

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: 10
Учитель: Сухих Екатерина Валерьевна
Количество учебных часов по программе: 34

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.

Целью программы является 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.

Для достижения цели планируется решить следующие задачи:

- развивать эрудицию, воображение, фантазию, логику и творческие способности;
- обучить знаниям и навыкам здорового образа жизни;
- обучить правильному распределению своего времени, планированию деятельности;
- формировать практические умения коллективной игровой деятельности;
- формировать умения и навыки организаторской деятельности, самоорганизации;
- создать условия для развития системно-диалектического стиля мышления и управляемого воображения;
- развивать метакогнитивные умения (рефлексия, управление ходом текущей деятельности, самооценка);
- развивать коммуникативные навыки, правильное слушание, понимание элементов невербального общения (жесты, мимика).

В процессе обучения обучающиеся: овладевают практикой многоэкранного видения мира; осваивают методы развития воображения, системного и диалектического мышления; знакомятся с функциональным анализом и синтезом систем; знакомятся с методами оценки логических и креативных способностей; осваивают современные приемы мнемотехники.

Общая характеристика внеурочной деятельности

Новизна программы состоит в том, что она предполагает системный подход к развитию творческого мышления учащихся в образовательном процессе на основе интеграции идей ведущих отечественных и зарубежных специалистов в этой области, нацеленный на развитие всех составляющих креативности. Ценность системного подхода в том, что занятия построены таким образом, что позволяют эффективно развивать не только отдельные творческие способности и воображение, но и творческое и логическое мышление как целостную психическую структуру. Важность сочетания интеллектуального развития с умением работать в команде определяется тем, что данные навыки и умения специально не формируются ни на одном из традиционных школьных предметов.

Программа курса рассчитана на 35 часов. Курс состоит из трех частей – теоретической, практической и игровой. Занятия ведутся в интерактивном режиме, используются компьютерные программы и просмотр видеоматериалов по темам курса, проводятся деловые игры. В программу входит участие в играх, организуемых на муниципальном, региональном и федеральном уровнях.

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

Личностные:

- сформировать интерес к новому содержанию и новым способам познания;
- ориентироваться на понимание причин успеха в исследовательской деятельности, в том числе на самоанализ и самоконтроль результата, на анализ соответствия результатов требованиям конкретной задачи, понимание предложений и оценок учителя, взрослых, товарищей, родителей;

- развить способность к самооценке на основе критериев успешности исследовательской деятельности.

Метапредметные:

- аргументировать свою позицию и координировать ее с позицией партнеров при выработке общего решения в совместной деятельности;

- с учетом целей коммуникации достаточно полно и точно передавать партнеру необходимую информацию как ориентир для построения действия;

- допускать возможность существования у людей разных точек зрения, в том числе не совпадающих с его собственной, и учитывать позицию партнера в общении и взаимодействии;

- осуществлять взаимный контроль и оказывать партнерам в сотрудничестве необходимую взаимопомощь;

- адекватно использовать речь для планирования и регуляции своей деятельности.

Тематическое планирование

№	Разделы и темы	Часы
1	История возникновения интеллектуальных игр	2
1	Общее понятие об интеллектуальном спорте.	
2	Современные интеллектуальные игры.	
2	Нетрадиционные интеллектуальные игры	2
3	Различные схемы проведения турниров.	
4	Практическое занятие	
3	Основные принципы создания команд для интеллектуальных игр	3
5	Распределение ролевой нагрузки в команде.	
6	Совмещение и перемена ролей.	
7	Практическое занятие.	
4	Вопрос-основа игры.	3
8	Построение вопроса. Виды вопросов.	
9	“Кнопочные” вопросы, оптимальные вопросы	
10	Двух- и многоходовые вопросы.	
5	Применение отдельных элементов "мозгового штурма"	8
11	Этапы работы над вопросом. Раскрытие логики вопроса.	

	12	Индукция. Игровая практика и роль генерирования идей в работе над вопросом.	
	13	Анализ идей и версий.	
	14	Роль эрудитов («критиков») в команде.	
	15	Дедукция.	
	16	Функция капитана-диспетчера в работе над вопросом.	
	17	Логическое развитие поданной идеи.	
	18	Выбор версии из нескольких возможных.	
6	Участие в интеллектуальных играх.		17
	19-35	Практическое применение знаний, полученных в первый год обучения: "Что?Где?Когда?", "Брэйн-ринг", "Своя игра"	

Содержание программы внеурочной деятельности

1 История возникновения интеллектуальных игр

Общее понятие об интеллектуальном спорте (информационно-спортивных играх).

Современные интеллектуальные игры.

2 Нетрадиционные интеллектуальные игры

Различные схемы проведения турниров. Системы подсчета очков и рейтинга.

Разнообразные формы судейства. Практика: "Поле чудес", "Как стать миллионером", "О, счастливчик"

3 Основные принципы создания команд для интеллектуальных игр

Распределение ролевой нагрузки в команде. Роль капитана. Роль генератора идей.

Роль информационного критика-эрудита. Роль "командного дурака". Совмещение и перемена ролей. Игроки-универсалы.

4 Вопрос-основа игры.

Построение вопроса. Виды вопросов в зависимости от вида, уровня и класса игры.

“Кнопочные” вопросы, оптимальные вопросы. Двух- и многоходовые вопросы.

5 Применение отдельных элементов "мозгового штурма"

Принципы "мозгового штурма", применимые к командным интеллектуальным играм. Этапы работы над вопросом. Раскрытие логики вопроса и многоступенчатые (многоходовые) комбинации. Индукция (генерирование идей). Игровая практика и

роль генерирования идей в работе над вопросом. Психологическое "растормаживание" индукторов в команде. Анализ идей и версий ("информационная критика"). Игровая практика и функциональное применение метода в работе над вопросом. Роль эрудитов («критиков») в команде. Дедукция (синтез информации). Функция капитана-диспетчера в работе над вопросом. Игровая практика и "игра в пас" (логическое развитие поданной идеи). Выбор версии из нескольких возможных.

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-chto-gde-kogda-dlya-chajnikov.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. Скипский М.И. Систематизация вопросов на технику. СПб, ЛЭТИ, 2009
14. Жарков Г.В. Хронотоп в структуре личности девиантных подростков. Автореф. к.пс.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/>

16. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры / Э. Берн.

Джери Дэвид. Большой толковый социологический словарь. В 2 т. / Дэвид Джери,
Джулия Джери.