

Приложение №55  
к приказу № 8/1 – п  
от 11.10.2021 г.

ПРИНЯТО  
На заседании кафедры  
естественных наук  
ФМШ СФУ  
Протокол № 1  
от «27» 08 2021 г.

ПРИНЯТО  
На заседании Ученого  
совета ФМШ СФУ  
Протокол № 1  
от «08» 10 2021 г.

УТВЕРЖДЕНО  
Директор ФМШ СФУ  
Е.А. Енгуразова  
«10» 10 2021 г.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ»  
(2021-2023 гг.)**

Разработал:  
Шапошников Артем Анатольевич

Красноярск, 2021

## Пояснительная записка

Интеллектуальные игры достаточно популярны среди подростков, и корни привлекательности игр можно найти в особенностях подросткового возраста: стремление к познанию мира, интерес к собственной личности, установка на расширение общения и выход его за рамки ученических дел, стремление к волевым напряжениям и к проверке себя, интеллектуальное соперничество – все эти характеристики выводят интеллектуальные игры в зону привлекательности.

Занятия в форме тренировок и участие в играх позволяют проверить себя, своё мышление, интеллект в нестандартной, экстремальной ситуации (ограничение во времени, наличие соперников, часто незнакомое место: игра на чужом поле), а наличие болельщиков, личный вклад в результаты команды, представительство (команда играет от школы, района, клуба) поднимают общественный статус подростка.

Следовательно, интеллектуальные игры – это возможность реализовать важную потребность подросткового возраста: признание со стороны других, заявление и подтверждение своей социальной значимости.

В современном обществе остро стоит проблема осознанного принятия решения. Многие в процессе принятия собственных решений стремятся примкнуть к большинству, некоторые наоборот хотят выделиться. При этом и те, и другие делают это исходя из неких жизненных принципов: «быть как все» или «выделиться любой ценой», а не принятия обоснованных решений в каждом конкретном случае.

Данная программа направлена на устранение выше обозначенной проблемы. В ходе реализации программы учащимися приобретаются навыки работы с информацией, вычленение главного в полученной информации, умение анализировать и обобщать, выдвигать возможные варианты ответов и принимать аргументированные решения.

Также учащиеся приобретают навыки общения через работу в команде: совместные тренировки, мероприятия, турниры, чемпионаты, разного уровня.

Для достижения поставленных задач на тренировках используются методики развития памяти, конкретных видов мышления, упражнения на выбор версии, быстроту реакции. На играх и тренировках игрокам предлагаются вопросы и задания из разных областей знаний, что повышает общий уровень эрудиции.

Программа разработана на основе авторской программы Н. Ю. Анашиной «Думать – это интересно!», программы работы клуба интеллектуальных игр «Что? Где? Когда» Леонида Климовича.

## Цели и задачи курса

### Цель:

Реализация интеллектуального потенциала личности через игровую деятельность.

### Задачи:

1. расширение кругозора;
2. активизация познавательной деятельности;
3. обучение четкому и лаконичному выражению своих мыслей;
4. развитие мотивации учебной деятельности;
5. способствовать активизации мыслительных операций (анализ, синтез, сравнение, обобщение, выделение существенного и т.д.);
6. развитие умений находить оптимальные решения;
7. заинтересовать как можно больше ребят интеллектуальной деятельностью;
8. развитие навыков командной работы, эффективной командной стратегии.
9. воспитание сотрудничества, коммуникативности.

## **Особенности используемых форм работы**

Структура интеллектуально-игрового направления клуба подразумевает наличие команд с постоянно-переменным составом. Команды формируются самостоятельно, на основе группы. Состав каждой команды: 6 человек, один из игроков является капитаном, который избирается командой или назначается тренером. В командах возможно наличие запасных игроков.

Специфика работы требует особой формы занятий, как можно более отличающихся от традиционного учебного (урочно-лекционного) процесса. 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 (особенно это касается работы по повышению общекультурного уровня, тематические пакеты заданий с лекционным материалом).

Только игры в вопросы и ответы не позволяют достичь желаемого результата, если школьники не будут участвовать в подготовке и проведении массовых мероприятий, не научатся делать головоломки, готовить вопросы для игр, проводить предварительную организационную работу. Эта работа осваивается ребятами в течение срока обучения, начиная с разбора специализированных заданий, выполнения отдельных поручений, кончая активным участием в подготовке и проведении мероприятий.

## **Образовательные результаты**

Компетенции, приобретаемые в ходе освоения программы и «знания, умения, навыки»:

Компетенции:

Когнитивные (способность к самообучению, саморазвитию), умение задавать вопросы, находить причины, обозначать свое понимание проблемы; информационные (умение находить информацию, выделять ключевую).

Коммуникативные (умение работать в команде, выполнять различные роли в группе, решать проблемы);

К концу обучения игрок клуба должен:

- Уметь различать виды интеллектуальных игр.
- Знать правила основные интеллектуальных игр.
- Уметь пользоваться справочной литературой.
- Уметь работать в коллективе.
- Уметь концентрировать внимание.
- Уметь оценивать и проверять возможные решения.
- Уметь быстро переносить своё внимание с объекта на объект.
- Уметь вычленять главное при записи вопросов.
- Уметь расставлять приоритеты при получении информации.
- Уметь пользоваться навыками быстрой и качественной записи.
- Уметь решать многоходовые логические задачи.

## **Организационные условия реализации программы**

Данная программа общеинтеллектуального направления «Интеллектуальные игры» представляет собой организацию внеурочной деятельности школьников 10 классов. Занятия проводятся по 4 часа в неделю, форма организации внеурочной деятельности - клубная. Программа предполагает работу группы от 6 до 18 человек.

Продолжительность программы – 1 год. Общая длительность программы составляет – 136 часов.

Место проведения занятий – ФМШ. Для проведения занятий необходим ноутбук или компьютер с выходом в Интернет для преподавателя, проектор, звуковые колонки.

## **Формы контроля уровня освоения программы**

Основной формой контроля уровня освоения программы является личное портфолио ученика, в которое входят результаты всех личных и командных игр, внутренних, школьных и внешних интеллектуальных соревнований, разработанные задания и вопросы, а также участие в подготовке и организации школьных интеллектуальных мероприятий.

Планируется участие команд, составленных из обучающихся курса, в турнирах и конкурсах, проводимых на муниципальном и региональном уровнях: «Енисейская знать», «Турнир клубов по Что? Где? Когда?», «Молодежный кубок Мира по Что? Где? Когда?».

## **Содержание курса**

Раздел 1. Формирование индивидуальных игровых качеств (44 часа)

Раздел 2. Формирование навыков внутрикомандного взаимодействия (24 часа)

Раздел 3. Упражнения на выбор правильной версии (16 часов)

Раздел 4. Игровая практика (52 часа)

### Календарно-тематическое планирование.

136 часов, 4 часа в неделю.

№	Раздел программы	Темы занятий	Кол-во часов	Сроки изучения	Формы занятий (теоретические занятия /практические)	Формы контроля освоения материала	Примечания
	<b>Раздел 1. Формирование индивидуальных игровых качеств</b>		<b>44</b>				
1		Вводное занятие	4		практика		Психологическая и игровая совместимость. Определение игрового уровня обучающихся. Распределение игровых ролей в команде.
2		Концентрация внимания	4		Теория		Понятие концентрации внимания. Влияние физического и эмоционального состояния на концентрацию внимания. Установление приоритетов при получении новой информации.
3		Память и внимание	4		Теория и практика	Упражнения числами. Упражнения буквами. Упражнения со словами.	с Определение уровня развития природной и скульптурной памяти. Виды памяти: зрительная, слуховая; краткосрочная, долговременная. Избирательность памяти.
4		Словарные игры	4		Теория и практика	решение пакета заданий.	Кроссворды, Ребусы. Головоломки. Анаграммы. Шарады. Метаграммы. Логогрифы

						Антонимы. Омографы. Омофоны. Синонимы.	
5		Словарные игры. Составление заданий	4			Составление анаграмм, заданий с синонимами и т.п.	Анаграммы. Шарады. Метаграммы. Логогрифы Антонимы. Омографы. Омофоны. Синонимы.
6		Игры на эрудицию. Своя игра	12		Практика	Внутренний турнир по Своей игре	Три этапа. Отборочный, Полуфинал, Финал.
7		Путешествуем по Википедии	4		Практика	Письменный отчет по упражнению «Чимборасо»	
8		Тренировка реакции	4		практика	Упражнения «Гонка за лидером», «Ты – мне, я – тебе».	
9		Турнир на звание лучшего «кнопочника».	4		практика	Турнир на звание лучшего кнопочника.	
	<b>Раздел 2. Формирование навыков внутрикомандного взаимодействия</b>		<b>24</b>				
10		Игры на понимание в команде	4		практика	«Контакт» и «Пойми меня»	
11		Решение проблемных ситуаций.	8		практика	Игры «данетки», логические задачи. Задачи-детективы и задачи-истории	
12		Мозговой штурм применительно к интеллектуальным играм	4		Теория с практикой		
13		Знакомство с правилами командных интеллектуальных игр	4		Теория с практикой		Основные сюжеты интеллектуальных игр
14		Выявление положительных и отрицательных тенденций	4		Теория	Выполненный анализ одной из игр команды	

		в игровой практике команды				
	<b>Раздел 3. Упражнения на выбор правильной версии</b>		<b>16</b>			
15		Анатомия выбора версии	8		Теория с практикой	Игры «Кто хочет стать миллионером?», «Верю, не верю», «Десятка»
16		Оценка и проверка возможных решений	8		практика	Игра «Эрудит - лото», «Пентагон»
	<b>Раздел 4. Игровая практика</b>		<b>52</b>			
17		Тематические пакеты заданий. Материки и страны.	4		Теория и практика	Результаты внутреннего турнира по тематическим играм.
18		Тематические пакеты заданий. Исторические события	4		Теория и практика	Результаты внутреннего турнира по тематическим играм.
19		Тематические пакеты заданий. Фильмы и герои. Писатели и поэты	4		Теория и практика	Результаты внутреннего турнира по тематическим играм.
20		Тематические пакеты заданий. Мифология	4		Теория и практика	Результаты внутреннего турнира по тематическим играм.
21		Тематические пакеты заданий. Живопись. Спорт	4		Теория и практика	Результаты внутреннего турнира по тематическим

						играм.	
22		Особенность вопросов в игре «Что? Где? Когда?»	4		Теория с примерами		
23		Основные методы раскрутки вопросов в игре «Что? Где? Когда?»	4		Теория		
24		Метод перебора	4		Практика		
25		Распределение ролей в команде	4		Теория и практика	Тесты на определение роли	Игроки-эрудиты, диспетчер, генератор идей, мозговой резерв, «душа» команды.
26		Как правильно выстроить обсуждение в команде	4				
27		Командная игровая стратегия	4		Практика		Правила игры «Эрудит квартет». Оптимальное распределение игроков команды на игру.
28		Командные игры на эрудицию. «Эрудит квартет»	8				Итоговое командное соревнование
	ИТОГО		136				



### **Учебно-методические материалы**

1. Пособие для учителя «Формирование универсальных учебных действий в основной школе: от действия к мысли.
2. Система заданий. /А.Г.Асмолова, Г.В. Бурменская, И.А. Володарская/ - М.: Просвещение, 2011.,
3. Винокурова Н.К. Развитие творческих способностей учащихся.- М. «Педагогический поиск», 1999.
4. Камакин О. Н. Интеллектуально-познавательная игра "Будь готов!" // Справочник классного руководителя. - 2012. - № 3 (март). - С. 73-77.
5. Кожин Ю. А. Методика проведения правового брейн-ринга в средней школе // Право в школе. – 2006. - N 2. - С. 51-55.
6. Кондрашов А.П. Новейший справочник необходимых знаний.- М.,2014.
7. Логинова И. Л. Играем, как в телешоу. Разработки внеклассных мероприятий на основе телевизионных игр // Начальная школа. – 2004. - N 5. - С. 98-101.
8. Мандель Б. Р. Интеллектуальные игры: развитие профессионально значимых качеств у будущих специалистов гуманитарной сферы // Инновации в образовании. – 2007. - N 2. - С. 36-55.
9. Ромашкова Е.И. Игровые модели интеллектуального досуга в семье и школе. - М.: «Школьная пресса»,2003.
10. Солодкова Т. П. Программа интеллектуального клуба "Эрудит" // Управление современной школой. Завуч. - 2010. - N 8. - С. 98-107.
11. 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.
12. Сун Л. Интеллектуальная игра дебаты: формы организации и особенности проведения // Наука и школа. - 2012. - № 5. - С. 58-61.
13. Федоровская Е. О. Дар игры. Роль игры в развитии творческого потенциала ребенка // Одаренный ребенок. - 2012. - № 1 (январь-февраль). - С. 20-28.

### **Список литературы для учащихся**

1. Баландин Б. 1001 вопрос для очень умных. – М. 2016.
2. Вопросы и ответы. Энциклопедия для детей среднего возраста, М. «Махаон»,2006.
3. Большая школьная энциклопедия, М. «Махаон», 2010.
4. Кондрашов А.П. Новейший справочник необходимых знаний.- М.,2015