



Администрация города Коврова Владимирской области  
Муниципальное бюджетное образовательное  
учреждение дополнительного образования  
**Дом детской культуры «Дегтярёвец»**

Рассмотрена на заседании  
методического совета  
от « 12 » августа 2021г. Протокол № 01

Принята на заседании  
педагогического совета  
от « 13 » августа 2021г. Протокол № 01



Утверждаю  
Директор ДДК «Дегтярёвец»  
\_\_\_\_\_ П. В. Шилов

Приказ № 11 от «13» августа 2021г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
объединения «Эрудит»**

**Направленность:** гуманитарная  
**Вид программы:** модифицированная  
**Возраст учащихся:** от 11-17 лет  
**Срок реализации:** 2 года  
**Уровень сложности:** базовый

Составитель:  
Блинова Марина Вадимовна  
педагог дополнительного образования  
первой педагогической категории

г. Ковров  
2021

## **Раздел 1. Основные характеристики программы**

### **1.1. Пояснительная записка**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Эрудит» разработана в соответствии с учетом требований государственных нормативных актов для системы дополнительного образования, в том числе:

1. Федерального закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»,
2. Концепции развития дополнительного образования детей, утверждённой распоряжением правительства РФ от 4 сентября 2014 года № 1726-р;
3. Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам";
4. СанПиН 2.4.3648-20 "САНИТАРНО-ЭПИДЕМИОЛОГИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ К ОРГАНИЗАЦИЯМ ВОСПИТАНИЯ И ОБУЧЕНИЯ, ОТДЫХА И ОЗДОРОВЛЕНИЯ ДЕТЕЙ И МОЛОДЕЖИ", утвержденные Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. N 28;
5. Письмо Минобрнауки от 18.11.2015г. № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы), разработанные Минобрнауки России совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования» и АНО дополнительного профессионального образования «Открытое образование»;
6. Устав Муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования Дом детской культуры «Дегтярёвец»;
7. Положение «О структуре, порядке разработки и утверждения дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ, реализуемых Муниципальным бюджетным образовательным учреждением дополнительного образования Дом детской культуры «Дегтярёвец».
8. Федеральная целевая программа «Развитие дополнительного образования детей в РФ до 2020 года»;
9. Распоряжение правительства РФ от 29.05.2015 № 996-р «Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года»;
10. Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России.

Программа имеет социально-гуманитарную направленности предназначена для проведения занятий в творческом объединении на основе игры «Что? Где? Когда?» и сопутствующих ей играх. Программа направлена на расширение кругозора учащихся в различных областях науки.

Вид программы-модифицированная.

**Новизна** и особенность данной программы состоит в обобщении и структурировании работы по развитию интеллектуальных, организаторских и

коммуникативных способностей подростков через включение их в интеллектуальную, досуговую деятельность как активных организаторов и участников всех интеллектуально-познавательных мероприятий путем совместной деятельности взрослых и детей.

Актуальность разработки и создания данной программы обусловлена анализом сложившейся ситуации в социуме, который позволил выявить следующие противоречия:

- между нереализованностью интеллектуального и творческого потенциала подростков и стремлением к самореализации и самовыражению;
- развитие интеллекта ограничивается рамками школьной программы, а социальная действительность требует более широкого кругозора.

Актуальность данной программы обусловлена еще и ее практической значимостью. Дети могут применить полученные знания и практический опыт при подготовке к олимпиаде, при работе над проектом.

Благодаря тому, что программа органически сочетает в себе практические занятия социально-психологические тренинги, различные методики организации досуга детей, занятия пробуждают воображение и творческие силы. Успешной организации образовательного процесса способствует курс тренингов, направленных на сплочение группы.

Данная программа рассчитана на детей 11- 17 лет.

Программа нацелена на развитие интеллектуальных, коммуникативных, организаторских способностей и навыков межличностного и делового общения.

Занятия проходят для 1-го года обучения 2 раза в неделю по 2 часа. Для 2-го года 2 раза в неделю по 3 часа в форме теоретических, практических, групповых и индивидуальных занятий.

Программой предусмотрена **работа с родителями учащимися**, способствующая их активному участию в жизни творческого объединения, а значит, в жизни своего ребёнка, что приобретает в условиях современного социума большую актуальность (родительские собрания, совместные экскурсии; приглашение родителей на открытые и текущие занятия, на игры).

В ходе реализации данной программы ожидается повышение интеллектуальности членов объединения, что положительно скажется на результатах участия в городских интеллектуальных играх.

Данная программа разработана на основе авторской программы Ципляевой Е.А., Волгоград: Учитель, 2009- 15 стр.

## 1.2. Цель и задачи программы

### Цели программы:

- Выявление и развитие интеллектуальных, коммуникативных и организаторских способностей посредством включения их в интеллектуально-познавательную деятельность для активной социализации в обществе.
- Обучение учащихся приёмам и навыкам игры «ЧГК» (и смежных с ней игр), а на основе этого – развитие эрудиции, логики, фантазии; обучение собранности, умению принимать решения в критических ситуациях.

### Задачи программы:

#### *личностные:*

- воспитывать стремление к самообразованию;
- приобщить обучающихся к истинным культурным ценностям;
- формировать независимое мышление;
- содействовать профессиональной ориентации подростков;

#### *метапредметные:*

- развивать познавательную активность и способность к самообразованию;
- развивать творческий, культурный, коммуникативный потенциал в процессе участия в совместной игровой деятельности;
- обучить навыкам коммуникации и работы в команде;

#### *предметные (образовательные):*

- способствовать овладению обучающимися основами игровых технологий;
- развивать эрудицию, воображение, фантазию, логику и творческие способности;
- формировать практические умения коллективной игровой деятельности;
- формировать умения и навыки организаторской деятельности, самоорганизации;
- формировать навыки поиска и анализа информации

Цель и задачи программы соответствуют региональным и муниципальным социально–экономическим и социокультурным потребностям и проблемам.

## 1.3. Содержание программы

### 1.3.1. Учебно-тематический план

#### 1 год обучения

№ п/п	Название темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Водное занятие. Инструктаж.	1	1	0	опрос
2	История и принципы игры «ЧГК»	3	1	2	беседа

3	Основы успешности в игре. Распределение ролей в команде. Принцип игры в команде	13	4	9	игра
4	Игра-дело серьёзное	42	15	27	игра
5	Изготовление реквизита к играм	6	2	4	
6	Виды игр	10	4	6	интеллектуальная игра, игра
7	Брейн-ринг	6	2	4	интеллектуальная игра, игра
8	Своя игра	8	2	6	интеллектуальная игра, игра
9	Нетрадиционные формы игр а) «Эрудит - лото» б) «Верись - не верись» в) «Перевёртыши» и др.	13	4	9 3 3 3	интеллектуальная игра, кроссворд
10	Работа с литературой. Работа ведущего.	6	2	4	показ
11	Эрудиты в городском, областном и др. ЧГК.	34	8	26	результаты игры
12	Психологический тренинг, тестирование	2	1	1	анкеты
	Итого:	<b>144</b>	<b>46</b>	<b>98</b>	

### Учебно-тематический план 2 год обучения

№ п/п	Название темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Водное занятие. Инструктаж.	1	1	0	опрос
2	История и принципы игры «ЧГК»	3	1	2	беседа
3	Основы успешности в игре. Распределение ролей в команде. Принцип игры в команде	15	6	9	игра
4	Игра-дело серьёзное	42	15	27	игра
5	Изготовление реквизита к играм	10	2	8	
6	Классификация вопросов и заданий для интеллектуальных игр	10	4	6	интеллектуальная игра, игра
7	Брейн-ринг	6	2	4	интеллектуальная игра, игра
8	Своя игра	9	3	6	интеллектуальная игра, игра
9	Нетрадиционные формы игр	22	7	15	интеллекту-

	а) «Эрудит - лото» б) «Верись - не верись» в) «Перевертыши» и др.			5 5 5	альная игра, кроссворд
10	Игры индивидуально-командного зачета а) «Эрудит-квартет» б) «О, счастливчик» в) «Кроссворд-Шоу» г) «Есть контакт»	22	6	16 4 4 4 4	интеллектуальная игра, кроссворд
11	Интеллектуальное многоборье	20	6	14	интеллектуальная игра, игра
12	Работа с литературой. Работа ведущего.	10	4	6	показ
13	Эрудиты в городском, областном и др. ЧГК.	42	4	38	результаты игры
14	Психологический тренинг, тестирование	4	1	3	анкеты, тесты
	Итого:	<b>216</b>	<b>62</b>	<b>154</b>	

Количество часов, отведенное на тот или иной вид деятельности, является приблизительным и может изменяться согласно годовому плану деятельности.

### 1.3.2. Содержание учебного плана.

1. *Вводное занятие.* Техника безопасности.
2. История и принципы игры «ЧГК». Правила игры. Игра «ЧГК» в нашем городе. Техника безопасности.
3. *Основы успешности в игре.*

Принцип игры в команде. Команда – единый механизм. Непрерывность обсуждения. Как слушать друг друга. Необходимость высказывания всех мыслей, пришедших за столом. Чего не нужно делать при обсуждении. Как выстроить логическую цепочку командой. Распределение ролей в команде. Функции капитана, генератора идей, критика.

4. *Игра-дело серьезное.* Классификация игр. Виды игр: командные, массовые, индивидуальные. Как составить игру, конкурсную программу. Интеллектуальные игры. Типы интеллектуальных игр. Правила и законы простейших интеллектуальных игр. Классификация вопросов и заданий для интеллектуальных игр. Правило составления вопросов.

5. *Работа с литературой.* Основные принципы работы с книгой. Специфические приёмы работы с книгой. Требования к вопросам: интересная информация, лаконичная формулировка, логический путь к ответу, однозначность ответа, чёткий источник информации. Как работать над вопросом.

*Работа ведущего.* Непринуждённое общение с залом-это целое искусство. Техника речи, умение импровизировать, знание правил игры и ответов на вопросы.

6. *Игра «Эрудит-лото».* Игра «Эрудит-лото» как одна из интеллектуальных игр. Основные принципы «Эрудит-лото». Как интересно составить вопросы для «Эрудит-лото».

8. *Нетрадиционные формы интеллектуальных игр.*

-«Откажись или удвой»

- «Реалии»

- «Верить – не верить»

- «Надуваловка»

- перевёртыши, шароиды и др.

9. *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. Обработка взаимодействия для «Брейн-ринга».

10. *Особенности «Своей игры».* «Своя игра» - игра некомандная. Особенности вопросов и хода игры.

11. *Эрудиты в городском «ЧГК», в областном и международном.* Участие команд в играх. Отработка полученных навыков, умений и знаний. Марафон игры ЧГК в школе среди 5-11 классов. Отбор вопросов и проведение игр для учащихся других объединений, для родителей.

12. *Психологический тренинг, тестирование* -наиболее приемлимая форма для снятия напряжения, релаксации. Упражнения проводятся с элементами подвижных игр и направлены не только на отдых, но и сплочение команд, на тренировку коммуникативных навыков: «Путешествие», «Цветоскоп», «Пожалуйста» и др.

Содержание программы 2 года обучения

1. *Вводное занятие.* Техника безопасности.

2. История и принципы игры «ЧГК». Правила игры. Игра «ЧГК» в нашем городе. Техника безопасности.

3. *Основы успешности в игре.*

Принцип игры в команде. Команда – единый механизм. Непрерывность обсуждения. Как слушать друг друга. Необходимость высказывания всех мыслей, пришедших за столом. Чего не нужно делать при обсуждении. Как выстроить логическую цепочку командой. Распределение ролей в команде. Функции капитана, генератора идей, критика.

4. *Игра-дело серьёзное.* Классификация игр. Виды игр: командные, массовые, индивидуальные. Как составить игру, конкурсную программу. Интеллектуальные игры. Типы интеллектуальных игр. Правила и законы простейших интеллектуальных игр. Классификация вопросов и заданий для интеллектуальных игр. Правило составления вопросов.

5. *Изготовление реквизита к играм.*

6. *Классификация вопросов и заданий для интеллектуальных игр.*

Допустимые вопросы на сообразительность, вопросы типа «неизвестное об известном», на логическое и ассоциативное мышление, «на удачу», «на приближение». Условно допустимые: воспроизводящие вопросы, «с уловкой», на перечисление и предполагающие длинный ответ.

7. *Игра «Брейн-ринг».* 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. Обработка взаимодействия для «Брейн-ринга».

8. *Особенности «Своей игры».* «Своя игра» - игра некомандная. Особенности вопросов и хода игры.

9. *Нетрадиционные формы интеллектуальных игр. Игра «Эрудит-лото».* Игра «Эрудит-лото» как одна из интеллектуальных игр. Основные принципы «Эрудит-лото». Как интересно составить вопросы для «Эрудит-лото».

-«Откажись или удвой»

- «Реалии»

- «Верить – не верить»

- «Надуваловка»

- перевёртыши, шароиды и др.

10. *Игры индивидуально-командного зачёта.* Игры индивидуально-командного зачёта: «Своя игра», «Есть контакт», «О, счастливчик» и другие.

11. *Интеллектуальное многоборье.* Проведение смешанных тренировок. Подготовка к турниру. Учащиеся изучают типы интеллектуальных игр, которые входят в многоборье, формируют команды сменного состава, учатся работать в команде на общий результат, слышать друг друга. Игры: «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Эрудит-лото», «Кроссворд-шоу».

12. *Работа с литературой.* Основные принципы работы с книгой. Специфические приёмы работы с книгой. Требования к вопросам: интересная информация, лаконичная формулировка, логический путь к ответу, однозначность ответа, чёткий источник информации. Как работать над вопросом.

*Работа ведущего.* Непринуждённое общение с залом-это целое искусство. Техника речи, умение импровизировать, знание правил игры и ответов на вопросы.

13. *Эрудиты в городском «ЧГК», в областном, всероссийском и международном.* Участие команд в играх. Отработка полученных навыков, умений и знаний. Марафон игры ЧГК в школе среди 4-11 классов. Отбор вопросов и проведение игр для учащихся других объединений, для родителей.

14. Психологический тренинг, тестирование - наиболее приемлимая форма для снятия напряжения, релаксации. Упражнения проводятся с элементами подвижных игр и направлены не только на отдых, но и сплочение команд, на тренировку коммуникативных навыков: «Путешествие», «Цветоскоп», «Пожалуйста» и др.

Количество часов, отведенное на тот или иной вид деятельности, является приблизительным и может изменяться согласно годовому плану деятельности.

#### **1.4. Планируемые результаты**

##### **Личностные результаты**

*В результате обучения по программе у учащихся будут сформированы:*

- ценности интеллектуального развития;
- коммуникативные компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, педагогами, наставниками.

##### **Предметные результаты**

*В результате обучения по программе учащиеся будут знать:*

- базовые правила интеллектуальных игр;
- основные положения регламентов соревнований по спортивному «Что? Где? Когда?»;
- общие принципы и правила составления игровых заданий и вопросов интеллектуальных игр;
- типы и формы интеллектуальных игр;
- правила проведения интеллектуальных игр имероприятий.

*уметь:*

- организовать и провести интеллектуальную игру;
- искать и находить ответы на вопросы интеллектуальных игр;
- участвовать в командном поиске ответа на игровой вопрос;
- брать на себя ответственность в процессе принятия игрового решения;
- выполнять особые функции в рамках команды (например, капитана);
- составлять вопросы в соответствии с их классификацией;

- принимать деятельное участие в подготовке и проведении интеллектуальных игр;
- решать разнообразные интеллектуальные тесты, упражнения, головоломки и др.

### **Метапредметные результаты**

*В результате обучения по программе у учащихся будут сформированы:*

- представления об общечеловеческих, нравственных ценностях;
- навыки продуктивного общения и сотрудничества работы в коллективе, взаимодействия с окружающими позитивными способами.

В целом, в ходе занятий ожидается повышение интереса его участников к самообразованию, что должно привести к приобретению навыков в работе с литературой, составлению и редактированию вопросов.

## **Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий.**

### **2.1. Календарно-тематический план. (Приложение №1)**

### **2.2. Условия реализации программы**

#### ***Материально-техническое обеспечение:***

- помещение для занятий;
- учебные принадлежности;
- компьютер подключенный к сети интернет;
- мультимедийный проектор;
- принтер;

#### ***Информационное обеспечение:***

- учебная литература (словари, энциклопедии и пр.);
- наглядные пособия для проведения игр;
- методические материалы в сети Интернет.

#### ***Кадровое обеспечение:***

Реализацию программы обеспечивает педагог дополнительного образования, имеющий опыт участия в интеллектуальных турнирах международного, всероссийского и регионального уровней.

### **2.3. Формы аттестации.**

Оценка эффективности реализации программы проходит в два этапа: промежуточная и итоговая аттестации.

- промежуточная аттестация проводится в начале учебного года и середине года, его цель определить результат освоения детьми разделов образовательной программы;

- итоговая аттестация проводится в конце учебного года по ДООП.

Оба этапа аттестации осуществляются путём проведения интеллектуальной игры и участия в городских играх и Молодежном Кубке Мира-турнире по спортивному «Что? Где? Когда?» для школьников и студентов, VIII Влади-

миромском областном фестивале интеллектуальных игр для школьников и студентов под названием «iГрушка 2021-2022», «ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЕ КАЗИНО 2022», Чемпионате Владимира по «Что? Где? Когда?» среди школьников и студентов («ШРЕК»). IV Общероссийский синхронный фестиваль интеллектуальных игр «ЦЕНТАВР-2021/2022»- «ПРОКСИМА ЦЕНТАВРА-2021/22» для учащихся 5-6,7-8,9-10 классов.

#### **2.4. Оценочные материалы.**

Оценка результатов осуществляется с помощью следующих **критериев**:

- умение работать в коллективе над решением предложенной интеллектуальной задачей;
- знание начальных теоретических основ решения интеллектуальных задач;
- устойчивый интерес к игровой интеллектуально-творческой деятельности.

Формы и способы оценки результата:

- устный опрос;
- интеллектуальный тест;
- контрольные вопросы;
- конкурс на лучший вопрос;
- интеллектуальная игра;
- конкурсные вопросы;
- мультимедийная викторина;
- мультимедийная интеллектуальная игра;
- блиц-опрос;
- участие в интеллектуальных играх различных уровней.

Мониторинг результатов обучения ребенка по дополнительной образовательной программе проводится по следующим показателям:

Показатели, характеризующие творческие способности (рефлексия после игр, способность к адекватной оценке, психологическая оценка следующих компетентностей обучаемых: интеллектуальной, личностной, коммуникативной, рефлексивной, деловой, креативной, эмоциональной и т.д.)

Показатели учебные, фиксирующие предметные знания и общеучебные умения, навыки, приобретенные ребенком в процессе освоения образовательной программы (мониторинг результатов обучения ребенка проводится педагогом через тестирование, анкетирование и т.д.)

#### **2.5. Методические материалы.**

Занятия по программе проводятся очно в соответствии с расписанием с использованием индивидуально-групповой формы образовательного процесса.

Методы обучения: словесный, наглядный, практический, иллюстративный, Репродуктивный, игровой, дискуссионный, проектный.

Методы воспитания: убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация.

Содержание курса раскрывается в разнообразных формах. Специфика работы требует особой формы занятий, как можно более отличающихся традиционного учебного процесса. Минимум назидательности, принудительного навязывания знаний и умений. Теоретическая информация должна вводиться в игровой процесс, иллюстрироваться соответственно игровыми примерами из богатейшей практики интеллектуальных игр и закрепляться на тренировочных занятиях, построенных соответствующим образом. Разумеется, это не исключает полностью традиционных методов подачи и усвоения знаний.

**Педагогические технологии**, используемые при организации образовательного процесса - технология индивидуализации обучения, технология группового обучения, технология коллективного взаимообучения, технология дифференцированного обучения, технология развивающего обучения, технология проблемного обучения, технология исследовательской деятельности, технология проектной деятельности, технология игровой деятельности, коммуникативная технология обучения, технология коллективной творческой деятельности, технология портфолио, здоровьесберегающая технология.

**Алгоритм занятия.** Стандартное занятие состоит из трех этапов. Первый – круговая тренировка с применением разминочных игр. Второй – разбор и игровое подтверждение теоретических положений, запланированных на данное занятие. Третий – тренировка в режиме реального времени по правилам одной из интеллектуальных игр.

Следует отметить, что традиционно основной игровой и организационной единицей на занятиях является команда, состоящая из 6 человек. Учебно-тренировочный процесс строится на совмещении форм занятий с разным по численности контингентом.

## 2.6. Список использованной литературы

### Литература для педагога

1. Афанасьев С.П. Триста творческих конкурсов.- Кострома, 2000.
2. База вопросов «Что? Где? Когда?» // <http://db.chgk.info/>
3. Вяземский Ю.П. От Пилата до Филиппа II. История Европы и Америки в вопросах и ответах.- Москва: АСТ, 2014.-320с.- (Умники и умницы)
4. Документы Международной Ассоциации Клубов «Что? Где? Когда?» // <http://rating.chgk.info/documents.php>
5. Задорожный В.А. Новые вопросы интеллектуальных игр.- Москва: Маска, 2014.

**Дополнительная**

1. Алексеев, Е.В. Книга книг / Е.В. Алексеев, Б.О. Бурда, М.О. Поташев - М.: МОО ИНТИ 2006.
2. Анашина, Н.Ю. Энциклопедия интеллектуальных игр/ Н.Ю.Анашина - Ярославль. Академия развития. 2006.
3. Баландин, Б.Б. 10 000 вопросов для очень умных / Б.Б. Баландин.- М.: РИПОЛ классик, 2005.
4. Баландин, Б.Б. 3000 каверзных вопросов и ответов / Б.Б.Баландин. - М.: РИПОЛ классик, 2006.
- 5.Винокурова Н. Магия интеллекта, или книга о том, когда дети бывают умнее, быстрее, смысленнее взрослых-М., 1994.
- 6.126 эффективных упражнений по развитию вашей памяти. -М.:Эйфос,1994.
- 7.ВинокуроваН.К.Развитие творческих способностей учащихся. -М.,1999.
8. Комарова, И.И. Большая книга вопросов и ответов: 100 000 фактов для умных и любознательных / И.И. Комарова, Е.С. Бородычева. - М.:РИПОЛ классик, 2006.
9. Настольная книга умных и веселых. /Сост. Хайчин Ю.Д.:Сталкер, 1997.
- 10.Савенков А.И. Детская одаренность: развитие средствами искусства. - М.,1999.
- 11.Фридман Л.М.Психологический справочник учителя.- М.,1991.
- 12.Энциклопедия психологических тестов: в 3 т.-М.: ТЕРРА – Книжный клуб, 2000.творческих способностей учащихся. -М.,1999.

**Литература для родителей и учащихся:**

1. Айзенк, Г.Ю. Проверьте свои способности / Г.Ю. Айзенк. - М.:Мир, 1972.
3. Жуков, В.П. Словарь русских пословиц и поговорок / В.П.Жуков. - М.: Русский язык, 1991.-М.: Педагогика, 1984.
4. Энциклопедия для детей. Аванта + Астрономия. - М.: Аванта +,2002.
5. Энциклопедия для детей. Аванта + Биология. - М.: Аванта +,2003.
6. Энциклопедия для детей. Аванта + Всемирная история. - М.:Аванта +, 1997.
7. Энциклопедия для детей. Аванта + Всемирная литература. - М.:Аванта +, 2005. – Ч.1-2
8. Я познаю мир. Детская энциклопедия: Горы / авт.-сост. П.П.Супруненко, Ю.П. Супруненко. - М.: Астрель, 2003.12
9. Я познаю мир. Детская энциклопедия: Драгоценные камни и минералы / авт.-сост. Н. Орлова. - М.: Астрель, 2003.



14	декабрь	29.11.-04.12.21	по расписанию	Групповая				
15		06.12.-11.12.21	по расписанию	Групповая				
16		13.12.-18.12.21	по расписанию	Групповая				
17		20.12.-25.12.21	по расписанию	Групповая				
18		27.12.-30.12.21	по расписанию	Групповая				
19	январь	10.01.-15.01.22	по расписанию	Групповая				
20		17.01.-22.01.22	по расписанию	Групповая				
21		24.01.-29.01.22	по расписанию	Групповая				
22	февраль	31.01.-05.02.22	по расписанию	Групповая				
23		07.02.-12.02.22	по расписанию	Групповая				
24		14.02.-19.02.22	по расписанию	Групповая				
25		21.02.-26.02.22	по расписанию	Групповая				
26	март	28.02.-05.03.22	по расписанию	Групповая				
27		07.03.-12.03.22	по расписанию	Групповая				
28		14.03.-19.03.22	по расписанию	Групповая				
29		21.03.-26.03.22	по расписанию	Групповая				
30		28.03.-02.04.22	по расписанию	Групповая				
31	апрель	04.03.-09.04.22	по расписанию	Групповая				
32		11.04.-16.04.22	по расписанию	Групповая				
33		18.04.-23.04.22	по расписанию	Групповая				
34		25.04.-30.04.22	по расписанию	Групповая				

35	май	02.05.-07.05.22	по расписанию	Групповая				
36		09.05.-14.05.22	по расписанию	Групповая				
37		16.05.-21.05.22	по расписанию	Групповая				
38		23.05.-28.05.22	по расписанию	Групповая				
39		30.05.-31.05.22	по расписанию	Групповая				
<b>Всего часов:</b>					<b>144</b>			

**Календарный учебный график на 2021 / 2022 уч. год.**

**Объединения «Эрудит» (1-й год обучения), (2-й год обучения), (3-й год обучения) и т.д., группа**

№. № п/п	Месяц	Неделя/число	Время проведения занятий	Форма занятий	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	сентябрь	01.09.-04.09.2021	по расписанию	Групповая, индивидуальная и т.д.		Инструктаж по ТБ. Правила ТБ. Знакомство с программой	Каб.№_7____, или выездное (указать место)	Наблюдение, опрос, анкетирование, тестирование и т.д.
2		06.09.-11.09.21	по расписанию	Групповая				Беседа, наблюдение
3		13.09.-18.09.21	по расписанию	Групповая				Беседа, наблюдение
4		20.09.-24.09.21	по расписанию	Групповая				
5		27.09.-02.10.21	по расписанию	Групповая				
6	октябрь	04.10.-09.10.21	по расписанию	Групповая				

7		11.10.-16.10.21	по расписанию	Групповая				
8		18.10.-23.10.21	по расписанию	Групповая				
9		25.10.-30.10.21	по расписанию	Групповая				
10	<b>ноябрь</b>	01.11.-06.11.21	по расписанию	Групповая				
11		08.11.-13.11.21	по расписанию	Групповая				
12		15.11.-20.11.21	по расписанию	Групповая				
13		22.11.-27.11.21	по расписанию	Групповая				
14	<b>декабрь</b>	29.11.-04.12.21	по расписанию	Групповая				
15		06.12.-11.12.21	по расписанию	Групповая				
16		13.12.-18.12.21	по расписанию	Групповая				
17		20.12.-25.12.21	по расписанию	Групповая				
18		27.12.-30.12.21	по расписанию	Групповая				
19	<b>январь</b>	10.01.-15.01.22	по расписанию	Групповая				
20		17.01.-22.01.22	по расписанию	Групповая				
21		24.01.-29.01.22	по расписанию	Групповая				
22	<b>февраль</b>	31.01.-05.02.22	по расписанию	Групповая				
23		07.02.-12.02.22	по расписанию	Групповая				
24		14.02.-19.02.22	по расписанию	Групповая				
25		21.02.-26.02.22	по расписанию	Групповая				
26	<b>март</b>	28.02.-05.03.22	по расписанию	Групповая				
27		07.03.-12.03.22	по расписанию	Групповая				

28		14.03.-19.03.22	по расписанию	Групповая				
29		21.03.-26.03.22	по расписанию	Групповая				
30		28.03.-02.04.22	по расписанию	Групповая				
31	апрель	04.03.-09.04.22	по расписанию	Групповая				
32		11.04.-16.04.22	по расписанию	Групповая				
33		18.04.-23.04.22	по расписанию	Групповая				
34		25.04.-30.04.22	по расписанию	Групповая				
35	май	02.05.-07.05.22	по расписанию	Групповая				
36		09.05.-14.05.22	по расписанию	Групповая				
37		16.05.-21.05.22	по расписанию	Групповая				
38		23.05.-28.05.22	по расписанию	Групповая				
39		30.05.-31.05.22	по расписанию	Групповая				
<b>Всего часов:</b>					<b>216</b>			