

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

**КЛУБ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР**

(для учащихся 10-11 классов)

## **Пояснительная записка**

Игра – одно из первых занятий, с которым человек знакомится еще в самом раннем детстве. Именно играя, он познает мир, делает собственные маленькие открытия, учится общаться с людьми. Ребенок растет, становится подростком, и его игры меняются вместе с ним, сохраняя свои функции: объединение людей, познание, возможность совершить открытие.

Все эти возможности предоставляют интеллектуальные игры и, прежде всего, конечно, «Что? Где? Когда?». **Обучение по программе актуально** для интеллектуально одаренных детей и подростков, так как игры, предусмотренные деятельностью кружка, способствуют развитию основных характеристик творческого и логического мышления. Поиск ответа за достаточно малое (всего 1 минута) время учит концентрации внимания, быстроте принятия решений. Элементы проектной и организаторской деятельности способствуют развитию навыков самостоятельной работы. Одним из важных воспитательных моментов является командный характер игры. Чтобы добиться результата, надо уметь слушать товарища, уважать его мнение, объективно оценивать и принимать коллективное решение. Навыки коллективной работы, полученные в игре, находят применение, как в школьной, так и во внеучебной деятельности обучающихся.

Занятия по программе кружка способствуют воспитанию нравственных и моральных качеств детей и подростков, так как соблюдение правил игры и честность по отношению к сопернику является одним из важнейших принципов деятельности кружка. И еще одна отличительная черта – уважение к своей команде, к организаторам и к противнику. Дружеская атмосфера в кружке позволяет избавиться от агрессии к сопернику по игре, создать доброжелательный настрой по отношению ко всем играющим. «Что? Где? Когда?» не только игра, но и спорт. А для спорта важно постоянное самосовершенствование, работа над собой. Ни один спортсмен не добьется успеха без волевых качеств, самообладания и стремления к победе – то же касается и участника интеллектуальной игры.

Один из самых сложных моментов не только в игре, но и в жизни,- не обратить внимания на неудачу, не бросить начатое дело. Но еще сложнее адекватно воспринять свою собственную победу. Тренировки в кружке делают и победы, и поражения регулярными, превращают их в обыденные процессы и воспитывают спокойное отношение к ним.

Программа имеет социально-педагогическую направленность.

**Педагогическая целесообразность** обучения по программе «Клуб интеллектуальных игр» состоит в том, что программа ориентируется на следующие принципы:

- Учет возрастных особенностей: содержание программы рассчитано именно на обучающихся 15-16 лет. Работа в группе позволяет реализовать стремление к общению, присущее детям этого возраста, а игровые формы делают процесс обучения увлекательным.

- Принцип связи теории с практикой: применяя полученные навыки коллективной работы на практике (в том числе и в школе), обучающиеся добиваются больших успехов.
- Принцип индивидуализации программы: для каждого находится особая роль в команде, в зависимости от его личностных особенностей, и ведется индивидуальная работа.
- Принцип межпредметности: все предусмотренные программой игры основаны на достижениях разных наук и благодаря этому создают у детей системную и целостную научную картину мира.

**Цель программы:** развитие интеллектуального потенциала и повышение эрудиции одаренных детей.

### **Задачи обучения:**

#### **1. Воспитательные задачи:**

- формирование навыков коллективного принятия решений;
- формирование адекватного отношения к игре, своей победе или неудаче.

#### **2. Развивающие задачи:**

- развитие мотивации к интеллектуальной деятельности;
- формирование межпредметных связей;
- развитие ассоциативного, логического и творческого мышления.

#### **3. Обучающие задачи:**

- знакомство с методом «мозгового штурма»;
- обучение самостоятельному оперативному принятию решений.

### **Ожидаемые результаты:**

1. знание правил интеллектуальных игр;
2. знание особенностей применения метода «мозгового штурма»;
3. знание особенностей распределения ролей в команде;
4. умение самостоятельно принимать игровые решения;
5. умение принимать решения в условиях командной работы

Программа направлена на раскрытие и развитие отдельной личности, одной из главных задач программы становится объединение уже сложившейся команды. Немалая часть занятий в программе обучения посвящена написанию вопросов «Что? Где? Когда?». Эта форма работы не только помогает лучше понять специфику игры и вследствие этого улучшить результаты, но и позволяет развить навыки научной аргументации и грамотной критики.

Обучение по программе должно дать следующие **результаты**:

#### **1. Овладение предметными компетенциями:**

- знание правил и особенностей интеллектуальных игр;
- знание особенностей движения интеллектуальных игр в России;
- владение методом «мозгового штурма»;
- умение организовать и провести интеллектуальное мероприятие.

#### **2. Формирование социальных компетенций:**

- умение работать в команде;

- умение вести научную дискуссию;
- знание особенностей распределения ролей и игровых функций в команде;
- умение принимать командные и индивидуальные решения.

**Формой контроля и способом определения результативности обучения** является участие в интеллектуальных мероприятиях школьного, районного, городского уровней. При этом в течение обучения отслеживается результативность участия на разных уровнях.

**Возраст обучающихся по программе:** дети и подростки 15–17 лет (учащиеся 10–11 классов) с повышенным интеллектуальным развитием и склонностью к интеллектуальным видам деятельности. Широкий охват возрастов обусловлен спецификой клубной деятельности: направленностью на личный опыт обучающихся, возможностью объединять разновозрастных детей в одну группу, а также повышенным интеллектуальным развитием обучающихся клуба.

**Срок реализации программы** 2 года.

**Формы и режим занятий:**

Занятия проводятся два раза в неделю (по 2,5 академических часа с перерывом 10 минут).

В программу входит проведение консультаций при работе над индивидуальной или групповой проектной деятельностью, подготовке капитанов команд и организаторов игр. В консультации могут участвовать как команды, так и отдельные игроки по мере подготовки к проведению или участию в мероприятиях.

При проведении занятий используются словесные (устное изложение, беседа, объяснение), наглядные (показ иллюстраций), практические (тренировочные игры, практические занятия по написанию игровых материалов) методы обучения.

**Формы проведения занятий:**

- лекция;
- беседа;
- тренировочные упражнения;
- игра;
- конкурс;
- сообщения;
- мультимедийный час;
- видеоурок;
- презентация.

**Основной формой проведения занятий** является игра.

Программа основана на методических разработках таких теоретиков интеллектуальных игр, как В.Я.Ворошилов, Б.О.Бурда, М. Поташев, А. Левитас. При составлении использована программа Л. Климовича, разработанная для гомельского клуба интеллектуальных игр.

**Новизна программы** заключается в том, что Клуб интеллектуальных

игр предлагает детям много форм игровой деятельности помимо «Что? Где? Когда?» и «Своей игры», таких как «Травести», «Ассоциации», «Словарь», каждая из которых помогает в развитии логического, творческого и абстрактного мышления, повышает общую эрудицию обучающихся. При разработке программы учтены нормативные документы РФ об образовании.

### **Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы:**

#### *Формы и способы проверки результата*

- устный опрос;
- интеллектуальный тест;
- контрольные вопросы;
- конкурс на лучший вопрос;
- интеллектуальная игра;
- конкурсные вопросы;
- мультимедийная викторина;
- мультимедийная интеллектуальная игра;
- блиц-опрос;
- участие в различных конкурсах школьного, районного и городского уровней.

### **Прогнозируемые результаты**

На данном этапе обучения занятия направлены на совершенствование познавательных навыков, овладение приемами решения творческих, более сложных задач, определенным фондом знаний.

#### *После прохождения курса обучения учащиеся должны знать:*

- правила составления вопросов;
- алгоритмы решения задач, рассуждения;
- типы вопросов интеллектуальных игр;
- правила интеллектуальных игр.

#### *должны уметь:*

- играть в интеллектуальные игры по правилам данной игры;
- извлекать необходимые знания из литературы;
- самостоятельно выбирать средства для решения учебной задачи;
- осознавать свое незнание, находить причину сделанной ошибки;
- сравнивать результаты своей деятельности с эталоном;
- самостоятельно оценивать процесс;
- регулировать своим эмоции, поведение.

## Планируемые результаты освоения программы курса(на уровне УУД)

### Личностные:

- Формировании у обучающихся мотивации к обучению, помочь им в самоорганизации и саморазвитии.

- Развитие познавательных навыков учащихся, умений самостоятельно конструировать свои знания, ориентироваться в информационном пространстве, развитие критического и творческого мышления.

### Регулятивные:

- учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале в сотрудничестве с учителем;

- планировать свое действие в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации, в том числе во внутреннем плане осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату.

### Познавательные:

- умения учиться: навык решения творческих задач и навык поиска, анализа и интерпретации информации;

- добывать необходимые знания и с их помощью проделывать конкретную работу;

- осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы;

- осуществлять анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков.

### Коммуникативные:

- учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика);

- умение координировать свои усилия с усилиями других;

- формулировать собственное мнение и позицию;

- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;

- задавать вопросы;

- допускать возможность существования у людей различных точек зрения, в том числе не совпадающих с его собственной, и ориентироваться на позицию партнера в общении и взаимодействии;

- учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве.

**Тематический план  
10 класс**

<b>Наименование тем</b>	<b>Количество часов</b>
Вводное занятие	2,5
Философское мировоззрение	2,5
Телевизионные интеллектуальные игры	2,5
Лингвистические игры	2,5
Занимательные вопросы	5
Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?»	5
Командное взаимодействие и сплочение команд. Основные понятия	5
Метод «мозгового штурма» и его применение в интеллектуальных играх	10
Проектная деятельность. Написание вопросов к играм «Что? Где? Когда?» и др.	10
Конкурс составления вопросов	2,5
Игра по вопросам членов кружка	10
Религии мира	2,5
Чудеса света	2,5
Путешественники и открытия	2,5
Правила работы с энциклопедическим словарем	2,5
Правила поиска и отбора информации в сети Интернет	5
Правила поиска и отбора информации в библиотеке	5
Игра «Лестница знаний»	5
Игра «Интеллектуальный бумеранг»	5
«Интеллект – бой»	5
«Своя игра»	5
«Эрудит – лото»	5
«Слабое звено»	5
«Десятка»	5
«Один за всех»	5

«Брейн-ринг»	5
«Где логика?»	5
«Умники и умницы»	5
«Математический бой»	5
«Интеллектуальная викторина»	5
«Интеллектуальный Крокодил»	5
«Поле чудес»	5
«Вопрос-ответ»	5
«Знатоки русского языка»	5
«Знатоки математики»	5
Итоговое занятие	2,5
<b>Итого</b>	<b>170</b>

**Тематический план  
11 класс**

<b>Наименование тем</b>	<b>Количество часов</b>
Вводное занятие	5
Конкурс составления вопросов	5
Игра по вопросам членов кружка	5
Игра «Лестница знаний»	5
Игра «Интеллектуальный бумеранг»	5
«Интеллект – бой»	5
«Своя игра»	5
«Эрудит – лото»	5
«Слабое звено»	5
«Десятка»	5
«Один за всех»	5
«Брейн-ринг»	5
«Где логика?»	5
«Умники и умницы»	5

«Математический бой»	5
«Интеллектуальная викторина»	5
«Интеллектуальный Крокодил»	5
«Поле чудес»	5
«Вопрос-ответ»	5
«Знатоки русского языка»	5
«Знатоки математики»	5
«Крестики нолики»	5
Проведение интеллектуальных игр для 5-х классов	10
Проведение интеллектуальных игр для 6-х классов	10
Проведение интеллектуальных игр для 7-х классов	10
Проведение интеллектуальных игр для 8-х классов	10
Проведение интеллектуальных игр для 9-х классов	10
Проведение интеллектуальных игр для начальной школы	10
Итоговое занятие	5
<b>Итого</b>	<b>170</b>

### **Примерные темы занятий:**

*Тема № 1. Вводное занятие*

Знакомство с программой обучения. Знакомство учащихся с целями и задачами на учебный год.

*Тема № 2. Философское мировоззрение*

Отражение мировоззрения в афоризме.

*Тема № 3 Телевизионные интеллектуальные игры*

Разбор вопросов и работы ведущих телевизионных игровых программ.  
Конкурс ведущих.

*Тема № 4. Лингвистические игры*

Омонимы, синонимы. Игры на любознательность, сообразительность.  
Разгадывание ребусов, кроссвордов, шарад.

## *Тема № 5. Занимательные вопросы*

Правила составления вопросов. Конкурс составления вопросов.

## *Тема № 6. Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?»*

Вопросы членов кружка. Игры по вопросам, составленными членами кружка.

## *Тема № 7. Командное взаимодействие и сплочение команд Основные понятия.*

Знакомство с типологией игроков по стилю и скорости мышления (по терминологии М. Поташева). Игровые функции по типологии М. Поташева и Р. Морозовского. Знакомство с типологией игроков по социально-психологическим функциям. Игры на командное взаимодействие, взаимопонимание, сплочение («Ассоциации», «Контакт», «Шляпа», «Банальности»). Знакомство с правилами организации командной работы на тренировке и на турнире. Роль капитана в команде. Знакомство с разновидностями игровых конфликтов и способами их решения. Конфликтные ситуации внутри команды, с соперниками и с оргкомитетом.

## *Тема № 8. Метод «мозгового штурма» и его применение в интеллектуальных играх.*

Способы работы над вопросами различных типов. Этапы «раскрутки» вопроса. Генерирование идей. Функция диспетчера. Грамотная критика, отсечение неправильных версий.

## *Тема № 9. Проектная деятельность. Написание вопросов к играм «Что? Где? Когда?» и др.*

Знакомство с требованиями к коллективному проекту в области интеллектуальных игр. Подготовка коллективного проекта «Мультиигры». Выбор конкретных форм мультиигр, разделение на группы для работы над каждой формой, поиск информации. Создание коллективного проекта «Мультиигры». Оформление результатов работы. Знакомство с требованиями к ведущему, правилами ассистирования и ведения учета баллов на игре. Выбор и подготовка ведущего, ассистентов, жюри. Редактирование, подготовка и распечатка бланков для ответов, заданий, ведения протокола. Проведение «Мультиигр» для обучающихся других групп клуба или других объединений. Анализ реализации проекта.

## *Тема № 10. Конкурс составления вопросов*

Вопросы занимательного характера из области естествознания, гуманитарных и точных наук.

## *Тема № 11. Игра по вопросам членов кружка*

## *Тема № 12. Религии мира*

Религии. Миры и легенды. Боги.

*Тема № 13. Чудеса света*

Архитектура. Семь чудес света. Музеи.

*Тема № 14. Путешественники и открытия*

Великие географические открытия. Русские путешественники. Имена на карте.

*Тема № 15. Правила работы с энциклопедическим словарем*

Малый толковый словарь «Для тех, кто учится. Этимологический словарь.

Фразеологический словарь. Словарь иностранных слов. Словарь антонимов.

Словарь омонимов.

*Тема № 16. Правила поиска и отбора информации в сети Интернет*

Правила поиска и отбора в сети Интернет. Поиск по ключевым словам.

*Тема № 17. Правила поиска и отбора информации в библиотеке*

Использование системы поиска и отбора информации в школьной библиотеке для удовлетворения информационных потребностей читателей.

*Тема № 18. Игра «Лестница знаний»*

Правила игры. Игра «Лестница знаний».

*Тема № 19. Игра «Интеллектуальный бумеранг»*

Правила игры. Игра «Интеллектуальный бумеранг».

*Тема № 20. «Интеллект – бой»*

Правила игры. Игра «Интеллект – бой».

*Тема № 21. «Своя игра»*

Правила игры. Игра «Своя игра».

*Тема № 22. «Эрудит – лото»*

Правила игры. Игра «Эрудит – лото».

*Тема № 23. «Слабое звено»*

Правила игры. Игра «Слабое звено».

*Тема № 24. «Десятка»*

Правила игры. Игра «Десятка»

*Тема № 25. «Один за всех»*

Правила игры. Игра «Один за всех».

*Тема № 26. «Брейн-ринг»*

Правила игры. Игра «Брейн-ринг».

*Тема №27 «Где логика?»*

Правила игры. Игра «Где логика?»

*Тема №28 «Умники и умницы»*

Правила игры. Игра «Умники и умницы»

*Тема №29 «Математический бой»*

Правила игры. Игра «Математический бой»

*Тема №30 «Интеллектуальная викторина»*

Правила игры. Игра «Интеллектуальная викторина»

*Тема №31 «Интеллектуальный Крокодил»*

Правила игры. Игра «Интеллектуальный Крокодил»

*Тема №32 «Поле чудес»*

Правила игры. Игра «Поле чудес»

*Тема №33 «Вопрос-ответ»*

Правила игры. Игра «Вопрос-ответ»

*Тема №34 «Знатоки русского языка»*

Правила игры. Игра «Знатоки русского языка»

*Тема №35 «Знатоки математики»*

Правила игры. Игра «Знатоки математики»

*Тема № 35. Итоговое занятие*

Итоговое занятие. Подведение итогов, награждение участников и победителей.

## **Методическое обеспечение дополнительной образовательной программы**

Программа «Клуб интеллектуальных игр» рассчитана на развитие интеллектуальных и творческих способностей учащихся, а также на подготовку школьников к районным турнирам по интеллектуальным играм, марафонам знаний. Правильно поставленная, организованно проводимая учебно-тренировочная работа в группах способствует успешной подготовке занимающихся и хорошему выступлению на турнирах.

Для занимающихся предусматриваются теоретические, практические занятия. Теоретическая подготовка проходит в форме лекций и бесед, сообщений, практическая подготовка – в форме тренингов, тренировочных упражнений, интеллектуальных игр.

### **Структура занятий:**

1. Тренировка памяти, логического мышления.
2. Игра.
3. Новые знания.

#### **4. Обсуждение итогов.**

В качестве методов стимулирования и мотивации используются словесные оценки; самооценка деятельности как способ отслеживания динамики образовательных результатов. Каждая оценка комментируется с целью поддержки его стремления к новым успехам.

#### **Условиями реализации программы являются:**

- помещение для занятий,
- учебные принадлежности,
- учебная литература (словари, энциклопедии и пр.),
- наглядные пособия для проведения игр,
- участие в районных турнирах,
- изучение литературы дома.

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

- компьютер подключенный к сети интернет;
- мультимедийный проектор; принтер для распечатывания нот;
- аудиопроигрыватель;
- дидактические материалы;
- таблицы, схемы;
- раздаточные материалы.

### **Список литературы для педагогов:**

1. Винокурова Н.К. Развитие творческих способностей учащихся.- М. «Педагогический поиск», 1999.
2. Камакин О. Н. Интеллектуально-познавательная игра "Будь готов!" // Справочник классного руководителя. - 2012. - № 3 (март). - С. 73-77.
3. Кожин Ю. А. Методика проведения правового брейн-ринга в средней школе // Право в школе. – 2006. - N 2. - С. 51-55.
4. Кондрашов А.П. Новейший справочник необходимых знаний.- М.,2014.
5. Логинова И. Л. Играем, как в телешоу. Разработки внеклассных мероприятий на основе телевизионных игр // Начальная школа. – 2004. - N 5. - С. 98-101.
6. Мандель Б. Р. Интеллектуальные игры: развитие профессионально значимых качеств у будущих специалистов гуманитарной сферы // Инновации в образовании. – 2007. - N 2. - С. 36-55.
7. Ромашкова Е.И. Игровые модели интеллектуального досуга в семье и школе. - М.: «Школьная пресса»,2003.
8. Солодкова Т. П. Программа интеллектуального клуба "Эрудит" // Управление современной школой. Завуч. - 2010. - N 8. - С. 98-107.
9. Суворова Н. И. От игр и задач к моделированию. [Умение анализировать и строить информационно-логич. модели на уроках информатики] // Информатика и образование. – 1998. - N 6. - С. 31-37.
- 10.Сун Л. Интеллектуальная игра дебаты: формы организации и особенности проведения // Наука и школа. - 2012. - № 5. - С. 58-61.
- 11.Федоровская Е. О. Дар игры. Роль игры в развитии творческого потенциала ребенка // Одаренный ребенок. - 2012. - № 1 (январь-февраль). - С. 20-28.

### **Список литературы для обучающихся:**

1. Баландин Б. 1001 вопрос для очень умных. – М. 2012.
2. Большая школьная энциклопедия, М. «Махаон», 2015.
3. Вопросы и ответы. Энциклопедия для детей среднего возраста, М. «Махаон»,2015.
4. Журнал «Квант» <http://kvant.info/>
5. Журнал GEO <http://www.geo.ru/>
6. Кондрашов А.П. Новейший справочник необходимых знаний.- М.,2014.
7. Менделеев.В.А. Энциклопедия необходимых знаний.- Харьков, 2007.
8. Свободная энциклопедия «Википедия» <https://ru.wikipedia.org/wiki>
9. Энциклопедический словарь. СПб.: Ф. А. Брокгауз, И. А. Ефрон, 1890—1907. 82 + 4 тт. [http://www.rubricon.com/bie\\_1.asp](http://www.rubricon.com/bie_1.asp)
- 10.Энциклопедия «Кругосвет» <http://krugosvet.ru/>
- 11.Энциклопедия для детей в 38 томах, «Аванта+».