

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
ОСНОВНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
по внеурочной деятельности  
«Клуб интеллектуального творчества»  
(для 10 – 11 классов образовательной организации)**

**Пояснительная записка**

Рабочая программа составлена в соответствии со следующими нормативно-правовыми документами:

1. ФЗ № 273-ФЗ от 29.12.2012 г. «Об образовании в РФ».
2. Приказ Министерства образования и науки РФ от 17.12.2010 № 1897 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования».
3. Письмо Департамента общего образования Министерства образования и науки РФ от 12.05.2011 г. № 03-296 «Об организации внеурочной деятельности при введении федерального государственного образовательного стандарта общего образования».
- 4 СанПиН, 2.4.2.2821-10 «Гигиенические требования к режиму учебно-воспитательного процесса» (Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 29 декабря 2010 г. № 189).

Рабочая программа основана на методических разработках таких теоретиков интеллектуальных игр, как В.Я. Ворошилов, Б.О. Бурда, М. Поташев, А. Левитас, Карла Поппера.

Анализ современного состояния общественной жизни свидетельствует о том, что обществу необходимы личности, важнейшими качествами которых «становятся инициативность, способность творчески мыслить и находить нестандартные решения, умение выбирать профессиональный путь, готовность обучаться в течение всей жизни».

**Проблема развития творческого и интеллектуального потенциала обучающихся очевидна.** Часто можно наблюдать, как многие учащиеся, имея приличный багаж знаний и решая даже самые трудные контрольные работы на «отлично», не умеют переносить полученные знания на окружающую их реальность.

Многие годы традиционной целью школьного образования было овладение системой знаний, составляющих основу наук. Память учеников загружалась многочисленными

фактами, именами, понятиями. Именно поэтому выпускники российской школы по уровню фактических знаний заметно превосходят своих сверстников из большинства стран. Однако результаты проводимых за последние два десятилетия международных исследований заставляют насторожиться. Так, Международная программа по оценке образовательных достижений учащихся PISA выявила, что «...российские школьники лучше учащихся многих стран выполняют задания репродуктивного характера, отражающие овладение предметными знаниями и умениями. Однако их результаты ниже при выполнении заданий на применение знаний в практических жизненных ситуациях...».

Новизна программы заключается в том, что в ней реализуется идея и приемы подготовки детей к турнирам общеинтеллектуальной направленности и эрудиции. В программе систематизированы и скомпонованы по тематике различные имеющиеся в литературе виды интеллектуальных игр, а также предусмотрены выполнение разнообразных по характеру игровых упражнений на развитие общей эрудиции, так и приучение к умению логически раскручивать ситуацию.

Педагогическая целесообразность программы состоит в том, что она реализует потребность детей в игровой форме повысить свой общий уровень эрудиции, позволяет продемонстрировать умения и знания, не находящие признания в школьной деятельности ребенка и позволяет в полной мере реализовать его метапредметные умения. К числу наиболее актуальных проблем современной педагогики относится проблема социализации подростков. Вовлечение детей в сферу занятий интеллектуальными играми способно наполнить детский досуг яркими, интересными событиями, расширить круг общения, приобрести опыт работы в команде. По мнению психологов, каждый участник игры получает тренинг эффективного мышления и, что еще более важно, командного эффективного мышления. Это включает в себя умение слушать и слышать, поддерживать свою точку зрения, развивать интуицию. И, конечно, участие в играх дает ощущение роста, положительные эмоции от ощущения работы своего мозга. В общем, интеллектуальные игры способны развивать интеллект, причем не только в его обычном понимании, но также эмоциональный интеллект, что тоже очень важно.

Актуальность программы обусловлена возросшим интересом к интеллектуальным мероприятиям в Сахалинской области и появившейся возможностью школьникам участвовать в них. Тем самым ребята становятся вовлеченными в особого рода среду, даже культуру, не оставляющую шансов вредным влияниям и привычкам, несущую исключительно развитие и положительные эмоции.

**Цель программы:** создание дополнительных условий для развития интеллектуально-творческого потенциала школьников

**Задачи программы:**

*Обучающие:*

- познакомить с историей и современными направлениями развития интеллектуального движения в России и Сахалинской области.
- развивать интеллектуальный уровень познавательной активности учащихся.
- развивать коммуникативную и исследовательскую компетенции учащихся.
- научить владеть различными техниками интеллектуальной работы.

*Воспитательные:*

- приобщать учащихся к системе культурных ценностей, отражающих богатство общечеловеческой культуры, в том числе и отечественной.
- привлекать учащихся к движению интеллектуальных игр.

- побуждать к овладению основами нравственного поведения и нормами гуманистической морали (доброты, милосердия, веры в созидательные способности человека, терпимости по отношению к людям, культуры общения, интеллигентности как высшей меры воспитанности).
- способствовать развитию внутренней свободы ребёнка, способности к объективной самооценке и самореализации поведения, чувства собственного достоинства, самоуважения.
- воспитывать уважительное отношение между членами коллектива в совместной творческой деятельности.

*Развивающие:*

- развивать природные задатки, творческий потенциал.
- развивать образное и пространственное мышление, фантазию, наблюдательность, логику.
- развивать положительные эмоции и волевые качества.
- развивать потребность к творческому труду, стремление преодолевать трудности, добиваться успешного достижения поставленной цели.

**Реализация программы осуществляется по двум направлениям:**

1. Проведение развивающих *учебных занятий* по подготовке и тренингу.
2. Регулярное проведение открытых (т.е. с привлечением учащихся, не занимающихся в КИТ) интеллектуальных состязаний.

Таким образом, реализация целей и задач программы проходит для большего количества учащихся, чем регулярно участвующих в ней, т.е. программа, по сути, становится общешкольной.

**Сроки реализации дополнительной образовательной программы**

Программа клуба интеллектуальных игр рассчитана на учащихся 10-11-х классов и предусматривает реализацию в течение одного учебного года. 1 час в неделю 34 часа.

**Формы и методы работы**

Клуб интеллектуальных игр представляет собой совокупность мероприятий интеллектуального характера, проводимых в игровой форме среди школьников 6 класса. При этом занятия в клубе разделяются на учебные тренировки и соревнования.

Учебные тренировки проводятся один раз в неделю длительностью 1 час для ребят, увлеченных интеллектуальными состязаниями. В ходе занятий дети знакомятся с основными видами интеллектуальных соревнований, тренируются в умении отвечать на вопросы разнопланового характера – от тематических вопросов на эрудицию до решения своеобразных логических задач, тренируются работать в командах. Занятия проводятся в соревновательной форме, что позволяет детям тренировать спортивные качества характера, активизирует быстроту реакции. Желание выиграть является мощным стимулом развития эмоциональных качеств личности и в конечном итоге, характера. Здесь прекрасно становятся видны сильные и слабые стороны каждого воспитанника и позволяет находить способы реализовать свои сильные качества (быстроту реакции, остроту мышления, умение принимать решение) и работать над нейтрализацией слабых сторон психики (застенчивость, невнимательность, неумение слушать других).

Форма организации занятий – групповая и командная, в зависимости от количества детей. Каждая группа или команда располагается территориально независимо от других – за отдельным столом. Команда, как правило, состоит из 5-6 человек и в ней обязательно назначается капитан, имеющий право окончательного решения на каждом этапе игры. Тем

самым происходит формирование устойчивых команд для последующих участия в соревнованиях школьного и более высокого уровня.

Каждое занятие, как правило, посвящено или конкретной игре или теме. Занятия состоят из организационной части, основной (теоретической или практической) и подведением итогов.

В итоговой части занятия происходит анализ игры: каждая команда пытается проанализировать свой результат, выявляет лучших игроков игры, оценивает действия капитана, обменивается впечатлением о сложности вопросов.

Интеллектуальные соревнования осуществляются на уровне викторин, тестов, а также по различным видам командных игр: «Что? Где? Почему?», «Интеллект-квартет», «Ворошиловский стрелок», «Своя игра», «Брейн-ринг», «Интеллект-стрелок», «Интеллектуальный футбол» и т.д.

## Содержание учебной программы

### Раздел 1. Устные игры на логику.

(Решение нестандартных, комбинаторных задач на общую эрудицию и логику)

**Содержание материала:** пословицы, разгадывание и создание перевертышей пословиц и крылатых фраз. Игра «Ассоциации», правила. Игра «Шляпа», отгадывание и составление кроссвордов. Головоломки. Ребусы, правила игры

**Формы занятий:** парная, командная игра, индивидуальная.

Тема «Пословицы» содержит большое количество разнообразных игр. Игра «Пословицы – перевертыши»: каждое слово пословицы меняется на антоним или противоположное по смыслу слово. Например, «Чужие ботинки дальше от ног» («Своя рубашка ближе к телу»), «На милиционере валенки мокнут» («На воре шапка горит»).

Игры на ассоциации очень полезны для активизации мышления и памяти. Связывая образное и логическое мышление, они дают хороший толчок для повышения интеллектуального развития, так как повышают скорость интеллектуальных процессов. Ассоциации могут быть разных видов: Ассоциации по контрасту (подобрать слово, противоположное по значению), ассоциации по сходству (на что похож предмет), ассоциации по смежности в пространстве/времени (зима/снегопад, осень/листопад.), ассоциации причины – следствия (день/светло, дождь/лужи), возможен такой вариант игры. Команды договариваются (или ведущий задает), какие ассоциации будут использоваться на тур. В туре участвуют по игроку от каждой команды. Игроки на скорость называют ассоциацию, кто быстрее всех ответил, приносит балл команде. На тур задается от 5 до 7 слов. В следующем туре игроки меняются, и меняется тип ассоциации. Для решения возможных конфликтных вопросов в момент игры назначается игровое жюри, мнение которого обжалованию не подлежит.

Игра «Шляпа» тренирует скорость мышления, точность речи, умение подбирать синонимы и аналогии. Для игры разбиваются на пары. Все играющие предварительно записывают на бумажках слова: можно по темам, например, известные личности, или на произвольную тему. Бумажки складываются в шляпу. шляпа по очереди передается каждой паре. Пара за 30 секунд должна отгадать как можно больше слов из шляпы. Один игрок в паре достает бумажку и начинает объяснять, какое слово написано, не называя его. Второй игрок пары должен как можно быстрее отгадать слово. Сколько слов отгадано – такова

сумма баллов каждой пары. Пары можно выбирать случайным образом, или тренировать устоявшиеся, как правила, из одной команды.

На занятиях по теме «Кроссворды, сканворды» ребятам предлагаются по 3 одинаковых кроссворда (сканворда) разной тематики на группу на 20 минут, при этом рекомендуется такой порядок действий: каждый кроссворд разгадывает по 2 члена команды а течение 5 минут, затем пары обмениваются кроссвордами и пытаются разгадать оставшиеся слова. Кроссворды можно брать сначала по темам учебных предметов, а затем общего характера на знание кино, мультфильмов, общественных явлений, быта и т.д. Подобная работа помогает выявить в группе «знатоков» в какой-то конкретной области с одной стороны и пробелы в информации других игроков.

## **Раздел 2. Командные интеллектуальные игры**

**Содержание материала:** знакомство с правилами и тактиками кнопочных игр «Брейн-ринг», «Что? Где? Почему?», «Интеллект-стрелок», «Своя игра». Тренировки по вопросам по темам. Анализ поведения игрока и тактики команды.

**Формы занятий:** командные игры, разбор правил игры.

На лекционных занятиях по данной теме ребята знакомятся с правилами игры. Затем на практических занятиях происходит сама игра с подсчетом очков, выявлением победителей. По окончании игры происходит обсуждение и анализ поведения команд и игроков, делаются выводы по улучшению тактики игры, записываются интересные факты, услышанные в вопросах, выбираются лучшие вопросы и лучшие игроки.

Игра «Брейн-ринг» является командной игрой, у каждой команды кнопка или ее аналог – карточка. Командам задается вопрос, по сигналу ведущего команды в течение минуты могут отвечать, нажав на кнопку или подняв карточку. Команда, раньше других нажавшая кнопку, дает свой ответ. В случае правильного ответа, получает один балл, если ответ неверный, остальные команды имеют возможность в течение 20 секунд нажать свою кнопку и ответить. Количество вопросов на игру может быть разным в зависимости от времени, как правило, от 5 до 15. Если команд много, можно играть в два этапа – отборочный и финальный. Вопросы для игры подбираются из разряда «на знание» или требующие небольшой догадки в течение минуты. Здесь тренируется и выявляется быстрота мышления и умение работать в команде, понимать и доверять друг другу, знать сильные стороны каждого игрока. Эта игра хороша для отработки слаженности команды.

В игре «Интеллект-стрелок» и «Ворошиловский стрелок» одновременно участвуют две команды по 4 человека. Ведущий зачитывает вопрос. В любой момент игрок, знающий ответ, нажимает на кнопку. Если его ответ верный, игру покидает игрок, стоящий напротив, или любой другой, по выбору ответившего, если игрока напротив уже нет. Если игрок ответил неверно, он сам покидает игру. Выигрывает команда, в которой остался хотя бы один игрок. Эта игра больше других выявляет разносторонние знания игроков. В течение одного раунда вопросы команде задаются из блока 4-5 тем, тема называется ведущим перед началом чтения вопроса. Эта игра более индивидуальная, т.к. игрокам нельзя совещаться, но в то же время командная тактика ей все же присуща. Каждый должен уметь оценить риск своего ответа, т.к. любой неправильный ответ подводит команду. В этих играх также важна скорость реакции и мышления. При этом бывает, что ученики, не сильно проявляющие себя на уроках, вдруг оказываются знатоками в каких либо других областях – футболе, кино, искусстве, так как вопросы в этой игре могут быть самыми неожиданными и совсем не связанными со школьными предметами.

«Своя игра» знакома всем по телевизионной версии, хотя есть и свои отличия в нашем варианте. Мы реализуем командный вариант. Команды по кругу выбирают тему вопроса и стоимость. На ответ команде дается 20 секунд. Если за это время команда не дает правильного ответа, то сумма баллов команды минусуется на стоимость вопроса, а другие команды получают возможность ответить на этот вопрос, и добавить к своим очкам стоимость вопроса. Вопросы этой игры более всего привязаны к предметным областям и у игроков есть возможность выбрать более близкую им тему.

Игра «Что? Где? Почему?» является классической среди многообразия интеллектуальных игр, так как в ней необходимо проявить не столько знания, сколько умений из ограниченного, но вместе с тем, достаточного, набора информации вывести умозаключение. Эта игра более других направлена на развитие мышления, причем командного. При этом используется полный арсенал мыслительных операций: и ассоциации, и интуиция, и аналогии, и знания. При этом очень важно не только самому владеть этими приемами, но и уметь слушать другого игрока и развить его версию, увидев в ней здравый смысл.

#### **Формы подведения итогов реализации программы внеурочной деятельности.**

Подведение итогов по результатам освоения материала данной программы осуществляется с периодичностью раз в четверть в форме проведения интеллектуальных соревнований общешкольного характера, а также через участие детей в синхронных турнирах, ежемесячно проходящих в школе. При этом, после таких мероприятий организуется обсуждение проведенной игры в форме обмена мнениями, дискуссии, анализа и самоанализа работы команды в целом и каждого игрока. В конце учебного года проводится интеллектуальный фестиваль. По итогам игр проходит награждение грамотами лучших игроков и команд.

### **Планируемые результаты**

#### Личностные результаты:

- развитие нестандартного мышления, любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;
- повышение познавательной активности,
- реализация интеллектуально-творческого потенциала подростков посредством участие в интеллектуальных состязаниях разных уровней,
- воспитание чувства сплочённости и ответственности за команду;
- развитие самостоятельности суждений, независимости мышления.

#### Метапредметные результаты:

- Сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат – ответ на вопрос с заданным условием,
- Анализировать предложенные возможные варианты верного ответа.
- Осуществлять развернутые действия контроля и самоконтроля

#### Предметные результаты:

- Сравнивать разные приемы действий, выбирать удобные способы для выполнения конкретного задания.
- Моделировать в процессе совместного обсуждения алгоритм решения; использовать его в ходе самостоятельной работы.

- Применять изученные способы учебной работы и приёмы решений для работы с различными заданиями.
- Включаться в групповую командную работу высказывать собственное мнение и аргументировать его.
- Аргументировать свою позицию в коммуникации, учитывать разные мнения, использовать критерии для обоснования своего суждения.
- Контролировать свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки.

### Тематическое планирование

#### 10 класс (группа № 1)

№	Тема учебного занятия	Кол-во часов	Форма проведения занятий	Электронные ресурсы
1	Вводное занятие. Знакомство участников, создание команд, игровая мозаика.	1	Объяснение	<a href="http://ww-secit.narod.ru">http://ww-secit.narod.ru</a>
2	Игра «Пословицы – перевертыши». Поиск аналогий.	1	Очная, беседа	
3	Кроссворды. Сканворды.	1	Объяснение	
4	Игровые головоломки. Головоломки-лабиринты. Правила игры.	1	пр. работа	<a href="http://ww-secit.narod.ru">http://ww-secit.narod.ru</a>
5	Разгадывание ребусов – предложений.	1	пр. работа	
6	Игра «Ассоциации»	1	Объяснение	
7	Маленькие хитрости и большие открытия.	1	Очная, беседа	
8	Игра «Шляпа»	1	Объяснение	
9	Игра «Интеллект - стрелок». Особенности игры, правила игры.	1	пр. работа	<a href="http://www.intgames-cos.narod.ru">http://www.intgames-cos.narod.ru</a>
10	Игра «Интеллект - стрелок». Темы «Природа и человек»	1	Объяснение	
11	Игра «Интеллект - стрелок». Темы «Города России»	1	пр. работа	<a href="http://www.intgames-cos.narod.ru">http://www.intgames-cos.narod.ru</a>
12	«Своя игра»- правила игры.	1	Объяснение	
13	Командная «Своя игра».	1	Объяснение	
14	Медиавикторина «Мультфильмы»	1	Очная, беседа	
15	Игра «Поиск закономерностей»	1	Очная, беседа	<a href="http://www.intgames-cos.narod.ru">http://www.intgames-cos.narod.ru</a>

16	Игра «Интеллект - стрелок». Темы «Космос»	1	Объяснение	
17	Игра «Ворошиловский стрелок»	1	пр. работа	
18	Игра «Что? Где? Почему?». Особенности игры, правила игры.	1	пр. работа	
19	Спортивный вариант игры «Что? Где? Почему?». Особенности игры, правила игры.	1	Объяснение	
20	Игра «Интеллект-квартет»	1	пр. работа	
21	Игра «Что? Где? Почему?»	1	пр. работа	
22	Правила игры «Брейн-ринг».	1	пр. работа	<a href="http://www.intgames-cos.narod.ru">http://www.intgames-cos.narod.ru</a>
23	Игра «Интеллект-квартет»	1	Объяснение	
24	Командная «Своя игра».	1	Объяснение	
25	Игра «Что? Где? Почему? (Исторические факты)	1	Объяснение	
26	Викторина « В мире мудрых мыслей»	1	пр. работа	
27	Игра «Интеллект - стрелок». Тема «Театр, кино, музыка»	1	Объяснение	
28	Киновикторина «Кто лучше знает сказки?»	1	Объяснение	
29	Игра «Что? Где? Почему? (Про всё на свете)	1	Объяснение	
30	Игра «Интеллект-квартет»	1	Объяснение	<a href="http://www.eduedum.narod.ru">http://www.eduedum.narod.ru</a>
31	Командная «Своя игра».	1	пр. работа	
32	Игра «Интеллектуальный футбол»	1	Объяснение	<a href="http://www.intgames-cos.narod.ru">http://www.intgames-cos.narod.ru</a>
33	Фестиваль интеллектуальных игр	1	Объяснение	
34	Фестиваль интеллектуальных игр	1	пр. работа	<a href="http://www.eduedum.narod.ru">http://www.eduedum.narod.ru</a>
Итого		34		

### 11 класс (группа № 2)

№	Тема учебного занятия	Кол-во часов	Форма проведения занятий	Электронные ресурсы
1	Вводное занятие. Знакомство участников, создание команд, игровая мозаика.	1	Объяснение	<a href="http://www.intgames-cos.narod.ru">http://www.intgames-cos.narod.ru</a>
2	Игра «Пословицы – перевертыши». Поиск аналогий.	1	Объяснение	<a href="http://www.intgames-cos.narod.ru">http://www.intgames-cos.narod.ru</a>

3	Кроссворды. Сканворды.	1	Объяснение	<a href="http://www.intgames-cos.narod.ru">http://www.intgames-cos.narod.ru</a>
4	Игровые головоломки. Головоломки-лабиринты. Правила игры.	1	Объяснение	
5	Разгадывание ребусов – предложений.	1	Объяснение	<a href="http://www.intgames-cos.narod.ru">http://www.intgames-cos.narod.ru</a>
6	Игра «Ассоциации»	1	пр. работа	
7	Маленькие хитрости и большие открытия.	1	Объяснение	
8	Игра «Шляпа»	1	Объяснение	<a href="http://www.intgames-cos.narod.ru">http://www.intgames-cos.narod.ru</a>
9	Игра «Интеллект - стрелок». Особенности игры, правила игры.	1	Объяснение	
10	Игра «Интеллект - стрелок». Темы «Природа и человек»	1	пр. работа	<a href="http://www.intgames-cos.narod.ru">http://www.intgames-cos.narod.ru</a>
11	Игра «Интеллект - стрелок». Темы «Города России»	1	Объяснение	
12	«Своя игра»- правила игры.	1	Объяснение	
13	Командная «Своя игра».	1	Объяснение	<a href="http://www.intgames-cos.narod.ru">http://www.intgames-cos.narod.ru</a>
14	Медиавикторина «Мультфильмы»	1	Объяснение	
15	Игра «Поиск закономерностей»	1		<a href="http://www.intgames-cos.narod.ru">http://www.intgames-cos.narod.ru</a>
16	Игра «Интеллект - стрелок». Темы «Космос»	1	Объяснение	
17	Игра «Ворошиловский стрелок»	1	Объяснение	
18	Игра «Что? Где? Почему?». Особенности игры, правила игры.	1	Объяснение	
19	Спортивный вариант игры «Что? Где? Почему?». Особенности игры, правила игры.	1	Объяснение	<a href="http://www.intgames-cos.narod.ru">http://www.intgames-cos.narod.ru</a>
20	Игра «Интеллект-квартет»	1	Объяснение	
21	Игра «Что? Где? Почему?»	1	Объяснение	
22	Правила игры «Брейн-ринг».	1	Объяснение	<a href="http://www.intgames-cos.narod.ru">http://www.intgames-cos.narod.ru</a>
23	Игра «Интеллект-квартет»	1	пр. работа	<a href="http://www.intgames-cos.narod.ru">http://www.intgames-cos.narod.ru</a>
24	Командная «Своя игра».	1	пр. работа	
25	Игра «Что? Где? Почему? (Исторические факты)	1	пр. работа	<a href="http://www.intgames-cos.narod.ru">http://www.intgames-cos.narod.ru</a>

26	Викторина « В мире мудрых мыслей»	1	Объяснение	<a href="http://www.intgames-cos.narod.ru">http://www.intgames-cos.narod.ru</a>
27	Игра «Интеллект - стрелок». Тема «Театр, кино, музыка»	1	пр. работа	
28	Киновикторина «Кто лучше знает сказки?»	1	пр. работа	<a href="http://www.intgames-cos.narod.ru">http://www.intgames-cos.narod.ru</a>
29	Игра «Что? Где? Почему? (Про всё на свете)	1	пр. работа	
30	Игра «Интеллект-квартет»	1	пр. работа	
31	Командная «Своя игра».	1	пр. работа	<a href="http://www.intgames-cos.narod.ru">http://www.intgames-cos.narod.ru</a>
32	Игра «Интеллектуальный футбол»	1	Объяснение	
33	Фестиваль интеллектуальных игр	1	пр. работа	
34	Фестиваль интеллектуальных игр	1	пр. работа	<a href="http://www.intgames-cos.narod.ru">http://www.intgames-cos.narod.ru</a>
Итого		34		

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 294690421595703939189969587970239985033448730130

Владелец Манайчева Елена Леонидовна

Действителен с 24.06.2024 по 24.06.2025