

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
Ханты-Мансийского района  
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА  
п.Горноправдинск»

Руководитель организации

\_\_\_\_\_ Федорчук И.С.  
«27» августа 2024г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА  
«ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ»  
на 2024-2025 учебный год

Возраст обучающихся: 12-17 лет  
Срок реализации программы: 1 год  
Составитель: Коржевская Оксана Владимировна

Горноправдинск 2023

## **Пояснительная записка**

Пояснительная записка Программа внеурочной деятельности «ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ» разработана на основе нормативно-правовых и методических документов Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (Утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от «17» декабря 2010 г. № 1897)

Закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями);

Распоряжение Правительства Российской Федерации от 04.09.2014 № 1726-р «Концепция развития дополнительного образования детей»;

Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. N 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (с изменениями от 30.09.2020).

Письмо Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).

### **Актуальность**

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 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 происшествия и воспитывают спокойное отношение к ним.

Программа имеет общеинтеллектуальную направленность.

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

- Учет возрастных особенностей: содержание программы рассчитано на обучающихся 12-17 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**:

#### **Личностные результаты**

- положительное отношение к интеллектуальной деятельности;
  - широкая мотивационная основа исследовательской деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы;
  - интерес к новому содержанию и новым способам познания;
  - ориентация на понимание причин успеха в исследовательской деятельности, в том числе на самоанализ и самоконтроль результата, на анализ соответствия результатов требованиям конкретной задачи, понимание предложений и оценок учителя, взрослых, товарищей, родителей;
  - способность к самооценке на основе критериев успешности исследовательской деятельности.
- в предложенных ситуациях, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, какой поступок совершать;
- умение обмениваться друг с другом информацией и выражать личное мнение

**Метапредметными результатами** является формирование следующих УУД:

#### **Регулятивные УУД:**

- определять и формулировать цель деятельности;
- учиться высказывать свое предположение;
- принимать и сохранять учебную задачу;
- учитывать выделенные учителем ориентиры действия;
- планировать свои действия;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль;
- адекватно воспринимать оценку учителя;
- различать способ и результат действия;
- оценивать свои действия;
- вносить коррективы в действия на основе их оценки и учета сделанных ошибок;
- выполнять учебные действия в материале, речи, в уме.

#### **Познавательные УУД:**

- осуществлять поиск нужной информации для выполнения учебного исследования с использованием учебной и дополнительной литературы в

открытом информационном пространстве, в т.ч. контролируемом пространстве Интернет;

использовать знаки, символы, модели, схемы для решения познавательных задач и представления их результатов;

высказываться в устной и письменной формах;

ориентироваться на разные способы решения познавательных исследовательских задач;

владеть основами смыслового чтения текста;

анализировать объекты, выделять главное;

осуществлять синтез (целое из частей);

проводить сравнение, сериацию, классификацию по разным критериям;

устанавливать причинно-следственные связи;

строить рассуждения об объекте;

обобщать (выделять класс объектов по какому-либо признаку);

подводить под понятие;

устанавливать аналогии;

оперировать такими понятиями, как проблема, гипотеза, наблюдение, эксперимент, умозаключение, вывод и т.п.;

видеть проблемы, ставить вопросы, выдвигать гипотезы, планировать и проводить наблюдения и эксперименты, высказывать суждения, делать умозаключения и выводы, аргументировать (защищать) свои идеи и т.п.

#### **Коммуникативные УУД:**

донести свою позицию до других: оформлять свою мысль, в устной и письменной речи;

слушать и понимать речь других;

вырабатывать общее решение;

совместно договариваться о правилах общения и поведения во время игры и следовать им

**Предметными результатами** является сформированность следующих умений:

анализировать и решать задачи повышенной трудности;

решать нестандартные и логические задачи;

решать ребусы и кроссворды

допускать существование различных точек зрения;

учитывать разные мнения, стремиться к координации;

формулировать собственное мнение и позицию;

договариваться, приходить к общему решению;

соблюдать корректность в высказываниях;

задавать вопросы по существу;

использовать речь для регуляции своего действия;

контролировать действия партнера;

владеть монологической и диалогической формами речи.

**Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности**

<b>Разделы программы</b>	<b>Содержание</b>	<b>Формы организации</b>	<b>Виды деятельности</b>
<b>Вводное занятие. Техника безопасности.</b>	Инструктаж по технике безопасности, задания на креативное мышление индивидуально и в группах	Беседа	Познавательная
<b>Интеллектуальное многоборье, знакомство с правилами игры в команде на турнирах.</b>	Подготовка к турнирам. Учащиеся изучают типы интеллектуальных игр, которые входят в многоборье, могут решать простой уровень. Учащиеся работают в команде на общий результат, слышат друг друга.	Беседа занятие практикум	Познавательная
<b>Классификация игр со словами</b>	Разбор следующих типов заданий: Путаница, Буквомесы, Загадки слов В.И, Даля, Палиндромы, Алфавит, Поле чудес. Разбор правил составления ребусов, тренировка в их составлении и отгадывании.	занятие практикум	Познавательная
<b>Изучение командных игр</b>	Знакомство с правилами игры в «Что? Где? Когда?», «Брейн ринг», «Кроссворд –шоу».	занятие практикум	Познавательная
<b>Классификация игр на логические операции</b>	Разбор следующих типов заданий: Эрудит-лото, Гуггенхейм, Пентагон. Учащиеся различают разные типы заданий, умеют решать на простом уровне.	занятие исследование	Познавательная

<b>Разбор игр, основанный на анализе и перестановке частей слов</b>	Знакомство с шарадами, с перевертышами. Учащиеся знакомятся с принципом построения и решения шарад, учатся выполнять задания на переворот слов на основе синонимичности – антономичности.	занятие исследование	Познавательная
<b>Стихотворные игры со словами</b>	Знакомство с игрой Буриме, Бескрылки.	занятие практикум	Познавательная
<b>Игры индивидуально – командного зачета</b>	Знакомство с играми «Есть контакт», «Своя игра», «О,счастливчик», «Эрудит – квартет», «Мафия», «Сверьте даты»	занятие практикум	Познавательная
<b>Интеллектуальное многоборье</b>	Знакомство с играми «Угадай мелодию», «Да-нетки»	занятие практикум	Познавательная
<b>Игры на развитие ассоциативного мышления</b>	Знакомство с играми «Крокодил», «Цветомузыка»	занятие практикум	Познавательная
<b>Проведение смешанных тренировок</b>	Турниры между учащимися по играм «Что? Где? Когда?», «Кроссворд – шоу», «Брейн – ринг», «Музыкальный «Что? Где? Когда?», «Интеллект – ассорти»	турнир	Познавательная

**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.

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.

**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 эмоциями, поведение.

## Календарно – тематический план в 7-11 классах

№	Дата	Наименование тем	Количество часов
1.		Вводное занятие	1
2.		Философское мировоззрение	3
3.		Телевизионные интеллектуальные игры	4
4.		Лингвистические игры	5
5.		Занимательные вопросы	5
6.		Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?»	5
7.		Командное взаимодействие и сплочение команд. Основные понятия	5
8.		Метод «мозгового штурма» и его применение в интеллектуальных играх	5
9.		Проектная деятельность. Написание вопросов к играм «Что? Где? Когда?» и др.	5
10.		Конкурс составления вопросов	5
11.		Игры по вопросам членов кружка	5
12.		Религии мира	5
13.		Чудеса света	5
14.		Путешественники и открытия	5
15.		Правила работы с энциклопедическим словарем	5
16.		Правила поиска и отбора информации в сети Интернет	5
17.		Правила поиска и отбора информации в библиотеке	5
18.		Игра «Лестница знаний»	10
19.		Игра «Интеллектуальный бумеранг»	10
20.		«Интеллект – бой»	10
21.		«Своя игра»	6
22.		«Эрудит – лото»	5
23.		«Слабое звено»	5

24.		«Десятка»	6
25.		«Один за всех»	6
26.		«Брейн-ринг»	6
27.		Участие в окружных играх	1
28.		Итоговое занятие	1
		<b>Итого</b>	144 часа

### 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, составленным 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, отсеечение 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. Мифы 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 № 28. Итоговое занятие*

Итоговое занятие. Подведение итогов, награждение участников и победителей.

## **Методическое обеспечение дополнительной образовательной программы**

Программа рассчитана на развитие интеллектуальных и творческих способностей учащихся, а также на подготовку школьников к районным турнирам по интеллектуальным играм, марафонам знаний. Правильно поставленная, организовано 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+».