

Аннотация

адаптированной рабочей программы курса внеурочной деятельности
общеинтеллектуального направления «Интеллектуальные игры»

Предмет	Внеурочная деятельность
Класс	10,12
Количество часов	34
Воспитатель	Гулева Ю.А.
Учебник	1. Авторы-составители: Е.В. Алексеев, В.Г. Белкин, Н.А. Курмашева, М.О. Поташев, И.К. Тюрикова. «Что? Где? Когда?»: Рольф; Москва; 2000. 2. Анашина Н.Ю. Энциклопедия интеллектуальных игр. Ярославль, «Академия развития», 2006. 3. Андросов А., Клейн А. Играем в «Что? Где? Когда?» / - Одесса: НВО ХПА, 1998. 4. Баландин Б.Б. 1001 вопрос для очень умных (с подсказками для остальных) / Москва: РИПОЛ КЛАССИК 5. Белкин, В.А. Клуб интеллектуальных игр: методика тренировок / Москва, 2002. Ворошилов В.Я. Феномен игры /Москва, ЭКСМО, 2002. 6. Григорьев Д.В. Программы 7. Кто хочет стать миллионером? / Ред.А.Кочаров. – Москва: Эгмонт. Россия Лтд.2000 8. Левин Б.Е. «Что? Где? Когда?» для «Чайников» /Донецк: Сталкер,1999. 9. Развитие личности молодого человека средствами интеллектуальных и творческих игр. – Владимир, 2000 Редактор – Жарков Г.В. 10. Своя игра / Сост.И.К.Тюрикова. – Москва: ТЕРРА, т.т.1-10. 11. Федорчук И.А. История. Интеллектуальные игры для школьников. Ярославль, «Академия развития», 1998 12. Фирсов Е.Г. Экономика. Интеллектуальные игры для школьников. Ярославль, «Академия развития», 1998.
Программа	Программа «Интеллектуальные игры»

	адаптирована для обучения детей с НОДА (с нарушением опорно-двигательного аппарата).
Содержание программы	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Философское мировоззрение Телевизионные интеллектуальные игры Лингвистические игры Занимательные вопросы Основные правила игры «Что? Где? Когда?» I. Раздел Командное взаимодействие и сплочение команд Метод «мозгового штурма» и его применение в интеллектуальных играх Проектная деятельность Конкурс составления вопросов к игре Игра по вопросам Обзор тематической литературы для вопросов к играм II. Раздел Правила работы с энциклопедическим словарем Правила поиска и отбора информации (библиотека, интернет) Интеллектуальные игры (командные) Итоговое занятие Итого: 34 часа