

# МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



ПРАВИТЕЛЬСТВО САНКТ-ПЕТЕРБУРГА  
КОМИТЕТ ПО ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЕ И СПОРТУ  
Санкт-Петербургское  
государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение  
«Олимпийские надежды»  
(СПб ГБПОУ «Олимпийские надежды»)

## **ПРИНЯТО**

на Педагогическом совете  
СПб ГБПОУ  
«Олимпийские надежды»  
Протокол от 30.08.2023 № 1

## **УТВЕРЖДЕНО**

Директором СПб ГБПОУ  
«Олимпийские надежды»  
Приказ от 30.08.2023 № 129/2

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**курса внеурочной деятельности «Интеллектуальные игры»**

для обучающихся 11 классов

Уровень образования: среднее общее  
Количество часов в год: 11 класс – 34

Санкт-Петербург  
2023 г.

## Пояснительная записка

Программа курса внеурочной деятельности «Интеллектуальные игры» основана на методических разработках таких теоретиков интеллектуальных игр, как В.Я.Ворошилов, Б.О.Бурда, М. Поташев, А. Левитас.

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

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. «Интеллектуальные игры 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.

Педагогическая целесообразность обучения по программе «Интеллектуальные игры» состоит в том, что программа ориентируется на следующие принципы:

- Учет возрастных особенностей: содержание программы рассчитано на обучающихся 11 классов. 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:**

Воспитательные задачи:

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

Развивающие задачи:

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

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.

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.

### Содержание курса внеурочной деятельности

Разделы программы	Содержание	Формы организации	Виды деятельности
<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. Обучающиеся 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 переверот 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 обучающимися по играм «Что? Где? Когда?», «Кроссворд –шоу», «Брейн – ринг», «Музыкальный «Что? Где? Когда?», «Интеллект – ассорти»	турнир	Познавательная

## **Планируемые результаты освоения программы курса**

### **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, 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.

материалов) методы обучения.

### Тематическое планирование

№	Наименование тем	Количество часов
1.	Вводное занятие	1
2.	Философское мировоззрение	1
3.	Телевизионные интеллектуальные игры	2
4.	Лингвистические игры	1
5.	Занимательные вопросы	1
6.	Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?»	2
7.	Командное взаимодействие и сплочение команд. Основные понятия	1
8.	Метод «мозгового штурма» и его применение в интеллектуальных играх	1
9.	Проектная деятельность. Написание вопросов к играм «Что? Где? Когда?» и др.	1
10.	Конкурс составления вопросов	1
11.	Игра по вопросам членов кружка	1
12.	Религии мира	1
13.	Чудеса света	1

14.	Путешественники и открытия	1
15.	Правила работы с энциклопедическим словарем	1
16.	Правила поиска и отбора информации в сети Интернет	1
17.	Правила поиска и отбора информации в библиотеке	1
18.	Игра «Лестница знаний»	1
19.	Игра «Интеллектуальный бумеранг»	1
20.	«Интеллект – бой»	1
21.	«Своя игра»	1
22.	«Эрудит – лото»	1
23.	«Слабое звено»	1
24.	«Десятка»	1
25.	«Один за всех»	1
26.	«Брейн-ринг»	1
27.	Участие в районных и городских играх	5
28.	Итоговое занятие	1
	<b>Итого</b>	34 часов

### 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.

### **Учебно-методическое обеспечение**

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+».