому владеть этими приемами, но и уметь слушать другого игрока и развить его версию, увидев в ней здравый смысл.

**4.Методическое обеспечение:**

Организационные условия, позволяющие реализовать содержание учебного курса, предполагают наличие учебного кабинета для занятий, оснащенного компьютером, аудиосистемой, проектором, документ-камерой и большого зала для проведение игр, оснащенном аудиоаппаратурой с усилителем звука. Для проведения кнопочных игр необходима игровая система, представляющая собой набор кнопок, соединенных через модуль с компьютером и работающих во взаимосвязи с компьютерной программой, позволяющей фиксировать последовательность нажатия кнопок игроками, фиксирующей время нажатия и результаты игры. Для проведении «Своей игры» желательно использовать игровую таблицу в виде презентации.

Из дидактического обеспечения необходимо наличие базы заданий и вопросов по всем темам программы. Для составления вопросов активно используется ресурсы интернет-базы вопросов, вопросы, предоставляемые интеллект – сообществом г. Рязани и других городов собственные разработки.

Учащиеся для занятий заводят специальную тетрадь или блокнот для записи правил игр, интересных фактов, запомнившихся вопросов, а также ведут подсчет баллов, заработанных командой и лично отвеченных вопросов.

**5.Список литературы**

**Учебно – методическая литература для педагога:**

1.    О.Г. Кондрашова и др. «Интеллектуально-познавательные игры в школе: сценарии, технологии», Волгоград, «Учитель», 2011

2.    К.Рассел, Ф. Картер «Самые точные тесты IQ», М.: АСТ-Астрель, 2012

3.    К.Рассел, Ф. Картер «Проверь свой IQ. 400 главных вопросов. Повышаем уровень интеллекта», М.: АСТ-Астрель, 2013

4.    Хуторской А.В. Развитие одаренности школьников. Методика продуктивного обучения. – М.: Владос, 2010.

5.    Афонькин С.Ю. Учимся мыслить логически. – С.-П.: Изд. дом Литера, 2002.

6.    Труднев В.П. Считай, смекай, отгадывай. – М.: Просвещение, 2011.

7.    Лавриненко Т.А. Задания развивающего характера по математике. – Саратов ОАО Издательство “Лицей”, 2003.

8.    Узорова О.В. Контрольные и олимпиадные работы по математике. – М.: АСТ Астрель, 2003.

Интернет-ресурсы:

База вопросов «Что? Где? Когда? » <https://db.chgk.info/random/>

**Приложение 1.**

**Формы аттестации и контроля уровня освоения программы**

Включают в себя упорядоченную последовательную систему индивидуального рей­тинга каждого учащегося, который складывается из следующих составляющих:

1.Успешность выступления команды, в состав которой он входит (на школьных, рай­онных, товарищеских и областных состязаниях)

2.Качество и количество представленных вопросов или игровых программ (оценива­ется коллективным способом)

З.Успешность в роли ведущего (организатора, ассистента, эксперта, члена жюри) игровых программ

4.Результативность участия в конкурсах на индивидуальное первенство («Интеллект десятка года», заочные конкурсы эрудитов, чемпионаты по логическим играм)

5.Результаты тестирования характеристик интеллекта (памяти, внимания, логики, эрудиции, скорости мыслительных реакций, коэффициента интеллектуальности)

Результаты рейтинга доступны только педагогу. Часть этих результатов оглашается при необходимости отбора в сборную команду лучших игроков объединения.