

Департамент образования и науки Костромской области  
Государственное бюджетное учреждение  
дополнительного образования Костромской области  
«Дворец творчества»



Принята  
педагогическим советом  
Протокол № 1 от  
« 03 » 09 20 18 года



«Утверждаю»  
Директор ГБУ  
«Дворец творчества»  
Иноземцева С. П.  
Печать  
Приказ № 280 от  
« 04 » 09 20 18 года

**дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа**

**КЛУБ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР**

направленность: социально-педагогическая

Возраст обучающихся 12-18 лет  
Срок реализации 1 год/155 часов

Автор: Шульман Семен Израилевич,  
педагог дополнительного образования

Кострома, 2018

Департамент образования и науки Костромской области  
Государственное бюджетное учреждение  
дополнительного образования Костромской области  
«Дворец творчества»



Принята  
педагогическим советом  
Протокол № \_\_\_\_\_ от  
«\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ года

«Утверждаю»  
Директор ГБУ  
«Дворец творчества»  
\_\_\_\_\_ Иноземцева С. П.  
Печать  
Приказ № \_\_\_\_\_ от  
«\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ года

**дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа**

**КЛУБ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР**

направленность: социально-педагогическая

Возраст обучающихся 12-18 лет  
Срок реализации 1 год/155 часов

Автор: Шульман Семен Израилевич,  
педагог дополнительного образования

Кострома, 2018

## Пояснительная записка

### 1.1. Общие сведения о программе.

*Нормативно-правовые основы разработки программы:*

- Федеральный закон № 273-ФЗ от 29.12.2012 г. «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ министерства образования и науки РФ № 1008 от 29 августа 2013 г. «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным образовательным программам»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ № 41 от 04.07.2014 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;
- Концепция развития дополнительного образования детей, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации № 1726-р от 4 сентября 2014 г.;
- Методически рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые), разработанные Министерством образования и науки Российской Федерации в 2015 году;
- Примерные требования к программам дополнительного образования детей (из письма Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей Минобрнауки России от 11.12.2006 № 06-1844;
- Устав государственного бюджетного учреждения дополнительного образования Костромской области «Дворец творчества».

*Актуальность программы.* Интеллектуальные игры как исторически обусловленное общественное явление с давних пор составляют неотъемлемую часть жизни человека. Еще в древние времена игры носили не только развлекательный, но и воспитательный, развивающий характер. Игра обучала навыкам социального поведения, развивала многие социально-значимые навыки человека.

В более поздние времена многие отечественные педагоги и психологи (А.П.Аникеева, А.Н.Леонтьев, С.А.Шмаков, Д.Б.Эльконин), выражая передовые идеи в области воспитания, в том числе и интеллектуального, высоко оценивали интеллектуальные игры в качестве одного из действенных средств воспитания, разностороннего развития человека, укрепления его уверенности в себе и развития познавательных способностей. Они считали необходимым широко использовать интеллектуальные игры в системе обучения и воспитания.

Одной из эффективных форм приобщения современных школьников к интеллектуальной культуре, стимулирования их познавательно-творческой деятельности являются клубы интеллектуальных игр.

Одним из наиболее важных психологических условий в развитии интеллектуальной культуры личности школьника является его эмоциональный комфорт, сопровождающий процесс познания. От этого зависит самооценка ребенка, его отношение к осваиваемым видам познавательной деятельности. Эмоциональное благополучие определяется также положительной оценкой окружающих. Для школьников очень важно почувствовать себя взрослыми, им важен приобретаемый статус в мире взрослых, важен социальный опыт, ставящий их, условно говоря, на одну ступеньку с состоявшимися в интеллектуальном отношении людьми. Учащимся важна также практическая значимость их деятельности. Поэтому клуб интеллектуальных игр дает ценный опыт социальности, помогает процессу самопознания сред участников интеллектуальной игры.

### 1.2. Цель, задачи и педагогические принципы программы.

Цель работы клуба – создавая условия для интеллектуального развития подростков на занятиях, во время клубных мероприятий и в быденной жизни, обогащать их

внутренний мир, расширять кругозор, воспитывать стремление к самообразованию, повышению общекультурного уровня.

Реализуя эту цель, клуб дает определенную сумму теоретических знаний, формирует умения и навыки, помогает их использовать в процессе образования и в разнообразных жизненных ситуациях.

Все это позволяет воспитать у обучающихся интерес к интеллектуальным видам деятельности и общения, развивать у них эрудицию, воображение, фантазию, логику и творческие способности, формировать личность с независимым мышлением.

Клуб основывается на игровых видах деятельности, с помощью которых и решаются основные образовательно-воспитательные задачи. Участие в интеллектуальных играх вовлекает учащихся в многоступенчатый процесс общения и познания. Общая концепция работы клуба разработана с участием основных потребностей учащихся. Эти потребности можно свести к шести основным блокам:

- потребность в общении,
- потребность в проявлении самостоятельности, самореализации,
- потребность в творчестве
- потребность в разностороннем развитии,
- потребность в отдыхе,
- потребность в успехе, достижении, а также связанным с успехом удовольствием.

В работе клуба также реализуются следующие педагогические принципы:

- принцип креативности,
- принцип научности,
- принцип индивидуального роста каждого ребенка, обеспечиваемый через игровые ситуации,
- принцип культуросообразности, заключающийся в развитии и открытии себя в определенной социокультурной среде,
- принцип целостности педагогического процесса,
- принцип коллективности, осуществляемый на основе создания благоприятного психологического климата внутри команды.

### 1.3. Организация образовательного процесса.

*Участники программы.* Коллективным членом клуба может стать любая команда (возраст 8-11 классы), желающая принять участие в деятельности клуба и принимающая правила клуба. Состав команды 4 – 7 человек.

Каждая команда имеет право:

- заявить себя на участие в любой отборочной или товарищеской игре;
- присутствовать на игре других членов клуба;
- высказывать замечания и предложения по работе клуба.

*Срок освоения программы.* Программа рассчитана на один год обучения, 155 часов в год, 5 часов в неделю.

*Режим занятий.* Режим занятий в клубе соответствует санитарно-эпидемиологическим требованиям, предъявляемым к организации образовательного процесса в учреждениях дополнительного образования детей.

Занятия по программе в основном состоят из двух этапов:

- теоретическая часть (2 часа),
- игра (3 часа).

Кроме того, в рамках программы традиционно проводятся фестивали открытия и закрытия сезона, турниры на определение лучшего игрока и капитана клуба, новогодний турнир и товарищеские игры с «ветеранами клуба».

*Основная форма организации учебно-воспитательного процесса.* Форма обучения – очная. Учебные занятия проводятся в микрогруппах по 4 – 7 человек.

*Формы занятий.* Упор в занятиях делается на игру, в процессе которой предусмотрена проработка необходимых навыков и достижения поставленных целей. Отсюда преобладание игровых занятий над теоретическими и практическими. В ходе игровых занятий у учащихся есть возможность проявить приобретенные знания и навыки в комплексе, а у педагога замечать и устранять слабые места и недоработки в их подготовке.

В деятельности клуба используются следующие формы организации образовательного процесса:

- групповая (тренинги, подготовка и проведение игр, теоретические занятия);
- индивидуальная (составление вопросов, индивидуальные консультации, личное первенство).

#### 1.4. Планируемые результаты деятельности.

Сформированы теоретические знания в сфере интеллектуальных игр (знают правила игры, как составлять вопросы к интеллектуальным играм, виды вопросы, знают условия взаимодействия в команде для получения высоких результатов в процессе игры и др.);

Сформированы практические умения и навыки (играют по правилам, умеют составлять вопросы к интеллектуальным играм разных видов, умеют взаимодействовать в команде для получения высоких игровых результатов и др.);

Оценка результатов деятельности клуба осуществляется на основе следующих критериев:

- умение работать в коллективе над предложенной интеллектуальной задачей;
- знание начальных теоретических основ решения интеллектуальных задач;
- устойчивый интерес к игровой интеллектуально-творческой деятельности.

### **Учебный план**

№	Тема занятия	К-во часов			Формы контроля/аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1.	Введение	5	2	3	Фестиваль открытия сезона, Новогодний турнир, Турнир «Лучший капитан клуба», Турнир «Лучший игрок клуба», Игра с «ветеранами клуба», Фестиваль закрытия сезона
2.	Общение в игре: формы и методы.	25	3	22	
3.	Мышление: формы и виды.	30	2	28	
4.	Принципы игры в команде.	15	2	13	
5.	Формы и методы поведения в группе.	5	1	4	
6.	Память	10	1	9	
7.	Логика.	10	1	9	
8.	Интеллектуальный кругозор, эрудиция, интеллект	10	3	7	
9.	Психологический климат в группе.	25	5	20	
10.	Нетрадиционные формы интеллектуальных игр	20	2	18	
	<b>Итого</b>	<b>155</b>	<b>22</b>	<b>133</b>	

## Содержание программы

### 1. Введение

Теория: Знакомство с программой. Техника безопасности при проведении занятий.

Правила интеллектуальных игр.

Практика: Фестиваль открытия сезона

### 2. Общение в игре: формы и методы.

Теория: Общение: формы и методы. Общение в постоянной группе. Общение во временной группе. Ролевая организация группы. Мимика и жесты. Выявление лидера. Целенаправленность общения.

Практика: Проведение 6 интеллектуальных игр – отработка полученных знаний на практике.

### 3. Мышление: формы и виды.

Теория: Формы мышления, виды мышления. Общие понятия. Методы коллективного мышления. Мозговой штурм. Ассоциирование. Принудительное ассоциирование.

Практика: Проведение 5 интеллектуальных игр – отработка полученных знаний на практике.

### 4. Принципы игры в команде.

Теория: Основополагающие принципы игры в команде. Распределение командных ролей.

Практика: Проведение 2 интеллектуальных игр – отработка полученных знаний на практике.

### 5. Формы и методы поведения в группе

Теория: Формы и методы поведения в группе. Психологический климат в группе. Коммуникативные задачи, их формы и виды.

Практика: Проведение 3 интеллектуальных игр – отработка полученных знаний на практике.

### 6. Формы и виды памяти.

Теория: Формы и виды памяти. Методы развития памяти.

Практика: Проведение 2 интеллектуальных игр – отработка полученных знаний на практике. Тренинг «Развитие памяти».

### 7. Логика: формы и виды.

Теория: Логика: формы и виды. Методы логического мышления. Развитие логического мышления.

Практика: Проведение интеллектуальных игр – отработка полученных знаний на практике.

### 8. Интеллектуальный кругозор, эрудиция, интеллект

Теория: Интеллектуальный кругозор, эрудиция, интеллект. Основные понятия и термины. Развитие интеллекта. Познавательная деятельность. Как работать с книгой.

Практика: Проведение 4 интеллектуальных игр – отработка полученных знаний на практике.

### 9. Психологический климат в группе.

Теория: Понятие психологический климат. Познавательная деятельность. Коммуникативные задачи, их формы и виды.

Практика: Проведение 4 интеллектуальных игр – отработка полученных знаний на практике.

### 10. Нетрадиционные формы интеллектуальных игр.

Теория: Понятие нетрадиционные интеллектуальные игры. Виды игр.

Практика: Проведение 4 интеллектуальных игр – отработка полученных знаний на практике.

## **Формы аттестации (Способы отслеживания результатов)**

Планируемые результаты деятельности оцениваются в ходе текущего контроля итоговой и промежуточной аттестации. Для проведения контроля и аттестации выбраны следующие формы: фестиваль открытия сезона, новогодний турнир (промежуточная аттестация), турнир «Лучший капитан клуба», турнир «Лучший игрок клуба», игра с «ветеранами клуба», фестиваль закрытия сезона (итоговая аттестация).

Промежуточная аттестация проводится в декабре, итоговая аттестация в мае. Критерии оценки результативности освоения программ: высокий уровень – качественное освоение обучающимся от 70% содержания программы, подлежащей аттестации; средний уровень – качественное освоение обучающимся от 50% до 69,9% содержания программы, подлежащей аттестации; низкий уровень – качественное освоение обучающимся менее 49,9% содержания программы, подлежащей аттестации.

### **Обеспечение реализации программы**

1. Материально-техническое обеспечение программы
  - баннер с эмблемой клуба,
  - магнитофон,
  - микрофон,
  - усилитель с колонкой.
2. Методическое обеспечение к программе представлено в виде дидактических материалов и вопросов для игр из сети «Интернет».

### **Список литературы**

1. Анашина Н.Ю. Энциклопедия интеллектуальных игр. Брэйн-ринг. Своя игра. Эрудит-аукцион. – Ярославль: Академия развития, 2006
2. Анашина Н.Ю. Энциклопедия интеллектуальных игр. Эрудит-лото, «Ассоциации», Логические цепочки, «Перевертыши» и другие. – Ярославль: Академия развития, 2006
3. Деркач О.А., Быков В.В. Домашние телеигры. – М.: АСТ-ПРЕСС СКД, 2006
4. Деркач О.А., Быков В.В. 1000 заданий для зарядки мозгов. – М.: АСТ-ПРЕСС СКД, 2007
5. Деркач О.А., Быков В.В. 1000 заданий на смекалку. - М.: АСТ-ПРЕСС СКД, 2007
6. Левин Б.Е. «Что? Где? Когда?». Энциклопедия головоломок. – М.: Астрель, 2010
7. Нянковский М.А. 1000 вопросов для умников и умниц. – Ярославль: Академия развития, 2007

## Календарный учебный график

№	Месяц	Число	Время провед. занятия	Форма занятия	К-во часов	Тема занятия	Место
1	10	5		Беседа. Фестиваль	5	Вводное занятие. Фестиваль открытия сезона	ГБУ «Дворец творчества», Каб. 10
2		12		Комбинированное	5	Общение: формы и методы. Игра 1.	
3		19		Комбинированное	5	Общение в постоянной и временной группе. Игра 2.	
4		25		Комбинированное	5	Ролевая организация группы. Выявление лидера. Игра 3	
5	11	2		Комбинированное	5	Мимика и жесты. Игра 4	
6		9		Комбинированное	5	Целенаправленность общения. Игра 5	
7		16		Комбинированное	5	Мышление: формы и виды. Игра 6	
8		23		Комбинированное	5	Методы коллективного мышления. Игра 7	
9		30		Комбинированное	5	Мозговой штурм. Игра 9	
10	12	7		Комбинированное	5	Ассоциирование. Игра 10	
11		14		Комбинированное	5	Принудительное ассоциирование. Игра 11	
12		21		Комбинированное	5	Как работать с книгой. Игра 12	
13		28		Комбинированное	5	Принципы игры в команде. Игра 12	
14	01	11		Комбинированное	5	Распределение командных ролей. Игра 13	
15		18		Турнир	5	Новогодний турнир	
16		25		Комбинированное	5	Формы и методы поведения в группе. Игра 14	
17	02	1		Комбинированное	5	Формы и виды памяти. Методы развития памяти. Игра 15	
18		8		Тренинг	5	Тренинг «Развитие памяти». Игра 16	
19		15		Комбинированное	5	Логика: формы и виды. Игра 18	
20		22		Комбинированное	5	Методы и развитие логического мышления. Игра 19	
21	03	1		Комбинированное	5	Интеллектуальный кругозор, эрудиция. Игра 20	
22		15		Комбинированное	5	Развитие интеллекта. Игра 21	
23		22		Комбинированное	5	Психологический климат в группе. Игра 22	
24		29		Турнир	5	Турнир «Лучший капитан клуба»	
25	04	5		Комбинированное	5	Познавательная деятельность. Игра 23	
26		12		Комбинированное	5	Коммуникативные задачи, их формы и виды. Игра 24	

27		19		Комбинированное	5	Решение коммуникативных задач. Игра 25	
28		26		Комбинированное	5	Нетрадиционные формы интеллектуальных игр. Игра 26	
29	05	17		Турнир	5	Турнир «Лучший игрок клуба»	
30		24		Игра	5	Игра с «ветеранами клуба»	
31		31		Фестиваль	5	Фестиваль закрытия сезона	

### **Оценочные материалы**

1. Тесты
2. Участие в турнирах, соревнованиях.
3. Составление вопросов для игры. Конкурс на лучший вопрос
4. Комплект вопросов Клуба «Что? Где? Когда».
5. Интеллектуальные квесты.
6. Игра «Вопрос-Ответ».

Эффективность Программы будет оцениваться результатом выступления команды в школьных, районных, муниципальных играх.