


Согласовано  
Зам. Директора по ВР  
 А. Н. Греб

Утверждаю  
Директор МБОУ Ровенская СШ  
им. Г. П. Ерофеева  
Е. Г. Глоба

Приказ № 95 от 31.08.2023



Муниципальное бюджетное образовательное учреждение

Ровенская средняя школа имени Г. П. Ерофеева

**Рабочая программа по внеурочной деятельности  
клуба «Интеллектуал»**

Направление: общее интеллектуальное

3-7 класс (9-14 лет)

Срок реализации: 1 год

Руководитель клуба:

Греб А. Г.

с. Ровное 2023-24 г

## Пояснительная записка

Рабочая программа внеурочной деятельности клуба «Интеллектуал» составлена на основании следующих нормативно-правовых документов:

1. Конституции Российской Федерации
2. Закона РФ «Об образовании» от 29.12.12 № 273-ФЗ
3. Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (Приложение к приказу Минобрнауки РФ от 06.10.2009г. № 373).
4. Фундаментального ядра содержания общего образования под ред. В.В. Козлова, А.М. Кондакова. М., «Просвещение», 2011
5. Примерной и авторской программы О. Холодовой «Юным умникам и умницам».
6. Основной образовательной программы начального общего образования МБОУ Ровненская СОШ
7. Положения о рабочей программе МБОУ Ровненская СШ им. Г. П. Ерофеева
8. Учебного плана МБОУ Ровненская СШ им. Г. П. Ерофеева на 2023-2024 учебный год.

**Педагогическая целесообразность** обучения по программе «Клуб интеллектуальных игр» состоит в том, что программа ориентируется на следующие принципы:

- Учет возрастных особенностей: содержание программы рассчитано именно на обучающихся 9-14 лет. 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:

#### 1. Воспитательные задачи:

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

#### 2. Развивающие задачи:

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

#### 3. 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.

Обучение по программе должно дать следующие **результаты**:

1. Овладение предметными компетенциями:

- знание правил и особенностей интеллектуальных игр;
- знание особенностей движения интеллектуальных игр в России;
- владение методом «мозгового штурма»;
- умение организовать и провести интеллектуальное мероприятие.

2. Формирование социальных компетенций:

- умение работать в команде;
- умение вести научную дискуссию;
- знание особенностей распределения ролей и игровых функций в команде;
- умение принимать командные и индивидуальные решения.

**Формой контроля и способом определения результативности обучения** является участие в интеллектуальных мероприятиях школьного, районного, городского уровней. При этом в течение обучения отслеживается результативность участия на разных уровнях.

**Возраст обучающихся по программе:** дети и подростки 9–14 лет (учащиеся 3–7 класса) с повышенным интеллектуальным развитием и склонностью к интеллектуальным видам деятельности. Широкий охват возрастов обусловлен спецификой клубной деятельности: направленностью на личный опыт обучающихся, возможностью объединять разновозрастных детей в одну группу, а также повышенным интеллектуальным развитием обучающихся клуба.

**Срок реализации программы** 1 год (32 часа).

**Формы и режим занятий:**

Занятия проводятся один раз в неделю (по 1 академическому часу).

В программу входит проведение консультаций при работе над индивидуальной или групповой проектной деятельностью, подготовке капитанов команд и организаторов игр. В консультации могут участвовать как команды, так и отдельные игроки по мере подготовки к проведению или участию в мероприятиях.

При проведении занятий используются словесные (устное изложение, беседа, объяснение), наглядные (показ иллюстраций), практические (тренировочные игры, практические занятия по написанию игровых материалов) методы обучения.

**Формы проведения занятий:**

- лекция;
- беседа;
- тренировочные упражнения;
- игра;
- конкурс;
- сообщения;
- мультимедийный час;
- видеоурок;
- презентация.

Основной **формой проведения занятий** является игра.

Программа основана на методических разработках таких теоретиков интеллектуальных игр, как В.Я.Ворошилов, Б.О.Бурда, М. Поташев, А. Левитас. При составлении использована программа Л. Климовича, разработанная для гомельского клуба интеллектуальных игр.

**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. При разработке программы учтены нормативные документы РФ об образовании.

### **Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы:**

#### *Формы и способы проверки результата*

- устный опрос;
- интеллектуальный тест;
- контрольные вопросы;
- конкурс на лучший вопрос;
- интеллектуальная игра;
- конкурсные вопросы;
- мультимедийная викторина;
- мультимедийная интеллектуальная игра;
- блиц-опрос;
- участие в различных конкурсах школьного, районного и городского уровней.

### **Прогнозируемые результаты**

На данном этапе обучения занятия направлены на совершенствование познавательных навыков, овладение приемами решения творческих, более сложных задач, определенным фондом знаний.

#### *После прохождения курса обучения учащиеся*

#### **должны знать:**

- правила составления вопросов;
- алгоритмы решения задач, рассуждения;
- типы вопросов интеллектуальных игр;
- правила интеллектуальных игр.

#### **должны уметь:**

- играть в интеллектуальные игры по правилам данной игры;
- извлекать необходимые знания из литературы;
- самостоятельно выбирать средства для решения учебной задачи;
- осознавать свое незнание, находить причину сделанной ошибки;
- сравнивать результаты своей деятельности с эталоном;
- самостоятельно оценивать процесс;
- регулировать своим эмоции, поведение.

### Календарно – тематический план

№	Сроки проведения		Наименование тем	Количество часов
	неделя	факт		
1			Вводное занятие	1
2			Философское мировоззрение	1
3			Телевизионные интеллектуальные игры	1
4			Лингвистические игры	1
5			Занимательные вопросы	1
6			Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?»	1
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			Развитие концентрации внимания	1
27			Развитие мышления	1
28			Игра по вопросам членов кружка	1
29			Тренировка внимания.	1
30			Развитие мышления.	1
31			«Интеллект – бой»	1
32			Графический диктант	1
33			Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?»	1
34			Игра «Лестница знаний»	1
35			«Брейн-ринг»	1
36			Участие в районных и городских играх	1
37			Итоговое занятие	1
			<b>Итого</b>	<b>32</b>

### 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, составленными 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.

## **Методическое обеспечение дополнительной образовательной программы**

Программа «Интеллектуалы» рассчитана на развитие интеллектуальных и творческих способностей учащихся, а также на подготовку школьников к районным турнирам по интеллектуальным играм, марафонам знаний. Правильно поставленная, организованно проводимая учебно-тренировочная работа в группах способствует успешной подготовке занимающихся и хорошему выступлению на турнирах.

Для занимающихся предусматриваются теоретические, практические занятия. Теоретическая подготовка проходит в форме лекций и бесед, сообщений, практическая подготовка – в форме тренингов, тренировочных упражнений, интеллектуальных игр.

### **Структура занятий:**

1. Тренировка памяти, логического мышления.
2. Игра.
3. Новые знания.
4. Обсуждение итогов.

В качестве методов стимулирования и мотивации используются словесные оценки; самооценка деятельности как способ отслеживания динамики образовательных результатов. Каждая оценка комментируется с целью поддержки его стремления к новым успехам.



### **Условиями реализации программы являются:**

- помещение для занятий,
- учебные принадлежности,
- учебная литература (словари, энциклопедии и пр.),
- наглядные пособия для проведения игр,
- участие в районных турнирах,
- изучение литературы дома.

### **Материально-техническое обеспечение**

- компьютер подключенный к сети интернет - 1;
- мультимедийный проектор - 1;
- принтер для распечатывания - 1;
- аудиопроигрыватель - 1;
- дидактические материалы;
- таблицы, схемы;
- раздаточные материалы.

### **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+».