

Принята  
на заседании педагогического совета  
от «31» августа 2023  
Протокол №1

УТВЕРЖДАЮ:  
Директор МБОУ гимназии  
«Лаборатория Салахова»

**Подписано электронной подписью**

Сертификат:  
6B0FD72A425BF1256F3E3A4B2A59389C  
Владелец:  
Кисель Татьяна Викторовна  
Действителен: 21.03.2023 с по 13.06.2024

Приказ № ГЛС-13-376/3 от 31.08.2023

Т.В. Кисель

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
**КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**  
**«Интеллектуальные игры»**

Вид деятельности: учение с увлечением  
Класс: 11  
Учитель: Сухих Екатерина Валерьевна  
Количество учебных часов по программе: 34

г. Сургут  
2023г.

г. Сургут  
2023г.

### *Пояснительная записка*

Программа внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению «Интеллектуальные игры» составлена на основе Федерального государственного образовательного стандарта общего образования, в соответствии с целями и задачами основной образовательной программы МБОУ гимназии «Лаборатория Салахова», примерной программы по внеурочной деятельности.

Цель организации внеурочной деятельности – создание условий для становления и развития личности обучающихся, воспитание у старших школьников интереса к интеллектуальному творчеству, развитие навыков индивидуальной и коллективной умственной работы, достижение учащимися определенных результатов в спортивных разновидностях интеллектуально-творческих игр.

Программа курса «Интеллектуальные игры» ставит своими задачами следующее:

- формировать умения составлять вопросы, решать задачи различного уровня, используя собственные и общие знания и умения, в ограниченные промежутки времени;
- формулировать свои мысли коротко и понятно для окружающих; овладеть основами игровых технологий;
- превратить знания в инструмент творческого освоения мира (активная жизненная позиция, опирающаяся на внутреннюю мотивацию обучения: интерес, чувство успеха, утверждение своих сил и способностей);
- создать условия для развития системно-диалектического стиля мышления и управляемого воображения;
- формировать умения организовать сотрудничество при работе в группах.

Актуальность программы определяется возможностями формирования дивергентного мышления, целенаправленного воспитания глубоких универсалов, способных быстро входить в новые предметные области, появляющиеся в нашем мире, и становиться специалистами в этих областях, не теряя способности перестраивать свое мышление в соответствии с меняющимися картинами мира. Программа помогает развивать метакогнитивные структуры мышления (контроль собственной интеллектуальной деятельности). Реальность, с которой человек соприкасается в своей жизни, не имеет однозначных трактовок, в отличие от реальности учебной практики, где задачам и проблемам уготованы верный решения. Дивергентное мышление не может формироваться от случая к случаю, оно требует целенаправленного обучения и развития. Иначе оно просто угасает.

Исследования по поводу влияния творческого и логического потенциала на познавательные возможности показали, что специальный курс по развитию творческого мышления детей повышает их познавательную активность, степень усвоения знаний, способность к формированию более широких понятий, самостоятельность мышления. Поскольку в системе школьного образования такие занятия представлены недостаточно, творческое мышление детей развивается

стихийно, и по мере продвижения ребенка к окончанию школы уровень творческого мышления снижается.

Направленная систематическая работа в этом направлении создает благоприятные условия для развития творческих способностей. Поэтому программы по развитию творческих способностей чрезвычайно востребованы.

### *Общая характеристика внеурочной деятельности*

Программа предназначена для обучающихся 11 классов, имеющих высокий уровень

- элементарных мыслительных операций (анализа, синтеза, сравнения, классификации, обобщения и т.д.);
- активности, раскованности мышления, проявляющийся в продуцировании большого количества идей;
- целенаправленности и организованности мышления, проявляющийся в ориентации на выделение существенного в явлениях, в использовании обобщённых схем анализа явления.

Основной целью преподавания курса является создание условий для становления и развития личности обучающихся, удовлетворение интеллектуальных и коммуникативных потребностей обучающихся через организацию школьного интеллектуального клуба. Реализация программы позволит подготовить обучающихся к решению нестандартных задач, поспособствует развитию дивергентного мышления, которое характеризуется выходом за шаблонные стереотипы, снятием ограничений и большей свободой в решении проблем.

Ценностными ориентирами содержания программы внеурочной деятельности являются:

- формирование умения рассуждать как компонента логической грамотности; освоение эвристических приемов рассуждений;
- формирование интеллектуальных умений, связанных с выбором стратегии решения, анализом ситуации, сопоставлением данных;
- развитие познавательной активности и самостоятельности учащихся;
- формирование способностей наблюдать, сравнивать, обобщать, находить простейшие закономерности, использовать догадку, строить и проверять простейшие гипотезы;
- формирование пространственных представлений и пространственного воображения;
- привлечение учащихся к обмену информацией в ходе свободного общения на занятиях.

Программа курса рассчитана на 35 часов. Курс состоит из трех частей – теоретической, практической и игровой. Первая часть представляет собой теорию и философию Игры, правила различных игр, теоретические разработки, обобщения и алгоритмы. Вторая часть – отработка полученных знаний на тренировках и учебных заданиях. Третья часть – участие в турнирах по интеллектуальным играм различных категорий, результаты которых будут основной формой подведения итогов реализации программы в целом и ее частей в частности. Основные формы работы: семинарские и тренировочные занятия, тренинги, игры.

### *Личностные и метапредметные результаты*

Метапредметные результаты:

- 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.
- учитывать разные мнения и обосновывать свою позицию;
- аргументировать свою позицию и координировать ее с позицией партнеров при выработке общего решения в совместной деятельности.

Личностные результаты:

- решать проблемы интеллектуального (через решение творческих задач), эмоционального (через победы и поражения); социального характера (через взаимодействие в коллективе и команде) развития учащихся;
- осознать активную потребность в постоянном самообразовании, достижение учащимися определенных результатов в разновидностях интеллектуально-творческих игр.

### *Тематическое планирование*

№	Разделы и темы	Часы
<b>1</b>	<b>Основные принципы интеллектуальных игр</b>	<b>3</b>
1	Правила турниров. Вопросы и апелляции.	
2	Методы формирования команды.	
3	Конфликты в командах и цивилизованные методы их решения.	
<b>2</b>	<b>Основные приемы поиска ответов на вопросы</b>	<b>7</b>
4	Ошибки при построении вопроса.	
5	Выбор правильного ответа из версий	
6	Стереотипическое и творческое мышление.	
7	Технологии поиска ответа на вопросы.	
8	Практика составления вопросов.	
9	Хронологические рамки работы над вопросом	
10	Роль логики и интуиции в процессе выбора версии.	

<b>3</b>	<b>Организация работы команды</b>		<b>8</b>
	11	Микроэтапы работы команды. Возможные схемы игрового эпизода.	
	12	Стратегия игры в зависимости от правил турнира.	
	13	Мозговой штурм в применении к “Брэйн-рингу”.	
	14	Перераспределение ролевой нагрузки в “брэйновой” команде.	
	15	Игроки первой и второй линии. Роль капитана и “кнопочника”.	
	16	Психологическая устойчивость команды.	
	17	Мозговой штурм в применении к “Риск-версии”.	
	18	Рискующие игроки и игроки версионные. Координирующая игра капитана.	
<b>6</b>	<b>Участие в интеллектуальных играх.</b>		<b>17</b>
	19-35	Практическое применение знаний: "Что?Где?Когда?", "Брэйн-ринг", "Своя игра" и другие игры	

### *Содержание программы внеурочной деятельности*

#### 1 Основные принципы интеллектуальных игр

Правила турниров. Вопросы и апелляции. Корректность и защищенность вопроса.

Социометрический метод создания команды путем опроса претендентов по принципу “кто кого предпочитает”. Отклонения от традиционной схемы построения команды. Преимущества и отрицательные стороны обеих методик. Конфликты в командах и цивилизованные методы их решения. Взаимоуважение. Критика и её адекватное восприятие.

#### 2 Основные приемы поиска ответов на вопросы

Понятие о дуале (вопросе с двумя возможными ответами) и прочих ошибках при построении вопроса. Выбор правильного ответа из версий, предложенных игроками команды.

Стереотипическое и творческое мышление. Виды памяти. Тренировка и активизация различных видов памяти. Технологии поиска ответа на вопросы. Вопрос, содержащий ответ. Догадка, ассоциация, анализ. Практика составления вопросов. Хронологические рамки работы над вопросом, хронология этапов обсуждения в зависимости от конкретной игровой ситуации. Минута на обсуждение вопроса. Роль логики и интуиции в процессе выбора версии. Психологический отбор интуистов.

#### 3 Организация работы команды

Микроэтапы работы команды. Индукция, критика, синтез, выбор версии. Возможные схемы игрового эпизода. Стратегия игры в зависимости от правил турнира или шоу-игры.

Взаимоотношения с ведущим. Мозговой штурм в применении к “Брэйн-рингу”. Игра “на кнопке”.

Перемена ролей в команде в связи с ускорением темпа игры. Перераспределение ролевой нагрузки в “брэйновой” команде. Игроки первой и второй линии - эрудиты и “мыслители”. Роль капитана и “кнопочника”. Психологическая устойчивость команды. Допустимое противостояние с ведущим.

Мозговой штурм в применении к “Риск-версии”. Простор для стратегии. Предварительная проработка стратегических схем. Рискующие игроки и игроки версионные. Координирующая игра капитана.

6 Участие в интеллектуальных играх.

Введение команд в форму и поддержание игровой формы коллективов в течение сезона.

Углубление значения для всех игроков их ролей в командах. Выведение на новый уровень игрового обсуждения. Повышение уровня игровой техники.

#### *Описание учебно-методического и материально-технического обеспечения*

Отличительной особенностью программы является участие в он-лайн турнирах, проводимых на порталах Всероссийских командных интеллектуальных турниров «Град знаний» (<https://www.gradznaniy.ru/>) и Московского центра интеллектуальных игр «Сириус» (<http://moskvasirius.ru>). Профессионально и творчески подобранные задания разной степени сложности способствуют активному обучению работе школьников в команде, являются отличным стимулом для самообразования учеников. Лёгкость в проведении и оформлении отчёта позволяют соревноваться с командами всей страны, получая дипломы и сертификаты всероссийского уровня. Вопросы турниров развивают в первую очередь аналитическое мышление и логику, затрагивают разные сферы знаний, а командная форма игры помогает научиться искать ответ в диалоге, доверять товарищам и принимать взвешенные решения. Это ценный опыт для учеников любого возраста. Интеллектуальные игры – отличный способ привлечь подростков к активному и самостоятельному познанию мира, способ показать, что изучение наук и расширение кругозора – это в первую очередь интересно.

Для проведения занятий необходимы учебный кабинет с электрической розеткой и возможностью перемещения мебели, мультимедийное оборудование, канцелярские принадлежности, метроном или шахматные часы.

#### *Список литературы для обучающихся*

1. Ворошилов В.Я. Феномен игры. М., Советская Россия, 1982 (Библиотечка "В помощь художественной самодеятельности", #23) <http://www.kulichki.com/znatoki/dz/mats/fen00.html>
2. Борис Бурда. «Что? Где? Когда?» вне телеэкрана. <http://chgk-library.narod.ru/burda.html>
3. Борис Левин. «Что? Где? Когда?» для чайников. Д., Сталкер, 1999 <http://gigabooks.ru/173-что-где-когда-для-чайников.html>
4. Что? Где? Когда? Игра для всех. Москва, Русский язык, 1992
5. Своя игра. Книги для умных. Книги 1-10. М. Терра, 1996-2000.
6. Роман Морозовский. «Что? Где? Когда?» в СНГ <http://chgk-library.narod.ru/morozovs.html>

#### *Список литературы для педагога*

1. Библиотека знатока. <http://chgk-library.narod.ru/>

2. Летопись «Что? Где? Когда?» <http://news.chgk.info/>
3. Сайт компании «ТВ-Игра» <http://tvigra.ru/>
4. Журнал «Игра» <http://igra.chgk.info/>
5. Сайт МАК «ЧГК» <http://mak.chgk.info/>
6. Библиотека знатока. Читальный зал. <http://www.krylenko.com/chgk/library/znatoky/>
7. Интернет-клуб «Что? Где? Когда?» <http://internet.chgk.info/>
8. База вопросов «Что? Где? Когда?» <http://db.chgk.info/>
9. ТРИЗ-педагогика <http://triz.direktor.ru/default.htm>
10. Энциклопедия ТРИЗ <http://triz.org.ru/>
11. Нестандартные логические игры <http://eku.ru/puzzle.html>
12. Стенограммы игр азербайджанского телевизионного клуба «Что? Где? Когда?» <http://www.gametv.az/stenogramma/>
13. Скипакий М.И. Систематизация вопросов на технику. СПб, ЛЭТИ, 2009
14. Жарков Г.В. Хронотоп в структуре личности девиантных подростков. Автореф. к.п.с.н., Казань, 2000
15. «Что? Где? Когда?» для любителей и профессионалов. На путях к новой школе. №3 2003. <http://altruism.ru/sengine.cgi/5/7/8/12/15/>