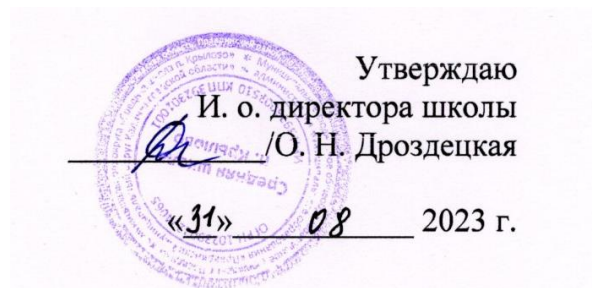


РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ
Калининградская область
Администрация муниципального образования «Правдинский городской округ»
Управление образования и воспитания молодежи
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя школа п. Крылово» Правдинского городского округа
ул. Центральная, д.36, пос. Крылово, Правдинский район, Калининградская область, 238414
тел/факс (8401)5772743 E-mail: krylovo-school@yandex.ru



**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
социально-педагогической направленности**

«Хочу все знать»

возраст 11-17 лет

Срок реализации – 3 года

Составитель: Тимирова О.Н.

П. КРЫЛОВО
2023 год

Блок № 1. «Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы»

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа разработана на основании требований нормативно-правовых документов:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» (от 29 декабря 2012г. №273-ФЗ)
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (приказ Минпросвещения России от 09 ноября 2018 г. №196)
- Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014г. №1726-р)
- Письмо Минобрнауки РФ от 18 ноября 2015г. №09-3242«О направлении информации» (методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014г. №41 г. Москва Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей

-Устава МБОУ «Средняя школа п. Крылово»

Статус программы: Рабочая программа по курсу интеллектуально-познавательных игр «Хочу всё знать!» является частью дополнительного образования Муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения «Средняя школа п. Крылово»

Цели рабочей программы:

- дать представление всем участникам образовательного процесса о целях, содержании, общей стратегии обучения, воспитания и развития учащихся средствами данного учебного предмета;
- выделить этапы обучения, структурирование учебного материала, определение его количественных и качественных характеристик на каждом из этапов, в том числе для содержательного наполнения промежуточной аттестации учащихся.

Обоснование выбора.

Данная программа дополнительного образования разработана в рамках интеллектуально-познавательного направления для учащихся 7-10 классов. Она подразумевает обучение навыкам ведения интеллектуальных игр, тренировку и развитие качеств, нужных для всякого вида трудовой деятельности.

Актуальность и целесообразность программы обусловлены тем, что, кем бы учащиеся не стали после окончания школы, им всегда будут нужны знания, хорошая память, сообразительность, настойчивость, аккуратность, наблюдательность, фантазия, пространственное воображение, внимательность, терпение, умение логически мыслить, анализировать, сопоставлять и обобщать факты.

Решать эту задачу помогают интеллектуальные игры. Игра – ведущий вид деятельности ребенка. По мнению Д.Б. Эльконина, в игре не только развиваются или заново формируются отдельные интеллектуальные операции, но и коренным образом изменяется позиция ребенка в отношении к окружающему миру и формируется механизм возможной смены позиции и координации своей точки зрения с другими возможными точками зрения. Характер интеллектуальной деятельности обеспечивает единство собственно познания (мышление), отношения к познаваемому (эмоции) и практического осуществления (воля) данного действия. Под интеллектуально-познавательными играми в данной программе подразумеваются игры, требующие от участников решения задач творческого характера методом индивидуального, а чаще – коллективного напряжения интеллекта («мозгового штурма»). К таким играм относятся в первую очередь «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Своя игра», а так же игры на их основе и игры-упражнения, служащие для отработки того или иного навыка (например, «буриме», «перевертыши», «верю – не верю» и другие).

Они не только вносят особый, игровой, момент в любой вид деятельности, но и служат развитию творческих способностей человека. По мнению Селевко Г.К., игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Для ученика любого возраста игра является прежде всего:

- инструментом познания,
- средством развития интеллекта,
- формирования наблюдательности,
- умения логически мыслить.

Также в игре развивается умение терпеливо ждать, фантазировать, принимать решение и настойчиво проводить его в жизнь, ориентироваться в быстро меняющейся обстановке. Интеллектуальные игры развивают у учащихся комбинаторику мышления, способствуют усвоению абстрактных понятий, помогают осваивать количественные параметры окружающего мира, стимулируют детскую фантазию и воображение.

Отличительной особенностью данной программы является тот факт, что в рамках кружка предпринимается попытка обратиться к интеллекту человека в своеобразной обстановке. Интеллектуальные игры связаны с определенным размышлением, обдумыванием хода игры, с поиском и выбором оптимальных вариантов тактики и стратегии. Как нигде, здесь требуется умение логически и в то же время нестандартно мыслить.

Программа направлена на формирование интереса к книжной культуре и ценности знания как такового. В результате прохождения программы учащиеся получают не только массу новых знаний об интересных фактах и повысят свою

эрудицию, но и будут обладать инструментами пытливого поиска и критического анализа полученной информации, научатся «читать между строк». У учащихся сформируется активная потребность в постоянном самообразовании и вечный «информационный голод».

Программа курса «Хочу всё знать!» ставит своими **целями** следующее:

1. Развитие у учащихся эрудиции, навыков творческого мышления, психологической устойчивости
2. Выработку у учащихся навыков работы в команде, анализа данной информации и синтеза новой на ее основе
3. Достижение учащимися определенных результатов в спортивных разновидностях интеллектуально-творческих игр
4. Достижение учащимися понимания ценностей эрудиции, интеллекта, образования и самообразования

Задачи:

Образовательные:

- знакомство учащихся с различными играми и их историей;
- знакомство учащихся с правилами ведения дискуссии, развитие навыков ведения дискуссии;
- участие в играх;
- приобретение навыка публичных выступлений.

Развивающие:

- интеллектуальное развитие;
- развитие творческих способностей;
- развитие природных способностей учащихся: внимания, терпения, сосредоточенности, фантазии, наблюдательности, сосредоточенности;
- усиление мотивации личностного роста детей, становление ценностного отношения к познанию окружающего мира.

Воспитательные:

- воспитание в учащихся ответственности и дисциплины;
- воспитание в учащихся самостоятельности;
- формирование коммуникативных навыков;
- воспитание навыка коллективной деятельности.

Методы, формы и содержание занятий направлены на погружение учащихся в мир интеллектуальных игр и формирование осознания связи игр с окружающим миром. Занятия делятся на теоретические (в форме бесед, лекций) и практические (отработка на практике теоретических знаний, проходящая в коллективной, групповой и индивидуальной форме в виде игр и соревнований). Теоретические занятия помогают лучше разобраться в особенностях ведения игр, а практические занятия, игры и турниры позволяют на практике реализовать поставленные задачи.

Данный курс предназначен для детей, как никогда ранее не игравших в интеллектуальные игры, так и для тех, кто имеет некоторый несистематический опыт в этой сфере и желает заключить этот опыт в логические рамки и алгоритмы. Занятия по программе могут способствовать решению проблем интеллектуального (через решение творческих задач), эмоционального (через победы и поражения), социального (через взаимодействие в коллективе и команде) развития учащихся.

Программа дополнительного образования предназначена для детей 12-17 лет (7-10 класс). Количество учащихся в группе: 18 человек.

Структура программы

Структуру программы составляют два основных раздела:

1. Командные игры	После знакомства с правилами игры, в любой командной игре встает вопрос об организации работы команды. Необходимо разработать тактику и стратегию ведения игры, распределить обязанности в команде. В ряде игр учащимся в дальнейшем приходится объяснять сопернику свои действия и оценивать действия противника. Поэтому очень важно сформировать навыки ведения дискуссии, умения правильно задавать вопросы и отвечать на вопросы противника.
2. Индивидуальные игры	Существует широкий класс индивидуальных игр. Прежде всего, учащимся требуется разобраться в этом разнообразии. Индивидуальные игры условно можно разделить на два класса – игры, в которых учащемуся приходится соревноваться с другими игроками, и игры, в которых учащийся должен решить какую-либо логическую задачу, ни с кем не соревнуясь. К каждому классу игры существует свой подход, формирующий соответствующие навыки для успешного освоения этих игр.

Предполагаемым результатом осуществления программы дополнительного образования является знакомство с разнообразными играми, овладение учащимися основными навыками работы в команде, участие в соревнованиях, развитие творческих способностей, а также воспитание у учащихся дисциплины, ответственности, коммуникативности, уважения к мнению педагога и товарищей.

Формой контроля выполнения образовательных задач служат участие в играх, соревнованиях и олимпиадах.

Формой контроля выполнения развивающих и воспитательных задач является дневник наблюдений педагога, в котором фиксируются достижения учащихся в данной области на протяжении периода обучения.

Подведением итогов реализации дополнительной образовательной программы является школьный игровой турнир.

Программа курса рассчитана на 102 часа и может быть прочитана за три года по 1 часу занятия в неделю. Курс состоит из трех частей – теоретической, практической и игровой.

Первая часть представляет собой теорию и философию Игры, правила различных игр, теоретические разработки, обобщения и алгоритмы.

Вторая часть – отработка полученных знаний на тренировках и учебных заданиях.

Третья часть – участие в турнирах по интеллектуальным играм различных категорий.

Основные формы работы: семинары, связанные семинарские и тренировочные занятия, когда первые нередко переходят во вторые и тренинги.

Учебно-тематический план.

№ п\п	Раздел (тема)	Описание содержания по каждому разделу (теме)	Практикум	Год прохождения курса	Количество часов
1	Вводное занятие	Рассказ о «телевизионных» формах интеллектуальных игр и их принципиальных отличиях в технических и философских аспектах.	-	1	2
2	Введение в интеллектуально-познавательные игры.	Работа с текстами вопросов «на слух». Работа с текстами вопроса «под запись». Анализ полученной информации и синтез из нее новой информации. Стереотипическое и творческое мышление. Виды памяти. Тренировки и активизация различных видов памяти..	Ведение игры: реализация стратегии игры; внесение корректив по ходу игры; учет, осознание и исправление ошибок каждого участника; разбор игры.	1	10
3	Методы решения интеллектуальных задач	Метод контрольных вопросов: из истории возникновения, алгоритм применения метода. Метод синектики: прямая, символическая, фантастическая аналогии; алгоритм применения метода. Метод преобразования свойств: сущность метода.	Замена функций: условия применения метода, разрешение проблемных ситуаций на основе данного метода. Практические задания и развивающие игры.	1	4

4	Постановка индивидуальной игры.	Игры-головоломки, игры-соревнования, игры для нескольких участников (правила игр, тактика и стратегия игр). Тактика ведения личной олимпиады. Роль игры в жизни (организация своего досуга в поездках и т. п.). Подведение итогов занятий.	Отработка навыков ведения индивидуальных игр. Игры-головоломки: основные виды (полностью разбираемые, частично разбираемые, собираемые, переместительные, ребусы); приемы достижения успеха. Топологические особенности и частично разбираемых головоломок. Приемы разгадывания ребусов числового характера. Игры-соревнования: приемы оптимизации временных, ходовых и т. п. затрат в ходе игры; математиче	1	16
---	--	--	--	---	----

			ские основы создания оптимальной стратегии игры.		
5	Развитие интеллектуальных умений	Отработка навыков ведения игры.	Интеллектуальные игры	1	2
6	Вводное занятие	Постановка целей и задач на сезон.	Обсуждение и выработка совместных решений-	2	1
7	Тренинг психологической совместимости	Осуществление продуктивной интеллектуальной деятельности, анализ возникающих ситуаций(со своей точки зрения и с позиции партнера), развитие в себе способности познания и понимания себя и других (в процессе общения и деятельности)	Отработка игры в тройках, шестерках, проведение психологических тренингов совместимости	2	6
8	Постановка командной игры.	Распределение по командам. Различные теории о формировании команды. Опробование, выявление склонностей и отработка командных ролей в групповых и командных упражнениях и играх. Теория и практика	Подготовка к командной игре: отработка навыков чтения правил	2	16

		рассадки за игровым столом, командная синергия. Взаимодействия в команде на игре, после игры и вне игры	игры, выявление скрытых возможностей; отработка тактики и стратегии ведения игры; распределение обязанностей в команде, роль капитана при подготовке команды; организация взаимодействия между членами команды.		
9	Игровые занятия	Введение команд в форму и поддержание игровой формы коллективов в течение сезона. Углубление значения для всех игроков их ролей в командах. Выведение на новый уровень игрового обсуждения. Повышение уровня игровой техники. Самостоятельное исследование учащимися теорий игры и формирование своих выводов на их основе.	Отработка навыков игры . Игры «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг». Ведение игры: реализация стратегии игры; внесение корректив по ходу игры; работа капитана по ходу игры;	2	11

			разбор основных ошибок и положительных моментов игры своей команды и команды противника.		
10	Вводное занятие	Постановка целей и задач на сезон	-	3	1
11	Организация игр.	Введение команд в форму и поддержание игровой формы коллективов в течение сезона. Углубление значения для всех игроков их ролей в командах. Выведение на новый уровень игрового обсуждения. Повышение уровня игровой техники. Самостоятельное исследование учащимися теорий Игры и формирование своих выводов на их основе.	Ведение игры: реализация стратегии игры; внесение корректив по ходу игры; работа капитана по ходу игры; разбор основных ошибок и положительных моментов	3	13
12	Организация и проведение игр нетрадиционных форм	Отработка навыка проведения игр нетрадиционных форм. Практическое применение знаний полученных в ходе обучения.	Проведение игр в клубе. Подготовка материала для проведения игр за пределами клуба.	3	10
13	Переход команд в автономный режим	Методы подготовки и самоподготовки. Критерии и методы оценки и самооценки игр и результатов.	Самостоятельная игра и анализ.	3	6
14	Итоговая игра	Умение самостоятельно вести	Практикум-	3	4

		игру.	игра.		
--	--	-------	-------	--	--

Календарно-тематическое планирование 1-й год обучения.

№ п\п	Дата		Тема занятия	Количество часов	Форма организации учебной деятельности	Планируемые результаты
	план	факт				
			Вводное занятие	2		
1			Введение в страну знатоков. История и принципы интеллектуальных игры.	1	Лекция	Знать историю развития интеллектуальных игр.
2			Правила ведения интеллектуальных игр.	1	Лекция, беседа	Знать структуру, правила ведения интеллектуальных игр. Уметь применять данные правила на практике.
			Введение в интеллектуально-познавательные игры.	10		
3			Стереотипическое и творческое мышление	1	беседа	Знать виды мышления как процесса
4			Виды памяти	1	беседа	Знать виды памяти, иметь представление о процессах запоминания
5-6			Тренировка и активизация различных видов памяти. Практикум.	2	игра	Иметь представление о процессах запоминания, о

						связи памяти с концентрацией внимания
7			Вопрос- основа игры.	1	Лекция, практикум	Уметь грамотно формулировать вопросы.
8			Требования к вопросам	1	Практикум	Уметь четко формулировать вопросы, находить логический путь к ответу.
9-10			Ключевое слово в вопросе	2	Беседа, практикум	Уметь использовать для поиска ответа приемы зашифровки информации.
11-12			Работа с текстами вопросов на «слух», «под запись».	2	Практикум, тест	Уметь дифференцировать имеющуюся в вопросе информацию, анализировать ее.
			Методы решения интеллектуальных задач.	4		
13			Метод контрольных вопросов: из истории возникновения.	1	Беседа, практикум	Уметь использовать метод в работе в команде
14			Алгоритм применения метода	1	игра	Уметь использовать данный метод в условиях командного взаимодействия
15-16			Практикум. Применение алгоритма. Как составить вопросы.	2	практикум	Уметь составлять вопросы по аналогии

			Постановка индивидуальной игры.	16		
17			Индивидуальные игры. Виды индивидуальных игр.	1	практикум	Знать классификацию игр, правила игр
18-19			Игры-головоломки. Правила игры, тактика и стратегия игры	2	игра	Знать классификацию игр, головоломок, правила игр
20-21			Игры-соревнования. Правила игры, тактика и стратегия игры	2	Беседа, игра	Знать правила игр
22-23			Игры для нескольких участников. Правила игры, тактика и стратегия игры	2	Беседа, практикум	Иметь представление о стратегии и тактике игры
24-25			Тактика ведения личной олимпиады	2	Лекция, практикум	Иметь представление о тактике олимпиады
26			Роль игры в жизни человека	1	беседа	Знать историю игры как вида де
27-29			Игра «Эрудит-лото» как одна из интеллектуальных игр. Основные принципы.	3	Беседа. игра	Знать правила данных игр, их отличия от других интеллектуальных игр
30-32			Практикум.	3	Беседа. игра	Закрепление имеющихся знаний
			Развитие интеллектуальных умений	2		
33-34			Итоговое занятие. Эрудиция – ключ успеху.	2	игра	Закрепление имеющихся знаний

Календарно-тематическое планирование 2-ой год обучения.

№ п\п	Дата		Тема занятия	Количес тво часов	Форма организации учебной деятельности	Планируе мые результат ы
	План	факт				
			Вводное занятие	1		
1			Тактика соревновательных игр.	1	Практикум, игра	Знать тактику игр
			Тренинг психологической совместимости	6		
2-3			Виды мышления. Тренинг различных форм мышления.	2	практикум	Знать виды мышления
4-5			Тренинг творческого мышления.	2	Практикум	Знать и уметь работать по принципам творческог о мышления
6-7			Тренинг психологической совместимости	2	тест	Знать психологи ческие особеннос ти игровой деятельнос ти
			Постановка командной игры.	16		
8			Принцип игры в команде	1	игра	Знать принципы игры в команде
9			Распределение командных ролей	1	практикум, игра	Знать роль и значение каждого игрока в

						команде
10			Команда- единый механизм	1	практикум	Знать роль и значение каждого игрока в команде. Единство – основа успеха.
11			Функции капитана	1	практикум	Знать, в чем состоит роль и функция капитана
12			Организация взаимодействия между членами команды.	1	практикум, игра	Уметь организовывать взаимодействие между собой в команде во время игры
13-14			Теория и практика посадки за игровым столом. Командная синергия.	2	практикум	Знать принципы расстановки и игроков в команде
15			Как слушать и слышать друг друга.	1	беседа	Уметь взаимодействовать друг с другом во время игры
16-17			Дискуссия.	2	практикум, игра	Уметь высказывать и аргументированно отстаивать свое

						мнение
18-19			Высказывание мыслей за игровым столом	2	практикум	Уметь высказывать и аргументированно отстаивать свое мнение в условиях цейтнота времени
20-21			Основные требования к обсуждению. Чего не нужно делать при обсуждении.	2	практикум, игра	Уметь высказывать и аргументированно отстаивать свое мнение в условиях цейтнота времени
22-23			Как выстроить логическую цепочку поиска ответа , работая в команде.	2	практикум, игра	Знать, как необходимо выстроить логическую цепочку в процессе поиска ответа
			Игровые занятия	11		
24-26			Организация игры «Что? Где? Когда?». Три основные формы игры.	3	игра	Знать принципы организации игры
27-30			Основные особенности «Брейн-ринга». Отличие «Брейн-ринга» от «Что? Где? Когда?». Требования к вопросам на «Брейн-	4	Беседа, практикум, игра	Знать особенности и принципы организации игр

			ринге». Особенности обсуждения при игре. Изменение функций капитана.			
31-33			Практикум по ведению игр «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринга».	3	Практикум, игра	Знать особенности и принципы организации игр
34			Итоговое занятие . Разбор основных ошибок и положительных моментов при игре.	1	игра	Знать особенности и принципы организации игр

Календарно-тематическое планирование 3-ий год обучения.

№ п\п	Дата		Тема занятия	Количество часов	Форма организации учебной деятельности	Планируемые результаты
	План	факт				
			Вводное занятие	1	практикум	Обобщение материала
1			Создание благоприятного климата во время игры	1	практикум	Уметь взаимодействовать в команде
			Организация игр.	13		
2-5			Игры в «тройках». Отработка игры.	4	Беседа, Практикум, игра	Уметь взаимодействовать в команде
6-10			Игры в «шестерках». Отработка взаимодействия работы в команде. Ролевые функции.	5	Практикум, беседа, игра	Уметь взаимодействовать в команде
11-			Подготовка и	4	Практикум,	Знать

14			проведение интеллектуальных игр в школе (класс, параллель)		беседа, игра	особенности и принципы организации игр
			Организация и проведение игр нетрадиционных форм «Бескрылка», «Эрудит-квартет».	10		
15-16			Виды нетрадиционных интеллектуальных игр.	2	Беседа, игра	Знать виды нетрадиционных интеллектуальных игр
17-22			Отработка и проведение нетрадиционных интеллектуальных игр.	6	Практикум, беседа, игра	Знать особенности и принципы организации нетрадиционных интеллектуальных игр
23-24			Анализ работы по проведению игр.	2	практикум	Уметь анализировать свою деятельность и работу во время игр
			Переход команд в автономный режим	6		
25-26			Подготовка вопросов к публичным играм.	2	практикум	Уметь разрабатывать вопросы
27-28			Проведение игр в клубе	2	игра	Знать особенности и принципы организации игр

29-30			Подготовка материала для проведения игр за пределами клуба	2	практикум	Уметь разрабатывать вопросы Знать особенности и принципы организации игр
31-34			Итоговая игра	4	беседа, игра	Обобщение и закрепление материала

Требования к уровню подготовки

К концу обучения учащие должны:

знать:

- правила логических игр;
- основные особенности ведения индивидуальной и командной игры;
- основные приемы ведения дискуссии в играх;
- основные приемы оппонирования;
- основные приемы сбора и разгадывания головоломок;
- правила сохранения информации, приёмы запоминания;

уметь:

- разработать тактику ведения индивидуальной и командной игры;
- распределять роли в команде при ведении командной игры;
- разработать стратегию ведению игры;
- вести дискуссию в ходе игры, грамотно формулировать вопросы и ответы;
- организовать свой досуг при помощи интеллектуальных игр;
- владеть монологической и диалогической речью.

Методический комплект

для педагога	для учащихся
1. Библиотека знатока. http://chgk-library.narod.ru/ 2. Летопись «Что? Где? Когда?» http://news.chgk.info/ 3. Сайт компании «ТВ-Игра» http://tvigra.ru/ 4. Журнал «Игра» http://igra.chgk.info/ 5. Сайт МАК «ЧГК» http://mak.chgk.info/ 6. Библиотека знатока. Читальный зал. http://www.krylenko.com/chgk/library/znatoky/ 7. Интернет-клуб «Что? Где? Когда?» http://internet.chgk.info/ 8. База вопросов «Что? Где? Когда?» http://db.chgk.info/ 9. ТРИЗ-педагогика http://triz.direktor.ru/default.htm 10. Энциклопедия ТРИЗ http://triz.org.ru/ 11. Нестандартные логические игры http://eku.ru/puzzle.html 12. Скипский М.И. Систематизация вопросов на технику. СПб, ЛЭТИ, 2009 13. Жарков Г.В. Хронотоп в структуре личности девиантных подростков. Автореф. к.пс.н.,	1. Ворошилов В.Я. Феномен игры. М., Советская Россия, 1982 (Библиотечка "В помощь художественной самодеятельности", #23) http://www.kulichki.com/znatoki/dz/mats/fen00.html 2. Борис Бурда. «Что? Где? Когда?» вне телеэкрана. http://chgk-library.narod.ru/burda.html 3. Борис Левин. «Что? Где? Когда?» для чайников. Д., Сталкер, 1999 http://gigabooks.ru/173-chto-gde-kogda-dlya-chajnikov.html 4. Что? Где? Когда? Игра для всех. Москва, Русский язык, 1992 5. Своя игра. Книги для умных. Книги 1-10. М. Терра, 1996-2000. 6. Роман Морозовский. «Что? Где? Когда?» в СНГ http://chgk-library.narod.ru/morozovs.html

Казань, 2000 14.«Что? Где? Когда?» для любителей и профессионалов. На путях к новой школе. №3 2003. http://altruism.ru/sengine.cgi/5/7/8/12/15/	
--	--

Материально-техническое обеспечение

Оборудование: 1 Игровые столы для игр «Брейн-ринг» и «Своя игра»; 2 Метроном; Экранно-звуковые пособия: 1 Слайд-шоу с материалами к занятиям и с играми; Технические средства обучения: 1 Мультимедиапроектор; 2 Интерактивная доска; 3 Цветной принтер или копировальный аппарат;	Цифровые образовательные интернет - ресурсы: - http://nsportal.ru/shkola/dopolnitelnoe-obrazovanie/library - http://www.develop-kinder.com/katalog-razviv/category-middle_pupils-4_5_class_1.html - http://festival.1september.ru/articles/524330/ - http://festival.1september.ru/articles/504253/ - http://www.slideshare.net/ssusera1d829/ss-11591088
---	--

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК на 2021-2022 год (70часов)

№ п/п	Режим деятельности	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Хочу все знать»
1.	Начало учебного периода	1 сентября каждого учебного года
2.	Продолжительность учебного периода	35 учебных недель (105 часов)–2-8,10 классы,
3.	Продолжительность учебной недели	5 дней

4.	Периодичность учебных занятий	1 раз в неделю по 1 часу
5.	Продолжительность учебных занятий	Продолжительность учебного часа – 45 минут
6.	Время проведения учебных занятий	Среда 14.30-15.30
7.	Продолжительность перемен	-
8.	Окончание учебного года	31 мая каждого учебного года
9.	Каникулярное время: осенние, зимние, весенние каникулы	Работа по расписанию
10.	Летнее время	-
11.	Аттестация обучающихся	Промежуточная – в конце каждой четверти Итоговая – май каждого учебного года
12..	Комплектование групп	31мая – 31августа
13.	Дополнительный прием обучающихся	В течение учебного года согласно заявлениям (при наличие свободных мест)