

Департамент образования администрации г. Перми
Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Гимназия № 5» г. Перми

УТВЕРЖДЕНО

Директор гимназии

 Е.А. Москалева

Приказ № 125 от 31 августа 2023 г.



Рабочая программа интеллектуального клуба

«Умницы и Умники»

2023-2024 учебный год

Составитель программы: Шистерова Е.С.

Пермь 2023

Пояснительная записка

В 70-80-х годах XX века в Советском Союзе возник интерес к телевизионной игре «Что? Где? Когда?», на волне которого был создан спортивный вариант игры, дающий возможность проводить турниры с неограниченным количеством команд. Стали возникать интеллектуальные клубы, которые взяли на себя подготовку команд, организацию и проведение турниров, причём не только по игре «Что? Где? Когда?», но и по созданному клубами спортивному варианту «Своей игры» (впоследствии возникли и другие виды игр).

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.

Виды и формы работы

1. Виды интеллектуальных игр

Что? Где? Когда?

Брэйн-ринг

Своя игра

Пентагон

Штурм

Эрудитка

Бескрылка

1. Виды интеллектуальных тренировок: командная, индивидуальная; общепредметная, тематическая.

1. Формы деятельности

А. Викторины: исторические, географические, литературные, биологические, химические, физические, языковые, культура и искусство, спорт, кино.

Б. Кроссворды: тематико-предметные, общепредметные.

В. Головоломки, ребусы, шарады, логические задачи.

Г. Лото: географическое, историческое, литературное; общепредметные.

Д. Турниры: предметные, общепредметные; командные, индивидуальные.

Е. Онлайн-игры, онлайн-викторины (работа в компьютерном кабинете)

Ж. Домашняя самостоятельная работа:

- Чтение книг: Кун. Легенды и мифы Древней Греции, Сборники головоломок, интеллектуальных тестов; История Олимпийских игр; Географический, Исторический, Литературный, Химический, Физический Справочники.

- Решение кроссвордов, сканвордов;

- Учить таблицы: Менделеева, таблицы столиц, таблицу исторических дат, таблицу научных открытий;

- Составление викторин, лото.
- Работа как с печатным материалом, так и с Интернет-ресурсами.

1. Структура занятия

1. Разминка (электронный «О, счастливчик!», мозговой штурм, кроссворд, логическая задача)
2. Основная часть: викторины, интеллектуальные игры
3. Рефлексия: оценка деятельности, её результатов, постановка дальнейших задач
4. Домашнее задание.

1. Промежуточные занятия между городскими играми: турниры, индивидуальные штурмы, командный тренинг онлайн.

1. Психологические тренинги: уверенность, сосредоточенность, абстрагирование.

ТРИВИАДОР

1000 и 1 викторина

Учебно-тематический план

№ п.п	Дата план.	Дата факт.	Количество часов		Темы
			Теория	Практика	

1.			2		Игровые функции. Роли в команде. «Порядок бьёт класс». «Железные правила» Максима Поташёва – знатока, магистра игр «Что? Где? Когда?»
1.			2		Минута обсуждения в игре «Что? Где? Когда?» Виды версий. Роль капитана.
1.				2	Тренинг обсуждения версий в игре ЧГК.
1.			1		Виды вопросов. Структура вопроса. Форма вопроса. Анализ текста вопроса: практикум.
				1	
1.			2		Стратегия и тактика, целеполагание в команде.
1.				2	«Своя игра», «ЧГК» - практикум.
1.			1	1	Анализ ошибок (деятельности, способов поиска ответов, ролей) и перспективное целеполагание. Интеллектуальная викторина (общепредметная).
1.			1	1	Решение логических задач. Тренинг игры «ЧГК».
1.				1	Анализ ошибок. Техника обсуждения – стандартные приёмы:
			1		1. Поиск ключевых слов в тексте вопроса.
1.			1		Техника обсуждения – стандартные приёмы:
				1	1. «Вопрос на школу», 2. Перебор.
				1	Интеллектуальная викторина (общепредметная).
1.				1	Интеллектуальная игра «Азбука» - командная.
1.			1		Что включает индивидуальная подготовка интеллектуала: составляющие программы.
				1	Тематическая викторина, решение кроссворда.
1.				2	Игра «Что? Где? Когда?» Решение логических задач.

1.			1		«Малый джентльменский набор» знатока – стандартный приём в технике обсуждения № 4. Решение логической задачи, ребусов, общетематического кроссворда.
1.				1	Игра «ЧГК»: практикум. Анализ вопросов и ошибок.
1.				2	Игра «Брейн-ринг». Тематическая викторина.
1.			1	1	Командная «Своя игра». Правила быстрых ответов.
1.				2	Решение тематического кроссворда, логической задачи. Игра «ЧГК».
1.				1	Решение общетематического кроссворда, логической задачи. Стандартный приём в технике обсуждения № 5: воссоздание культурного контекста (привлечение дополнительных фактов).
1.				2	Интеллектуальное лото по географии. Игра «КонКВИЗтадор» (индивидуальная).
1.				2	Командная «Своя игра»
1.				2	Интеллектуальное лото по истории. Игра «КонКВИЗтадор» (командная).
1.				21	Индивидуальная «Своя игра» - разные пакеты. Тренинг реакции.
1.				2	Тренинг игр: «ЧГК» и «Своя игра» (инд.).
1.			1		Менее известные приёмы в технике обсуждения: № 1: отсеять шелуху; № 2: искать простое в сложном. Общепредметная викторина, решение логической задачи.
1.				2	Тренинг игры «ЧГК».
1.				2	Решение тематических кроссвордов, логических задач. Общепредметная викторина: тренинг реакции.
1.				2	Игра «О, счастличик!» (индивидуальная и командная).

1.			2	Турнир знатоков «О, космос»
1.			1	Интеллектуальная викторина (география, история, литература, спорт).
1.			2	Индивидуальная «Своя игра»: тренинг быстрых ответов.
1.			2	Тренинг игры «ЧГК».
1.			2	Игра «Пять подсказок» («Пентагон»). Интеллектуальный турнир.
1.		1	1	Менее известные приёмы в технике обсуждения: № 3: действительность или вымысел? Тренинг игры «ЧГК».
35.		1	1	Знакомство с игрой «Даугавпилс». Интеллектуальный покер (индивидуальные и командные соревнования).
36.			1	Подведение итогов года. Награждение. Премия «Успех».
		Всего: 68 ч.	18 ч. 50 ч.	

Содержание программы

1. **Формирование команд.**

Психологическая и игровая совместимость. Определение игрового уровня обучающихся. Распределение игровых ролей в команде. Выбор капитана в команде. Игровые функции в команде. Роль капитана.

1. **Формирование индивидуальных игровых качеств.**

Понятие концентрации внимания. Влияние физического и эмоционального состояния на концентрацию внимания. Установление приоритетов при получении новой информации. Выносливость ума. Повышение силы ума. Упражнения с

числами. Упражнения с буквами. Упражнения со словами. Определение уровня развития природной и культурной памяти.
«Железные правила» Максима Поташёва, магистра игр «Что? Где? Когда?»

1. **Формирование навыков внутрикомандного взаимодействия.**

Игры: «Контакт», «Пойми меня», создание проблемных ситуаций.

Одна минута обсуждения в игре «Что? Где? Когда?». Логические задачи. Как доказать что угодно. Задачи-детективы и задачи-истории. Знакомство с правилами командных интеллектуальных игр. Виды вопросов. Структура вопроса. Форма вопроса. Стратегия и тактика, целеполагание в команде.

1. **Упражнения на выбор правильной версии**

Техника обсуждения – стандартные приёмы: поиск ключевых слов в тексте вопроса; «вопрос на школу»; перебор; «малый джентльменский набор»; поиск ассоциаций; воссоздание культурного подтекста.

Менее известные приёмы обсуждения: отсеять шелуху; искать простое в сложном; действительность или вымысел; выйти из плоскости; от противного; отсутствующая подсказка; форма формы.

Самое сложное – работа с версией: «думай как автор», внешние факторы, «принцип Пушкина», вероятностный подход.

Игры «О, счастливец!», «Интеллектуальное лото», «Даугавпилс», «Бескрылка», «Десятка». Анатомия выбора. Оценка и проверка возможных решений.

1. **Тренировка реакции у капитанов.**

Правила быстрых вопросов, реакции. Индивидуальная «Своя игра», Упражнения «Гонка за лидером», «Интеллектуальный покер», «Ты – мне, я – тебе», «КонКВИЗтадор», «ТРИВИАДОР», Работа на «кнопке».

1. Игровая практика

Участие команды в Чемпионате города, Кубке города, Кубке Прикамья, Молодёжном Кубке мира, Всероссийских интеллектуальных турнирах «Сферы знаний», «Мир вокруг нас».

1. Анализ игр

Выявление положительных и отрицательных тенденций в игровой практике команды (после каждой игры).

ТЕМАТИЧЕСКИЕ БЛОКИ

География: столицы стран, республик, озёра, реки, океаны, острова; гербы, флаги.

Литература: жанры, авторы зарубежных произведений, герои.

Мифология разных стран: Древняя Греция, Древний Рим, Древний Египет, Древняя Индия, Древний Китай; боги, герои, существа.

Библейские сказания. Притчи.

7 чудес света

100 великих открытий. Учёные.

История: цари и государи, герои-воины, римские папы, старинные меры (разных стран); денежные единицы

Химия: таблица Менделеева

Биология: открытия; бактерии, генетика.

Медицина: прививки, заболевания.

Культура и искусство: виды искусств, памятники архитектуры, художники, скульпторы.

Афоризмы и крылатые выражения.

Язык: фразеологизмы, этимология.

Спорт: Олимпийские игры, виды спорта, чемпионы, даты, рекорды

Кино: фильмы и мультфильмы разных стран, актёры, режиссёры

Песни: композиторы, поэты, историческая эпоха, исполнители

Латинские цифры.

Ожидаемые результаты

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.

Методическое обеспечение

В процессе реализации программы реализуются следующие *принципы*:

- воспитывающего обучения, поскольку ученику даются не только знания, но и формируется его личность;
- систематичности и последовательности (изучаемый материал делится на разделы и темы, каждая из которых имеет определённую методику изучения);
- доступности (обучение строится от «простого к сложному»);
- наглядности (использование дидактического материала – карточек, схем и др.; использование в работе ИКТ);
- сознательности и активности (Если ребёнок имеет первоначальную мотивацию «Хочу» и на протяжении обучения с интересом занимается, то и в дальнейшем будет самоутверждаться: «Я знаю», «Я умею», «Я могу»);
- прочности (ученик неоднократно использует в разных упражнениях изученный материал и приобретённые навыки, а со стороны руководителя проводится систематический контроль результатов обучения).

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.

Для успешной реализации программы необходим компьютер для просмотра презентаций, проведения электронных версий игр, для проведения викторин.

Диагностическая часть

Мониторинг результативности программы проводится по трём уровням:

1. *Деятельностный*, учитывающий степень активности и продуктивности деятельности обучающихся, их конкретные успехи и достижения в интеллектуальных играх, конкурсах. Эти данные педагог вносит в таблицу рейтинга воспитанников.

2. *Когнитивный* (познавательный), учитывающий уровень знаний, умений и навыков в ходе освоения образовательной программы. Эти компоненты отслеживаются педагогом в течение учебного года в форме тестов,

викторин и т. п. Результаты оформляются в виде таблиц, на основании которых проводится награждение в конце учебного года.

3. *Эмоционально-мотивационный*, учитывающий психологический климат в детском коллективе, уровень взаимоотношений между участниками образовательного процесса, степень их заинтересованности и удовлетворённости им. Используются диагностики, изучающие интересы и мотивы детей, психическую атмосферу в коллективе (Л.Г. Жедуновой), позволяющие выявить уровень развития личности воспитанника (К. Б. Малышев), уровень сплочённости коллектива.

На основании полученных в конце года проводится анализ данных деятельности кружка и производится коррекция плана и содержания работы на следующий учебный год.