

**Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение гимназия № 18**

Принята с учетом мнения Совета гимназии Протокол №1 от 29.08.2019	Принята педагогическим советом МАОУ гимназия №18 Протокол №1 от 30.08.2019	Утверждена приказом директора МАОУ гимназия №18 от 30.08.2019 №242 И. Е. Юрлов
--	---	--



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
социально-педагогической направленности  
«Клуб интеллектуального развития «Сила мысли»  
(12-17 лет)**

**Составитель:  
Евтехова Н.А.,  
педагог ДО  
первой категории**

**Нижний Тагил  
2019**

## 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.

Таким образом, вся деятельность клуба направлена на развитие *подвижного интеллекта* (умения быстро и точно обрабатывать текущую информацию для принятия оптимального решения) и самореализацию личности, её социализацию, нахождение своего круга общения.

Цель создания клуба: развитие мыслительных способностей для подготовки к результативному участию в городских интеллектуальных играх, а также разностороннее развитие учащихся и содействие их самореализации.

Задачи интеллектуальные:

1. Развитие мышления, логики: операций анализа и самоанализа, синтеза, классифицирования, дифференцирования.
2. Развитие памяти.
3. Развитие эрудированности.

Задачи воспитательные:

1. Формирование командного духа.
2. Развитие сплочённости.
3. Воспитание умения сочетать свои интересы с интересами группы.
4. Воспитание потребности и привычки к самоотдаче, общественно-полезной работе.
5. Развитие коммуникативных и творческих способностей.
6. Воспитание самостоятельности, инициативности, ответственности.
7. Формирование потребности и возможности в достижении результативности и успеха.

### Учебно-тематический план

№	Тема	Всего	Теория	Практика
1	Введение в игру	2	2	0
2	Роль капитана команды	2,5	0	2,5
3	Компоненты успешной игры	9	4,5	4,5
4	Техника мозгового штурма	9	4,5	4,5
5	Упражнения на сыгранность команды	9	3	6
6	Построение логических цепочек	9	4,5	4,5
7	Составление вопросов к играм	9	4,5	4,5
8	Встреча с выпускниками, участниками клуба прошлых лет. Обмен опытом.	4,5	2	2,5
9	Разбор заданий прошлых лет	9	3	6
10	Варианты ответов на вопрос	9	3	6
11	Тренировочные игры «Что? Где? Когда?».	13,5	2,5	11
12	Тематические игры «Что? Где? Когда?»	13,5	2,5	11
13	Другие интеллектуальные игры	13,5	2,5	11
14	Участие в играх городского интеллектуального клуба «Что? Где? Когда?»	31,5	1,5	30
15	Подготовка и проведение интеллектуальных игр для младших школьников	9	3	6
16	Анализ игрового сезона. Разбор ошибок.	2,5	2,5	0
17	Составление планов на следующий игровой сезон	2	2	0
		<b>157,5</b>	<b>47,5</b>	<b>110</b>

## Содержание деятельности

1. *Введение в игру.* Нормы поведения в интеллектуальном клубе и кодекс чести знатока. Особенности игры «Что? Где? Когда?». Правила игры. Варианты игры: классическая игра. Вопросы к игре и их особенности. Поведение каждого в команде. Командный дух. Роль и действия капитана. Первые игровые пробы.

2. *Компоненты успешной игры.* Эрудиция. Логика. Нестандартное мышление. Внимание к деталям. Выделение главного. Умение слышать друг друга. Скорость реакции. Интуиция. Находчивость. Чувство юмора. Умение сдерживать эмоции. Примеры применения каждого компонента успешной игры. Игровые пробы.

3. *Техника мозгового штурма.* Правила мозгового штурма. Проведение мозгового штурма в разных проблемных ситуациях — практические занятия. Коллективный анализ каждого мозгового штурма: чего удалось достичь команде, какие трудности встретились на пути, самооценка действий школьника во время мозгового штурма, оценка педагогом умения каждого школьника работать в команде. Игровые пробы.

4. *Составление вопросов к играм.* Правила составления вопросов. Использование словарей и энциклопедий для составления вопросов. Использование научно-популярных журналов, художественной литературы и кино для составления вопросов. Роль широкого кругозора и эрудиции в составлении вопросов. Ценность знания и преимущества эрудированного человека в игре и повседневной жизни. Самостоятельная домашняя индивидуальная работа школьников по составлению вопросов к играм. Разбор составленных вопросов на занятиях. Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.

5. *Игры «Что? Где? Когда?».* Тренировочные игры «Что? Где? Когда?». Тематические игры «Что? Где? Когда?».

6. *Другие интеллектуальные игры.* «Своя игра». «Пентагон». «Эрудит-квартет». «Перевертыши» .

7. *Социальные пробы.* Участие в играх городского интеллектуального клуба «Что? Где? Когда?». Самостоятельная подготовка и проведение членами клуба интеллектуальных игр для младших школьников.

## Методическое обеспечение

В проведении занятий используются различные *формы работы*: индивидуальная, парная, групповая (командная) и фронтальная. В выборе структуры занятий и их содержания учитывается, что дети пришли на них после напряжённого трудового дня и им необходим отдых, переключение на новые виды деятельности. В связи с этим на занятиях предполагается широкое использование игровых форм работы (работа с интернетом, тренинги, ролевые игры, а также головоломки, ребусы, кроссворды), в ходе которых усваивается и тренируется полученный материал. Атмосфера увлечённости, радости, ощущение посильности заданий позволяет решать серьёзные организационные и коммуникативные задачи.

Занятия кружка – это уроки трудолюбия, ответственности, умения преодолевать трудности, чувства партнерства, товарищества. Дети работают в условиях благоприятного психологического климата и правильных личностных отношений как между учителем и учениками, так и между самими школьниками, изучения воспитанников, позволяющее глубже узнать их характеры, образ мыслей, наклонности.

### Требования к уровню подготовки обучающихся

К концу 1 года обучения игрок клуба должен:

- Уметь различать виды интеллектуальных игр.
- Знать правила основных игр викторинного типа.
- Отличать игру от игровой программы.
- Уметь пользоваться справочной литературой.
- Уметь работать в коллективе.
- Уметь концентрировать внимание.
- Уметь оценивать и проверять возможные решения.
- Уметь доказывать и опровергать любые утверждения.
- 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.
- Принимать участие в турнирах по интеллектуальным играм всех уровней.

## Материально-техническое обеспечение

- просторное помещение
- компьютер
- проектор

## Список литературы

1. Интернет-ресурс: База вопросов «Что? Где? Когда?» (все турниры с 2003 г.) / <http://db.chgk.info/random/types6/326613016>
2. Интернет-ресурс: 1001 викторина / портал викторин по разным категориям знаний / [http://1001viktorina.ru/cat/p1821\\_stolitsyi\\_mira](http://1001viktorina.ru/cat/p1821_stolitsyi_mira)
3. Интернет-ресурс: Методическая копилка. Патриотическое воспитание. Викторины по истории, географии, литературе. / <http://zanimatika.narod.ru/RF20.htm>
4. Интернет-ресурс: Кроссворд-кафе / <http://www.c-cafe.ru/theme/2/01581p.php>
5. Интернет-ресурс: Логические задачи / <http://uucyc.ru/riddles/topic/Логические>
6. Интернет-ресурс: Чай вдвоём. Загадки, задачи, тесты, шарады, ребусы, игры / <http://www.teafortwo.ru/zagadki/index.php>
7. Интернет-ресурс : Мифология. / <http://www.hellados.ru/myth.php>
8. Справочники по различным предметам.
9. Кун. Мифы и легенды Древней греции.
10. Немировский. Мифы Древнего Египта.
11. Сборники ребусов, логических задач, головоломок.
12. История Олимпийских игр.
13. Этимологические, фразеологические словари.
14. Электронные интеллектуальные игры «О, счастливчик!», «Что? Где? Когда?»
15. Интернет-ресурс: Потехе час / [http://potehechas.ru/golovolomki/8\\_fishek.shtml](http://potehechas.ru/golovolomki/8_fishek.shtml)
16. Самин. 100 великих открытий. М., 2006