

Муниципальное Бюджетное Общеобразовательное учреждение-  
средняя общеобразовательная школа №1 имени младшего сержанта  
Айдарова Рустама Руслановича  
с. Кизляр Моздокского района РСО – Алания

«Согласованно» заместитель директора по УВР  Баракаева А.С. «01» 09 2022	«Утверждено» Директор школы  Айдарова З.А. «01» 09 2022
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



Рабочая программа

внеурочной деятельности клуба интеллектуальных игр

«Интеллект»

руководитель: Шамурзаева Лейла Болатовна

Программа разработана в соответствии с ФГОС основного общего образования на примерной программы внеурочной деятельности

Срок реализации программы 2022-2023 учебный год

## 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 происшествия 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 14-16 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;  
знание особенностей применения метода «мозгового штурма»;  
знание особенностей распределения ролей в команде;  
умение самостоятельно принимать игровые решения;  
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:**

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.

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 14–17 лет (учащиеся 9–11 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** 1 год (68 часов).

### **Формы и режим занятий:**

Занятия проводятся один раз в неделю (по 2 академических часа: по 45 минут 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 свои эмоции, поведение.

**Календарно – тематический план**

Примерные сроки	Наименование тем	Количество часов
сентябрь	Вводное занятие	1

сентябрь	Философское мировоззрение	1
сентябрь	Телевизионные интеллектуальные игры	2
сентябрь	Лингвистические игры	2
сентябрь	Занимательные вопросы	2
октябрь	Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?»	2
октябрь	Командное взаимодействие и сплочение команд. Основные понятия	4
октябрь- ноябрь	Метод «мозгового штурма» и его применение в интеллектуальных играх	6
ноябрь- декабрь	Проектная деятельность. Написание вопросов к играм «Что? Где? Когда?» и др.	8
декабрь	Конкурс составления вопросов	2
декабрь	Игра по вопросам членов кружка	2
январь	Религии мира	2
январь	Чудеса света	2
январь	Путешественники и открытия	2
февраль	Правила работы с энциклопедическим словарем	2
февраль	Правила поиска и отбора информации в сети Интернет	4
март	Правила поиска и отбора информации в библиотеке	4
март	Игра «Лестница знаний»	1
март	Игра «Интеллектуальный бумеранг»	1
март	«Интеллект – бой»	1
апрель	«Своя игра»	2
апрель	«Эрудит – лото»	1
апрель	«Слабое звено»	1
апрель	«Десятка»	1
апрель	«Один за всех»	1
апрель	«Брейн-ринг»	1
по плану	Участие в районных и городских играх	8
май	Итоговое занятие	2
	<b>Итого</b>	<b>68</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, 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 «Интеллектуалы» 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:**

Тренировка памяти, логического мышления.

Игра.

Новые знания.

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.