

**Муниципальное общеобразовательное бюджетное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа № 12»**  
662610, Красноярский край, г. Минусинск, ул. Сургуладзе, д. 6  
Тел. (39132) 4-12-12, e-mail: m-school12@mail.ru

СОГЛАСОВАНО  
Управляющим советом  
МОБУ «СОШ № 12»

(протокол №1 от 30.08.2022 г.)

СОГЛАСОВАНО  
Педагогическим советом  
МОБУ «СОШ № 12»

(протокол №1 от 30.08.2023 г.)

УТВЕРЖДЕНО:  
Приказом МОБУ «СОШ № 12»  
№ 01-27-347 от 06.09.2023 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
Интеллект-клуб «Триумф»**

Направленность: социально-гуманитарная

Уровень программы: базовый

Возраст обучающихся: 13-18 лет

Срок реализации программы: 2 года

Составитель:  
педагог дополнительного образования  
**Борисенко Виктория Дмитриевна**

Минусинск, 2023 г.

## **Раздел № 1 «Комплекс основных характеристик программы»**

### **1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

#### **1.1. Нормативные и программные документы.**

Данная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа разработана в соответствии с основными нормативными и программными документами в области дополнительного образования Российской Федерации и Красноярского края:

- Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ;
- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 г. (распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 года n 678-Р);
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. №467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Приказом Приказа Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 “Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам”.

**1.2. Направленность программы:** социально-гуманитарная, ориентирована на социальную адаптацию детей (в том числе детей с ОВЗ, детей группы «риска» и детей, находящихся в социально опасном положении), на повышение уровня готовности учащихся к взаимодействию с различными социальными институтами, на формирование знаний об основных сферах социальной жизни, на воспитание социальной компетентности.

#### **1.2. Новизна и актуальность программы.**

Новизна программы заключается в том, что Интеллект клуб предлагает детям много форм игровой деятельности «Своя игра», «Пентагон», «Десятка», «Интеллект - стрелок», «Где логика?», другие, каждая из которых помогает в развитии логического, творческого и абстрактного мышления, повышает общую эрудицию обучающихся.

Актуальность данной программы обусловлена повышением внимания к организации досуга детей, в том числе развивающего интеллект, со стороны педагогического сообщества, Управления образования и культуры, других заинтересованных структур города.

Не секрет, что развитие интеллекта учащихся, как правило, ограничивается рамками школьной программы, а социальная действительность требует более широкого кругозора. Кроме того, у подростков есть потребность в межличностном общении, но часто отсутствуют навыки социальных коммуникаций. Игры же дают возможность раскрыться наиболее талантливым, эрудированным учащимся, тем, для кого социальная активность, наука, творчество имеют первостепенное значение.

Ведь в отличие от предметных олимпиад, научных конференций, факультативов игры позволяют превратить серьезную интеллектуальную деятельность в яркое зрелище, увлекательное состязание, праздник.

Интеллектуальные игры – это не только источник знаний, но и радость от достижений, от умения показать свой уровень эрудиции, быть находчивым, сообразительным. Подобные турниры помогают не только скрасить досуг, но и развить внимание, мышление, память, воображение, расширить словарный запас, кругозор. Именно поэтому в них с интересом играют ребята разного возраста.

#### **1.4. Отличительные особенности программы.**

Отличительными чертами программы является обучение детей работать в команде, умению согласовывать свои действия и брать ответственность на себя посредством участия в интеллектуальной игре и на этапе подготовки к ней.

#### **1.5. Адресат программы.**

Учащиеся подросткового возраста (8-11 класс), для которых характерен процесс формирования интеллектуализации восприятия.

В подростковом возрасте развивается объем внимания, способность длительно сохранять его интенсивность и переключать с одного предмета на другой. Возникает полноценное теоретическое мышление: идет активный процесс формирования научных понятий и операций с ними, опирающийся на логику рассуждений, абстрактное мышление.

Контролируемой и управляемой делается внешняя речь, расширяется словарный запас, развивается воссоздающее и творческое воображение, а также образное мышление за счет сформировавшейся внутренней речи.

В структуре мотивации учения у подростков начинает преобладать стремление не просто получить отметку, а занять определенный статус в группе сверстников. Т.е. именно в этом возрасте формируется познавательная потребность, направленная на самосовершенствование в образовании.

**1.6. Срок реализации программы и объём учебных часов:** курс обучения по данной программе рассчитан на 2 года (216 часов), 108 часов в год.

#### **1.7. Формы обучения.**

**Форма обучения** очная, включающая теоретические и практические занятия: беседы, лекции, психологические тренинги, познавательные игры, интеллектуальные турниры, викторины. Форма проведения занятий: аудиторная и внеаудиторная.

**1.8. Режим занятий:** занятия проводятся 2 раза в неделю, продолжительность занятия 1,5 часа (3 часа в неделю, 108 часов в год).

## **2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ**

### **2.1. Цель программы:**

Выявление и развитие интеллектуальных, коммуникативных и организаторских способностей подростков посредством включения их в интеллектуально–познавательную деятельность.

## 2.2. Задачи программы:

### Личностные:

- Развивать познавательную активность, мотивацию к саморазвитию, расширению кругозора.
- Способствовать развитию организаторских и коммуникативных, творческих и интеллектуальных способностей, навыков поисково–исследовательской деятельности.
- Формировать культуру межличностного и делового общения в социуме.

### Метапредметные:

- Знакомить учащихся с основами риторики и публичного выступления, целеполагания и ведения дискуссии, формировать навык осуществления рефлексии своей деятельности.
- Вовлекать школьников в игровой процесс с различными видами предметных и словесных интеллектуальных игр.

### Предметные:

- Формировать ценностное отношение к интеллекту, обучая специфике интеллектуальных игр.
- Обучать работе с источниками информации, самостоятельной разработке, организации и проведению интеллектуально–познавательных игр.
- Привлекать школьников к участию в городских, краевых и общероссийских интеллектуальных конкурсах и фестивалях.

## 3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### 3.1. Учебный (тематический) план

#### 1 год обучения

№	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации, контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	<b>Блок 1. «Вводный»</b> Организационное занятие	1,5	0,5	1	Наблюдение
2.	Презентация интеллектуального клуба школы «Триумф»: история, достижения.	1,5	1	0,5	Наблюдение
3.	<b>Блок 2 «Я и Команда»</b> Познай себя.	1,5		1,5	Наблюдение
4.	Как работает мозг? IQ	3	1	2	Тестирование

5.	Познавательные процессы: восприятие.	3	1	2	Диагностика, наблюдение
6.	Познавательные процессы: внимание.	3	1	2	Диагностика, наблюдение
7.	Познавательные процессы: воображение.	3	1	2	Диагностика, наблюдение
8.	Межличностное взаимодействие	3	1	2	Наблюдение
9.	Команда: как работать вместе. Правила команды.	3	1	2	Опрос
10.	Играем роли.	3	1	2	Наблюдение
11.	Лидер = капитан?!	1,5	0,5	1	Наблюдение
12.	Коммуникация: вербальная и невербальная.	1,5	0,5	1	Выполнение творческого задания
13.	Принципы командной игры.	3	1	2	Опрос
14.	"Мозговой штурм"	1,5	0	1,5	Решение проблемных задач
15.	<b>Блок 3 «Игра: теория и практика»</b> История возникновения интеллектуальных игр	3	1	2	Наблюдение
16.	Правила и законы игр	3	1	2	Опрос
17.	Многообразие интеллектуальных игр.	1,5	0,5	1	Беседа, тест, викторина, кроссворд
18.	Настольные интеллектуальные игры (предметные и печатные).	3	0,5	2,5	Индивидуальное достижение
19.	Нетрадиционные логические интеллектуальные игры.	3	1	2	Индивидуальное достижение
20.	Разминка – важная часть тренинга.	3	1	2	Индивидуальные карточки
21.	Правильный вопрос – залог успеха.	3	1	2	Решение проблемных задач
22.	Ключевое слово в вопросе. Логическая цепочка.	3	0	3	Наблюдение
23.	<b>Блок 4 «Школьные интеллектуально-познавательные мероприятия»</b> Школьные игры и конкурсы.	19,5	1,5	18	Защита документа

24.	<b>Блок 5 «Интеллектуальные турниры разных уровней»</b> Ежегодные игры.	9	0	9	Командные достижения
25.	Тематические игры.	6	0	6	Командные достижения
26.	Синхронные и асинхронные Всероссийские и Международные ежегодные турниры.	18	0	18	Командные достижения
<b>ИТОГО:</b>		<b>108</b>	<b>18</b>	<b>90</b>	

### 2 год обучения

№	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации, контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	<b>Блок 1 «Вводный»</b> Организационное занятие.	3	1	2	Опрос
2.	<b>Блок 2 «Я и Команда»</b> Познай себя	6	2	4	Тестирование
3.	Когнитивные процессы: память.	3	1	2	Диагностика
4.	Когнитивные процессы: мышление.	3	1	2	Диагностика
5.	«Я-концепция»	6	2	4	Тестирование
6.	Самопознание – самооценка - самосовершенствование	3	1	2	Диагностика
7.	Вместе мы – сила интеллекта!	6	1	4	Наблюдение
8.	<b>Блок 3 «Игра: теория и практика»</b> Фитнес для мозга	3	0	3	Карта индивидуальных достижений
9.	Интеллектуальные игры: для знатоков и не только.	3	1	2	Индивидуальные и командные достижения
10.	Интеллектуальные игры на ТВ	9	2	7	Наблюдение
11.	Интеллектуальные онлайн-игры.	6	0	6	Индивидуальные достижения
12.	«Банк» вопросов и заданий	3	1	2	Отчет
13.	<b>Блок 4 «Школьные интеллектуально-познавательные мероприятия»</b>	18	0	18	Защита документа

14.	<b>Блок 5 «Интеллектуальные турниры разных уровней»</b>	36	0	36	Командное достижение
<b>ИТОГО:</b>		<b>108</b>	<b>13</b>	<b>94</b>	

### 3.2. Содержание учебного плана

#### 1 год обучения

#### **Блок 1. «Вводный».**

##### Тема 1. Организационное занятие.

Теория: инструктаж по ТБ, структура занятий по программе.

Практика: анкетирование.

##### Тема 2. Презентация интеллектуального клуба школы «Триумф».

Теория: история клуба, достижения.

#### **Блок 2 «Я и Команда».**

##### Тема 3. Познай себя.

Практика: тестирование.

##### Тема 4. Как работает мозг?

Теория: Полушария мозга. Функционирование. Правила эффективной работы.

Практика: Игровые тесты на эрудицию и общее развитие. Проведение входящей диагностики и итогового тестирования.

##### Тема 5. Познавательные процессы: восприятие.

Теория: Свойства и принципы восприятия. Факторы и эффекты восприятия. Классификация восприятия.

Практика: Упражнения и игры на развитие восприятия: «Изображения», «Иллюзии», «Двойная картинка», «Мешок сюрпризов», «Лабиринт» и др.

##### Тема 6. Познавательные процессы: внимание.

Теория: Виды и свойства внимания. Нарушения внимания. Развитие внимания.

Практика: Упражнения и игры на развитие внимания: таблица Шульте, «Найди слово», «Пазлы», «Отличия», «Геометрические фигуры» и др.

##### Тема 7. Познавательные процессы: воображение.

Теория: Виды и формы воображения. Приемы создания образов. Образное мышление. Развитие воображения.

Практика: Упражнения и игры на развитие воображения: «Незаконченные изображения», «Волшебники», «Сложи картинку», «Двойственные изображения», «Сказка» и др.

##### Тема 8. Межличностное взаимодействие.

Теория: общие правила эффективной коммуникации.  
Практика: тренинговые упражнения на сплочение команды.

#### Тема 9. Команда: как работать вместе.

Теория: Правила команды.  
Практика: Психологический тренинг.

#### Тема 10. Играем роли.

Теория: Распределение ролевой нагрузки в команде. Схемы построения команд с учетом ролевой нагрузки, типа темперамента и пола.  
Практика: Упражнения на совмещение и перемену ролей. Отработка «кнопки» ответственным игроком.

#### Тема 11. Лидер = Капитан?!

Теория: Ответственность за команду. Выбор правильного ответа из версий игроков.  
Практика: Игры: «Все-некоторые-один», «Интервью», «Пойми меня», «Лабиринт» и др. Опыт игры при смене капитанов.

#### Тема 12. Коммуникация вербальная и невербальная.

Теория: Виды, формы, средства вербальной коммуникации. Особенности невербальной коммуникации: жесты, мимика.  
Практика: Упражнения «Зеркало», «Знакомство», «Угадай эмоцию», «Говорящее тело», «Сломанный телефон» и др.

#### Тема 13. Принципы командной игры.

Теория: Критика. Конфликты и способы их разрешения.  
Практика: Игры на сплочение группы: «За» и «против», «да – нет», «10 Я» и др. Психологический тренинг.

#### Тема 14. Технология "Мозговой штурм".

Теория: Принципы, этапы, правила.  
Практика: Генерирование, анализ и синтез идей и версий ("информационная критика"). "Игра в пас" (логическое развитие поданной идеи). Отработка многоступенчатых (многоходовых) комбинаций.

### **Блок 3 «Игра: теория и практика».**

#### Тема 15. История возникновения интеллектуальных игр.

Теория: Игры древности. Современные интеллектуальные игры. Интеллектуальный спорт.  
Практика: Тематические викторины.

#### Тема 16. Правила и законы игр.



Теория: Правила турниров. Судейство. Подсчет очков и рейтинг. Вопросы и апелляции.

Практика: Тематические викторины.

#### Тема 17. Многообразие интеллектуальных игр.

Теория: Классификация. Типы игр: викторины, стратегии. Традиционные и нетрадиционные игры.

Практика: Тематические викторины.

#### Тема 18. Настольные интеллектуальные игры.

Теория: Настольные предметные интеллектуальные игры: шашки, шахматы, нарды, кубик Рубика, «Эрудит», «Пятнашки», игры со спичками и др. Настольные печатные интеллектуальные игры: «Морской бой», «Балда», ребусы, sudoku, кроссворды, сканворды и др.

Практикум: игра в настольные интеллектуальные игры.

#### Тема 19. Нетрадиционные логические интеллектуальные игры.

Теория: «Данетки», «Верю - не верю», «Перевертыши», «Пентагон» и др.

Практикум: игра в нетрадиционные логические игры.

#### Тема 20. Разминка – важная часть тренинга.

Теория: Словесные игры.

Практика: Анаграммы, метаграммы, ребусы, омонимы, фразеологизмы, загадки, «Азбука», «Общее слово» и др.

#### Тема 21. Правильный вопрос – залог успеха.

Теория: Классификация вопросов и заданий. Требования к вопросам разного уровня сложности.

Практика: «Ты - мне, я – тебе»: составление вопросов индивидуально, в парах, тройках, группах, используя литературу библиотек и сеть Интернет.

#### Тема 22. Ключевое слово в вопросе. Логическая цепочка.

Практика: Упражнения «Ключевое слово», «Где логика?», тренинги ЧГК

### **Блок 4 «Школьные интеллектуально-познавательные мероприятия».**

#### Тема 23. Школьные игры и конкурсы.

Теория: Виды школьных интеллектуальных игр. Положение игр. Алгоритм создания тематической игры. Распределение ролей. Сбор информации для формирования базы вопросов. Создание сценария, презентации, раздаточных материалов. Алгоритм организации тематической игры. Распределение ролей в подготовке и проведении.

Практика: Создание положений запланированных школьных игр. Разработка и проведение тематических школьных интеллектуальных игр:

«Литературный турнир» к Международному дню распространения грамотности, «Пока мы едины, мы непобедимы» ко Дню народного единства, «Красноярский край – сердце России» к 85-летию Красноярского края, «Мир науки» ко Дню российской науки, «Её Величество – Женщина» к Международному женскому дню, «Азбука Космоса» ко Дню космонавтики, «Города-герои» / «Оружие Победы» к 75-летию Великой Победы, и др. Рефлексия.

### **Блок 5 «Интеллектуальные турниры разных уровней».**

#### Тема 24. Очные муниципальные и краевые интеллектуальные турниры.

Практика: Ежегодные игры: «Командное многоборье», «Брейн-ринг» (отборочный и финальный туры), «Своя игра», квест-игра в рамках акции «Библионочь», «Интеллектуальный МИКС» на Кубок директора ЦБС им. А.С.Пушкина.

Тематические игры: Краеведческий турнир, посвященный 85-летию Красноярского края, патриотический турнир к 75-летию Великой Победы и др.

#### Тема 25. Тематические игры

Практика: краеведческий турнир, посвященный 85-летию Красноярского края, патриотический турнир к 75-летию Великой Победы и др.

#### Тема 26. Синхронные и асинхронные Всероссийские и Международные турниры.

Практика: Ежегодные игры: Школьный Региональный Кубок «Что? Где? Когда?» (6 туров), Асинхронный чемпионат «Южный ветер» (4 тура), Асинхронный турнир «Что? Где? Когда?» «Золотая осень», Международный турнир «Сказочный сундучок».

## **2 год обучения**

### **Блок 1. «Вводный».**

#### Тема 1. Организационное занятие.

Теория: инструктаж по ТБ. План работы на учебный год.

Практика: тестирование.

### **Блок 2 «Я и Команда»**

#### Тема 2. Познай себя.

Теория: Как работает мозг? Интеллектуальное тестирование. Коэффициент IQ.

Практика: Игровые тесты на эрудицию и общее развитие. Входящее и итоговое тестирование.

#### Тема 3. Когнитивные процессы: память.

Теория: Виды и процессы памяти.

Практика: Упражнения и игры на развитие памяти: таблицы Шульте, «Римская комната», «Метод Айвазовского», «Телефон», «Мемо» и др.

#### Тема 4. Когнитивные процессы: мышление.

Теория: Формы и операции мышления.

Практика: Упражнения и игры на развитие мышления: «Ассоциации», «Исключение лишнего», "Установление связей", «Закономерности» «Шесть шляп мышления» и др.

#### Тема 5. «Я»–концепция».

Теория: Понятие и виды «Я»-концепции». Структура и этапы формирования. Принятие и развитие «Образа «Я». Психологическая защита.

Практика: Методика исследования самооотношения (МИС)

#### Тема 6. Самопознание – самооценка - самосовершенствование.

Теория: понятия «самопознание», «самооценка», «самосовершенствование».

Практика: Упражнения «Кто Я?», «Проективный рисунок», «Инвентаризация», «Будущее» и др.

#### Тема 7. Вместе мы – сила интеллекта!

Теория: Эффективная коммуникация. Обсуждение. Ведение дискуссии. Стратегия и тактика, целеполагание в команде.

Практика: Игры и упражнения «Проводник», «Опора», «Форум возражений», «Телефон», «Последний билет» и др. Игры-стратегии: «Это факт», «Мафия», «Менеджер», «Монополия» и др.

### **Блок 3 «Игра: теория и практика»**

#### Тема 8. Фитнес для мозга

Практика: Развивающие игры и упражнения, тренажеры-онлайн:

<https://4brain.ru>

<https://www.lumosity.com>

<https://brainapps.ru> и др.

#### Тема 9. Интеллектуальные игры: для знатоков и не только

Теория: Знакомство с играми: «Квиз», «Кто хочет стать миллионером?!», «Самый умный», «Мозгобойня», «Умники и умницы», «Звездный час», «Игра в кино», «Слабое звено», «Большой вопрос», «Один против всех», «Счастливый случай», «Перемешка», «О, счастливчик!», «Угадай мелодию», «Всемирные игры разума» и др.

Практика: Адаптация игр в командах - «параллельные игры»

#### Тема 10. Интеллектуальные игры на ТВ

Теория: «Что? Где? Когда?». Движение ЧГК. "Брейн-ринг". Особенности и правила. Функции игроков. «Своя игра». Особенности и правила.

Практика: Адаптация игры в команде. Отработка взаимодействия игроков, реакции «кнопочника»

#### Тема 11. Интеллектуальные онлайн-игры.

Практика: Знакомство с сайтами онлайн-игр и мобильными приложениями

<https://onlinetestpad.com>

<https://myquiz.ru>

<https://geo.koltyrin.ru>

<http://onlineguru.ru>

<https://wikium.ru> и др.

#### Тема 12. «Банк» вопросов и заданий

Теория: технология составления вопросов и заданий.

Практика: Составление «банка вопросов и заданий» для интеллектуально-познавательных игр с помощью тематической литературы и сети Интернет.

### **Блок 4 «Школьные интеллектуально-познавательные мероприятия»**

#### Тема 13. Школьные игры и конкурсы.

Практика: Распределение ролей. Сбор информации для формирования базы вопросов и заданий. Создание сценария, презентации, раздаточных материалов.

- ✓ «Дни воинской славы России» к Году памяти и славы
- ✓ «В единстве наша сила» ко Дню народного единства
- ✓ «Игра в Кино» ко Дню детского кино
- ✓ «Своя игра. Танковый биатлон» ко Дню защитника Отечества
- ✓ «Страна детства» к Всероссийской неделе детской и юношеской книги и музыки
- ✓ «Мы за ЗОЖ» к Всемирному дню здоровья
- ✓ «Герои Великой Отечественной войны» ко Дню Победы
- ✓ Другие тематические игры

### **Блок 5 «Интеллектуальные турниры разных уровней».**

Практика: Очные муниципальные и краевые интеллектуальные турниры.

Ежегодные игры: Межрегиональный чемпионат «Енисейская знать», «Командное многоборье», «Брейн-ринг» (отборочный и финальный туры), «Своя игра», квест-игра в рамках акции «Библионочь», «Интеллектуальный МИКС» на Кубок директора ЦБС им. А.С.Пушкина.

Тематические игры.

Ежегодные игры: Школьный Региональный Кубок «Что? Где? Когда?» (6 туров), Асинхронный чемпионат «Южный ветер» (4 тура), Асинхронный турнир «Что? Где? Когда?» «Золотая осень», Международный турнир «Сказочный сундучок».

## **4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

### **Личностные:**

- Сформирована потребность в дальнейшем саморазвитии: развитии восприятия, воображения, внимания, памяти, мышления, кругозора, расширении познавательной активности.
- Учащиеся демонстрируют организаторские и коммуникативные, творческие и интеллектуальные способности, навыки поисково–исследовательской деятельности.
- Сформирована культура межличностного и делового общения в социуме: подростки соблюдают принципы и этику командной игры, адекватно реагируют на критику, разрешают спорные и конфликтные ситуации.

### **Метапредметные:**

- Учащиеся владеют основами риторики и публичного выступления, целеполагания и ведения дискуссии, осуществляют рефлексию деятельности.
- Ребята с удовольствием играют в различные настольные предметные и печатные интеллектуальные игры, нетрадиционные логические игры, телевизионные и онлайн-игры.

### **Предметные:**

- Сформировано ценностное отношение к интеллекту. Учащиеся знают историю возникновения интеллектуальных игр, классификацию и правила игр, обучены специфике различных игр.
- Школьники владеют принципами работы с источниками информации, алгоритмом создания тематической интеллектуальной игры, навыком самостоятельной разработки, организации и проведения интеллектуально–познавательных игр.
- Игроки команд клуба активно участвуют в городских, краевых и общероссийских интеллектуальных конкурсах и фестивалях.

## **Раздел № 2 «Комплекс организационно-педагогических условий»**

### **5. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК**

№ п/п	Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий	Сроки проведения промежуточной итоговой аттестации
1	1	06.09	30.05	36	72	108	2 раза в неделю по 1,5 ч.	Май
2	2	06.09	30.05	36	72	108	2 раза в	Май

							неделю по 1,5 ч.	
--	--	--	--	--	--	--	---------------------	--

## 6. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

### 6.1. Материально-техническое обеспечение.

- Учебный кабинет, оснащенный учебной доской, магнитной доской, проекционной доской
- Актальный зал с экраном и мультимедийным проектором, столы и стулья для проведения игр
- Ноутбук, компьютер с выходом в Интернет
- Печатные материалы для проведения игр и упражнений, настольные игры для тренингов

Кабинет для занятий должен отвечать санитарным и эстетическим требованиям и потребностям участников программы согласно правилам и нормативам СанПиН 2.4.2.2821-10 "Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях"; СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»; Санитарно-гигиеническим требованиям к кабинету ИЗО, п 2.6.

Кабинет должен быть оснащен доской для педагогического показа, магнитной доской, проекционной, видео и аудио техникой, рабочими местами для детей (столы, стулья).

### 6.2. Информационное обеспечение.

Деятельность в рамках программы должна быть обеспечена наглядными пособиями, демонстрационным материалом и специальными учебно-методическими видео и аудио материалами, литературой, материалов для теоретических занятий.

### 6.3. Кадровое обеспечение.

Программа может быть реализована при условии работы преподавателя, имеющего специальное художественное и педагогическое образование, прошедшего подготовку по декоративно-прикладному творчеству.

## 7. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

### 7.1. Формы аттестации.

Для отслеживания уровня усвоения программы и своевременного внесения коррекции используются следующие формы контроля и аттестации: наблюдение, Беседа, анкетирование, тестирование, практические упражнения, самостоятельная работа.

## Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов:

- Раз в месяц организуется и проводится школьная тематическая интеллектуально-познавательная игра среди учащихся определенных параллелей.
- Согласно плану работы команды клуба принимают участие в городских, краевых и общероссийских очных и дистанционных интеллектуальных конкурсах и фестивалях.
- На сайте школы и в группе ВКонтакте выставляется информация и фотоотчёт о проведенных школьных играх, о достижениях команд.

### 7.2. Оценочные материалы.

Задачи	Механизм отслеживания
<b>Личностные</b>	
Развивать познавательную активность, мотивацию к саморазвитию, расширению кругозора	Активное участие ребят в интеллектуальных играх, конкурсах, тренингах. Систематичность и частота посещений занятий. Активная подготовка к мероприятиям: поиск и обработка информации.
Способствовать развитию организаторских и коммуникативных, творческих и интеллектуальных способностей, навыков поисково-исследовательской деятельности	Участие ребят в беседах, обсуждениях, «круглых столах», диспутах, «мозговом штурме». Включенное педагогическое наблюдение.
Формировать культуру межличностного и делового общения в социуме	Соблюдение игроками принципов и этики командной игры, адекватная реакция на критику, разрешение спорных и конфликтных ситуаций. Включенное педагогическое наблюдение.
<b>Метапредметные</b>	
Создавать условия для самореализации личности на основе индивидуального и дифференцированного подхода, положительные эмоции, благоприятный психологический климат в процессе досуговой	Активное посещение ребятами занятий, игр и турниров разного уровня, психологических упражнений и тренингов. Поддержание в команде положительных эмоций в процессе досуговой деятельности и межличностного общения. Включенное педагогическое наблюдение.

деятельности и межличностного общения.	
Знакомить учащихся с основами риторики и публичного выступления, целеполагания и ведения дискуссии, формировать навык осуществления рефлексии своей деятельности.	Активное участие ребят в беседах, дискуссиях, диспутах, умение отстаивать свою точку зрения, анализировать свою деятельность, оценивать результат. Включенное педагогическое наблюдение.
Вовлекать школьников в игровой процесс с различными видами предметных и словесных интеллектуальных игр	Активное участие ребят в различных интеллектуальных играх: настольных предметных, печатных, словесных, телевизионных, онлайн-играх. Включенное педагогическое наблюдение.
<b>Предметные</b>	
Формировать ценностное отношение к интеллекту, обучая специфике интеллектуальных игр	Стремление игроков адаптировать в командной игре большее количество интеллектуальных игр, в т.ч. телевизионных. Включенное педагогическое наблюдение.
Обучать работе с источниками информации, самостоятельной разработке, организации и проведению интеллектуально–познавательных игр	Активная подготовка ребят к мероприятиям: поиск и обработка информации, проявление инициативы в обсуждении, разработке и проведении интеллектуальных игр в школе. Включенное педагогическое наблюдение.
Привлекать школьников к участию в городских, краевых и общероссийских интеллектуальных конкурсах и фестивалях	Активное участие ребят в занятиях, играх и турнирах разного уровня: очных и дистанционных. Включенное педагогическое наблюдение.

## 8. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

### 8.1. Методическое обеспечение.

Методы обучения: словесный, наглядный практический; объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частичнопоисковый, исследовательский проблемный; игровой, дискуссионный.

Методы воспитания: убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация.

Формы организации образовательного процесса: индивидуальная, индивидуально-групповая и групповая.



Формы организации учебного занятия - беседа, диспут, защита проектов, игра, лекция, «мозговой штурм», наблюдение, презентация, тренинг, чемпионат.

Педагогические технологии - технология индивидуализации обучения, технология группового обучения, технология разноуровневого обучения, технология развивающего обучения, технология проблемного обучения, технология исследовательской деятельности, технология игровой деятельности, коммуникативная технология обучения, технология решения изобретательских задач, здоровьесберегающая технология, технология-дебаты.

Дидактические материалы – раздаточные материалы, инструкционные, технологические карты, задания, упражнения.

## Приложение 1

**Муниципальное общеобразовательное бюджетное учреждение**

**«Средняя общеобразовательная школа № 12»**

662610, Красноярский край, г. Минусинск, ул. Сургуладзе, д. 6

Тел. (39132) 4-12-12, e-mail: m-school12@mail.ru

СОГЛАСОВАНО  
Управляющим советом  
МОБУ «СОШ № 12»

(протокол №1 от 30.08.2022 г.)

СОГЛАСОВАНО  
Педагогическим советом  
МОБУ «СОШ № 12»

(протокол №1 от 30.08.2023 г.)

УТВЕРЖДЕНО:  
Приказом МОБУ «СОШ № 12»  
№ 01-27-347 от 06.09.2023 г.

### **Рабочая программа к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе Интеллект-клуб «Триумф»**

Направленность: социально-гуманитарная

Уровень программы: базовая

Возраст обучающихся: 13-18 лет

Год обучения - 1

Составитель:  
педагог дополнительного образования  
**Захаров Иван Дмитриевич**

Минусинск, 2023 г.

## **1. Особенности организации образовательного процесса**

Структура интеллектуально-игрового направления клуба подразумевает наличие команд с постоянно-переменным составом. Наличие переменного состава объясняется возможностью игрока в течение сезона сменить команду.

Команда составляется из «свободных» игроков клуба, исходя из психологической совместимости игроков с учётом их игрового потенциала, и преимущественно с учётом возраста. Состав каждой команды: 6 человек, один из игроков является капитаном, который избирается командой или назначается тренером

## **2. Задачи**

### **Личностные**

- Развивать познавательную активность, мотивацию к саморазвитию, расширению кругозора.
- Способствовать развитию организаторских и коммуникативных, творческих и интеллектуальных способностей, навыков поисково–исследовательской деятельности.
- **Метапредметные**
  - Знакомить учащихся с основами риторики и публичного выступления, целеполагания и ведения дискуссии, формировать навык осуществления рефлексии своей деятельности.
- **Предметные**

- Формировать ценностное отношение к интеллекту, обучая специфике интеллектуальных игр.

### 3. Содержание

#### 3.1. Учебный (тематический) план

№	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации, контроля
		Всего	Теория	Практика	
27.	<b>Блок 1. «Вводный»</b> Организационное занятие	1,5	0,5	1	Наблюдение
28.	Презентация интеллектуального клуба школы «Триумф»: история, достижения.	1,5	1	0,5	Наблюдение
29.	<b>Блок 2 «Я и Команда»</b> Познай себя.	1,5		1,5	Наблюдение
30.	Как работает мозг? IQ	3	1	2	Тестирование
31.	Познавательные процессы: восприятие.	3	1	2	Диагностика, наблюдение
32.	Познавательные процессы: внимание.	3	1	2	Диагностика, наблюдение
33.	Познавательные процессы: воображение.	3	1	2	Диагностика, наблюдение
34.	Межличностное взаимодействие	3	1	2	Наблюдение
35.	Команда: как работать вместе. Правила команды.	3	1	2	Опрос
36.	Играем роли.	3	1	2	Наблюдение
37.	Лидер = капитан?!	1,5	0,5	1	Наблюдение
38.	Коммуникация: вербальная и невербальная.	1,5	0,5	1	Выполнение творческого задания
39.	Принципы командной игры.	3	1	2	Опрос
40.	"Мозговой штурм"	1,5	0	1,5	Решение проблемных задач
41.	<b>Блок 3 «Игра: теория и практика»</b> История возникновения интеллектуальных игр	3	1	2	Наблюдение
42.	Правила и законы игр	3	1	2	Опрос

43.	Многообразие интеллектуальных игр.	1,5	0,5	1	Беседа, тест, викторина, кроссворд
44.	Настольные интеллектуальные игры (предметные и печатные).	3	0,5	2,5	Индивидуальное достижение
45.	Нетрадиционные логические интеллектуальные игры.	3	1	2	Индивидуальное достижение
46.	Разминка – важная часть тренинга.	3	1	2	Индивидуальные карточки
47.	Правильный вопрос – залог успеха.	3	1	2	Решение проблемных задач
48.	Ключевое слово в вопросе. Логическая цепочка.	3	0	3	Наблюдение
49.	<b>Блок 4 «Школьные интеллектуально-познавательные мероприятия»</b> Школьные игры и конкурсы.	19,5	1,5	18	Защита документа
50.	<b>Блок 5 «Интеллектуальные турниры разных уровней»</b> Ежегодные игры.	9	0	9	Командные достижения
51.	Тематические игры.	6	0	6	Командные достижения
52.	Синхронные и асинхронные Всероссийские и Международные ежегодные турниры.	18	0	18	Командные достижения
<b>ИТОГО:</b>		<b>108</b>	<b>18</b>	<b>90</b>	

### 3.2. Содержание учебного плана

#### **Блок 1. «Вводный».**

##### Тема 1. Организационное занятие.

Теория: инструктаж по ТБ, структура занятий по программе.

Практика: анкетирование.

##### Тема 2. Презентация интеллектуального клуба школы «Триумф».

Теория: история клуба, достижения.

#### **Блок 2 «Я и Команда».**

##### Тема 3. Познай себя.

Практика: тестирование.

#### Тема 4. Как работает мозг?

Теория: Полушария мозга. Функционирование. Правила эффективной работы.

Практика: Игровые тесты на эрудицию и общее развитие. Проведение входящей диагностики и итогового тестирования.

#### Тема 5. Познавательные процессы: восприятие.

Теория: Свойства и принципы восприятия. Факторы и эффекты восприятия. Классификация восприятия.

Практика: Упражнения и игры на развитие восприятия: «Изображения», «Иллюзии», «Двойная картинка», «Мешок сюрпризов», «Лабиринт» и др.

#### Тема 6. Познавательные процессы: внимание.

Теория: Виды и свойства внимания. Нарушения внимания. Развитие внимания.

Практика: Упражнения и игры на развитие внимания: таблица Шульте, «Найди слово», «Пазлы», «Отличия», «Геометрические фигуры» и др.

#### Тема 7. Познавательные процессы: воображение.

Теория: Виды и формы воображения. Приемы создания образов. Образное мышление. Развитие воображения.

Практика: Упражнения и игры на развитие воображения: «Незаконченные изображения», «Волшебники», «Сложи картинку», «Двойственные изображения», «Сказка» и др.

#### Тема 8. Межличностное взаимодействие.

Теория: общие правила эффективной коммуникации.

Практика: тренинговые упражнения на сплочение команды.

#### Тема 9. Команда: как работать вместе.

Теория: Правила команды.

Практика: Психологический тренинг.

#### Тема 10. Играем роли.

Теория: Распределение ролевой нагрузки в команде. Схемы построения команд с учетом ролевой нагрузки, типа темперамента и пола.

Практика: Упражнения на совмещение и перемену ролей. Отработка «кнопки» ответственным игроком.

#### Тема 11. Лидер = Капитан?!

Теория: Ответственность за команду. Выбор правильного ответа из версий игроков.

Практика: Игры: «Все-некоторые-один», «Интервью», «Пойми меня», «Лабиринт» и др. Опыт игры при смене капитанов.

#### Тема 12. Коммуникация вербальная и невербальная.

Теория: Виды, формы, средства вербальной коммуникации. Особенности невербальной коммуникации: жесты, мимика.

Практика: Упражнения «Зеркало», «Знакомство», «Угадай эмоцию», «Говорящее тело», «Сломанный телефон» и др.

#### Тема 13. Принципы командной игры.

Теория: Критика. Конфликты и способы их разрешения.

Практика: Игры на сплочение группы: «За» и «против», «да – нет», «10 Я» и др. Психологический тренинг.

#### Тема 14. Технология "Мозговой штурм".

Теория: Принципы, этапы, правила.

Практика: Генерирование, анализ и синтез идей и версий ("информационная критика"). "Игра в пас" (логическое развитие поданной идеи). Отработка многоступенчатых (многоходовых) комбинаций.

### **Блок 3 «Игра: теория и практика».**

#### Тема 15. История возникновения интеллектуальных игр.

Теория: Игры древности. Современные интеллектуальные игры. Интеллектуальный спорт.

Практика: Тематические викторины.

#### Тема 16. Правила и законы игр.

Теория: Правила турниров. Судейство. Подсчет очков и рейтинг. Вопросы и апелляции.

Практика: Тематические викторины.

#### Тема 17. Многообразие интеллектуальных игр.

Теория: Классификация. Типы игр: викторины, стратегии. Традиционные и нетрадиционные игры.

Практика: Тематические викторины.

#### Тема 18. Настольные интеллектуальные игры.

Теория: Настольные предметные интеллектуальные игры: шашки, шахматы, нарды, кубик Рубика, «Эрудит», «Пятнашки», игры со спичками и др. Настольные печатные интеллектуальные игры: «Морской бой», «Балда», ребусы, sudoku, кроссворды, сканворды и др.

Практикум: игра в настольные интеллектуальные игры.

#### Тема 19. Нетрадиционные логические интеллектуальные игры.

Теория: «Данетки», «Верю - не верю», «Перевертыши», «Пентагон» и др.  
Практикум: игра в нетрадиционные логические игры.

#### Тема 20. Разминка – важная часть тренинга.

Теория: Словесные игры.

Практика: Анаграммы, метаграммы, ребусы, омонимы, фразеологизмы, загадки, «Азбука», «Общее слово» и др.

#### Тема 21. Правильный вопрос – залог успеха.

Теория: Классификация вопросов и заданий. Требования к вопросам разного уровня сложности.

Практика: «Ты - мне, я – тебе»: составление вопросов индивидуально, в парах, тройках, группах, используя литературу библиотек и сеть Интернет.

#### Тема 22. Ключевое слово в вопросе. Логическая цепочка.

Практика: Упражнения «Ключевое слово», «Где логика?», тренинги ЧГК

### **Блок 4 «Школьные интеллектуально-познавательные мероприятия».**

#### Тема 23. Школьные игры и конкурсы.

Теория: Виды школьных интеллектуальных игр. Положение игр. Алгоритм создания тематической игры. Распределение ролей. Сбор информации для формирования базы вопросов. Создание сценария, презентации, раздаточных материалов. Алгоритм организации тематической игры. Распределение ролей в подготовке и проведении.

Практика: Создание положений запланированных школьных игр. Разработка и проведение тематических школьных интеллектуальных игр: «Литературный турнир» к Международному дню распространения грамотности, «Пока мы едины, мы непобедимы» ко Дню народного единства, «Красноярский край – сердце России» к 85-летию Красноярского края, «Мир науки» ко Дню российской науки, «Её Величество – Женщина» к Международному женскому дню, «Азбука Космоса» ко Дню космонавтики, «Города-герои» / «Оружие Победы» к 75-летию Великой Победы, и др. Рефлексия.

### **Блок 5 «Интеллектуальные турниры разных уровней».**

#### Тема 24. Очные муниципальные и краевые интеллектуальные турниры.

Практика: Ежегодные игры: «Командное многоборье», «Брейн-ринг» (отборочный и финальный туры), «Своя игра», квест-игра в рамках акции «Библионочь», «Интеллектуальный МИКС» на Кубок директора ЦБС им. А.С.Пушкина.

Тематические игры: Краеведческий турнир, посвященный 85-летию Красноярского края, патриотический турнир к 75-летию Великой Победы и др.

#### Тема 25. Тематические игры

Практика: краеведческий турнир, посвященный 85-летию Красноярского края, патриотический турнир к 75-летию Великой Победы и др.

#### Тема 26. Синхронные и асинхронные Всероссийские и Международные турниры.

Практика: Ежегодные игры: Школьный Региональный Кубок «Что? Где? Когда?» (6 туров), Асинхронный чемпионат «Южный ветер» (4 тура), Асинхронный турнир «Что? Где? Когда?» «Золотая осень», Международный турнир «Сказочный сундучок».

#### 4. Планируемые результаты

- Личностные
- Сформирована потребность в дальнейшем саморазвитии: развитии восприятия, воображения, внимания, памяти, мышления, кругозора, расширении познавательной активности.
- Учащиеся демонстрируют организаторские и коммуникативные, творческие и интеллектуальные способности, навыки поисково–исследовательской деятельности.
- Метапредметные
- Учащиеся владеют основами риторики и публичного выступления, целеполагания и ведения дискуссии, осуществляют рефлексию деятельности.
- Предметные
  - Сформировано ценностное отношение к интеллекту. Учащиеся знают историю возникновения интеллектуальных игр, классификацию и правила игр, обучены специфике различных игр.



## 5. Календарно-тематический план

№ п/п	Дата проведения	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1		Беседа	1	Организационное занятие.	Актальный зал	Анкетирование
2		Беседа	1	Презентация интеллектуального клуба школы «Триумф».	Актальный зал	Анкетирование Тестирование
3		Лекция, упражнения	1	Познай себя.	Актальный зал	Наблюдение
4 5 6		Лекция, упражнения	3	Как работает мозг? IQ	Актальный зал	Опрос
7 8 9		Лекция, обучающие игры	3	Познавательные процессы: восприятие.	Актальный зал	Наблюдение
10 11 12		Лекция, обучающие игры	3	Познавательные процессы: внимание.	Актальный зал	Наблюдение
13 14		Игра	2	Асинхронный турнир. Школьный Региональный Кубок «Что? Где? Когда?». 1 тур	ЦБС им.А.С.Пушкина	Командное достижение

15 16 17		Игра	3	Школьные интеллектуальные игры. Литературный турнир «Вначале было слово...» к Международному дню распространения грамотности	Актовый зал	Командное достижение
18 19 20		Лекция, обучающие игры	3	Познавательные процессы: воображение.		
21 22 23		Игра	3	Международный асинхронный интеллектуальный турнир «Что? Где? Когда?» «Золотая осень» (Школьный тур)	Актовый зал	Командное достижение
24 25 26		Лекция, психологический тренинг	3	Межличностное взаимодействие.	Актовый зал	Проект
27 28		Игра	2	Асинхронный турнир Школьный Региональный Кубок «Что? Где? Когда?». 2 тур	ЦБС им. А. С. Пушкина	Командное достижение

29 30		Игра	2	Международный интеллектуальный турнир «Южный ветер». 1 тур	ЦБС им. А. С. Пушкина	Командное достижение
31 32 33		Лекция, психологический тренинг	3	Команда: как работать вместе. Правила команды.	Актовый зал	Наблюдение
34 35 36		Лекция. Практикум.	3	Организация и проведение школьных интеллектуальных игр. Алгоритм организации игры.	Актовый зал	Наблюдение
37 38 39		Лекция, ролевые игры	3	Играем роли.	Актовый зал	Наблюдение
40		Практикум.	1	Лидер=капитан?!	Актовый зал	Наблюдение
41		Лекция	1	Коммуникация: вербальная и невербальная.	Актовый зал	Наблюдение
42 43 44		Практикум.	3	Принципы командной игры. Критика. Конфликты.	Актовый зал	Наблюдение
45		Беседа, практическая работа	1	"Мозговой штурм".	Актовый зал	Решение практических задач

46 47		Игра	2	Асинхронный турнир Школьный Региональный Кубок «Что? Где? Когда?». 3 тур	ЦБС им.А.С.Пушкина	Командное достижение
48		Групповая, индивидуальная работа	1	Разработка тематических школьных интеллектуальных игр. Сбор информации.	Актальный зал	Консультация
49 50		Игра	2	Международный интеллектуальный турнир «Южный ветер». 2 тур	ЦБС им.А.С.Пушкина	Командное достижение
51		Лекция, беседа	1	Игра – дело серьезное.	Актальный зал	Наблюдение
52		Лекция, беседа	1	История возникновения интеллектуальных игр.	Актальный зал	Опрос
53 54		Игра	2	Асинхронный турнир Школьный Региональный Кубок «Что? Где? Когда?». 4 тур	ЦБС им.А.С.Пушкина	Командное достижение

55 56 57		Беседа, практикум	3	Правила и законы игр.	Актный зал	Наблюдение
58 59 60		Игра	3	Школьные интеллектуальные игры «Красноярский край – сердце России», посвященные 85-летию Красноярского края	Актный зал	Командное достижение
61 62		Игра	2	Муниципальный краеведческий квест «Знаю, где живу!» к 85-летию Красноярского края	ЦБС им.А.С.Пушкина	Командное достижение
63 64		Игра	2	Международный асинхронный интеллектуальный турнир «Сказочный сундучок» (школьный тур)	Актный зал	Командное достижение
65 66		Беседа, практикум	2	Настольные интеллектуальные игры		
67 68		Беседа, практикум	3	Нетрадиционные логические		

69				интеллектуальные игры		
70 71		Игра	2	Асинхронный турнир Школьный Региональный Кубок «Что? Где? Когда?». 5 тур	ЦБС им.А.С.Пушкина	Командное достижение
72 73 74		Беседа, тренинг	3	Разминка – важная часть тренинга.	Актальный зал	Индивидуальные карточки
75 76		Игра	2	Школьные интеллектуальные игры «Её Величество – Женщина», посвященные Международному женскому дню	Актальный зал	Командное достижение
77 78 79		Беседа, практическая работа	3	Правильный вопрос – половина успеха.	Актальный зал	Решение проблемных задач
80 81		Игра	2	Асинхронный турнир Школьный Региональный Кубок «Что? Где? Когда?». 6 тур	ЦБС им.А.С.Пушкина	Командное достижение
82 83		Беседа, упражнения	3	Ключевое слово в вопросе.	Актальный зал	Наблюдение

84				Логическая цепочка.		
85 86		Игра	2	Международный интеллектуальный турнир «Южный ветер». 4 тур	ЦБС им.А.С.Пушкина	Командное достижение
87 88		Игра	2	Международный интеллектуальный турнир «Южный ветер». 3 тур	ЦБС им.А.С.Пушкина	Командное достижение
89 90		Игра	2	Школьные интеллектуальные игры «Мир науки», посвященные Дню российской науки	Актный зал	Командное достижение
91 92		Игра	2	Муниципальный интеллектуальный турнир «Своя игра» (отборочный тур)	ЦБС им.А.С.Пушкина	Индивидуальное достижение
93		Игра	1	Организация и проведение школьных интеллектуальных игр. Квиз «Весна шагает по планете»	Актный зал	Командное достижение
94 95 96		Игра	3	Школьные интеллектуальные игры «Азбука	Актный зал	Командное достижение

				Космоса» ко Дню космонавтики		
97 98		Групповая, индивидуальная работа	2	Разработка тематических школьных интеллектуальных игр.	Актовый зал	Консультация
99 100		Игра	2	Муниципальный турнир «Брейн-ринг» (весенний тур 2 лига)	МЦ «Защитник»	Командное достижение
101 102 103		Игра	3	Школьные интеллектуальные игры, посвященные Дню Победы «Своя игра. Подвиг народа»	Актовый зал	Индивидуальное достижение
104 105		Групповая, индивидуальная работа	2	Разработка тематических школьных интеллектуальных игр. Сбор информации.	Актовый зал	Консультация
106 107 108		Игра	3	Муниципальный турнир «Интеллектуальный МИКС» на Кубок	ЦБС им. А. С. Пушкина	Командное достижение



				директора ЦБС им. А. С. Пушкина		
Итого:			<b>108</b>			

**Муниципальное общеобразовательное бюджетное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа № 12»**  
662610, Красноярский край, г. Минусинск, ул. Сургуладзе, д. 6  
Тел. (39132) 4-12-12, e-mail: m-school12@mail.ru

СОГЛАСОВАНО  
Управляющим советом  
МОБУ «СОШ № 12»

(протокол №1 от 30.08.2022 г.)

СОГЛАСОВАНО  
Педагогическим советом  
МОБУ «СОШ № 12»

(протокол №1 от 30.08.2023 г.)

УТВЕРЖДЕНО:  
Приказом МОБУ «СОШ № 12»  
№ 01-27-347 от 06.09.2023 г.

**Рабочая программа к  
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе  
Интеллект-клуб «Триумф»**

Направленность: социально-гуманитарная

Уровень программы: базовая

Возраст обучающихся: 13-18 лет

Год обучения - 1

Составитель:  
педагог дополнительного образования  
**Захаров Иван Дмитриевич**

Минусинск, 2023 г.

## 1. Особенности организации образовательного процесса

Структура интеллектуально-игрового направления клуба подразумевает наличие команд с постоянно-переменным составом. Наличие переменного состава объясняется возможностью игрока в течение сезона сменить команду.

Команда составляется из «свободных» игроков клуба, исходя из психологической совместимости игроков с учётом их игрового потенциала, и преимущественно с учётом возраста. Состав каждой команды: 6 человек, один из игроков является капитаном, который избирается командой или назначается тренером.

## 2. Задачи

Личностные:

- Формировать культуру межличностного и делового общения в социуме.

Метапредметные:

- Вовлекать школьников в игровой процесс с различными видами предметных и словесных интеллектуальных игр.

Предметные:

- Обучать работе с источниками информации, самостоятельной разработке, организации и проведению интеллектуально-познавательных игр.
- Привлекать школьников к участию в городских, краевых и общероссийских интеллектуальных конкурсах и фестивалях.

## 3. Содержание

№	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации, контроля
		Всего	Теория	Практика	
15.	<b>Блок 1 «Вводный»</b> Организационное занятие.	3	1	2	Опрос
16.	<b>Блок 2 «Я и Команда»</b> Познай себя	6	2	4	Тестирование
17.	Когнитивные процессы: память.	3	1	2	Диагностика
18.	Когнитивные процессы: мышление.	3	1	2	Диагностика
19.	«Я-концепция»	6	2	4	Тестирование
20.	Самопознание – самооценка - самосовершенствование	3	1	2	Диагностика
21.	Вместе мы – сила интеллекта!	6	1	4	Наблюдение
22.	<b>Блок 3 «Игра: теория и практика»</b>	3	0	3	Карта индивидуальных

	Фитнес для мозга				достижений
23.	Интеллектуальные игры: для знатоков и не только.	3	1	2	Индивидуальные и командные достижения
24.	Интеллектуальные игры на ТВ	9	2	7	Наблюдение
25.	Интеллектуальные онлайн-игры.	6	0	6	Индивидуальные достижения
26.	«Банк» вопросов и заданий	3	1	2	Отчет
27.	<b>Блок 4 «Школьные интеллектуально-познавательные мероприятия»</b>	18	0	18	Защита документа
28.	<b>Блок 5 «Интеллектуальные турниры разных уровней»</b>	36	0	36	Командное достижение
<b>ИТОГО:</b>		<b>108</b>	<b>13</b>	<b>94</b>	

### 3.2. Содержание учебного плана

#### **Блок 1. «Вводный».**

##### Тема 1. Организационное занятие.

Теория: инструктаж по ТБ. План работы на учебный год.

Практика: тестирование.

#### **Блок 2 «Я и Команда»**

##### Тема 2. Познай себя.

Теория: Как работает мозг? Интеллектуальное тестирование. Коэффициент IQ.

Практика: Игровые тесты на эрудицию и общее развитие. Входящее и итоговое тестирование.

##### Тема 3. Когнитивные процессы: память.

Теория: Виды и процессы памяти.

Практика: Упражнения и игры на развитие памяти: таблицы Шульте, «Римская комната», «Метод Айвазовского», «Телефон», «Мемо» и др.

##### Тема 4. Когнитивные процессы: мышление.

Теория: Формы и операции мышления.

Практика: Упражнения и игры на развитие мышления: «Ассоциации», «Исключение лишнего», "Установление связей", «Закономерности» «Шесть шляп мышления» и др.

##### Тема 5. «Я»–концепция».

Теория: Понятие и виды «Я»-концепции». Структура и этапы формирования.

Принятие и развитие «Образа «Я». Психологическая защита.

Практика: Методика исследования самоотношения (МИС)

Тема 6. Самопознание – самооценка - самосовершенствование.

Теория: понятия «самопознание», «самооценка», «самосовершенствование».

Практика: Упражнения «Кто Я?», «Проективный рисунок», «Инвентаризация», «Будущее» и др.

Тема 7. Вместе мы – сила интеллекта!

Теория: Эффективная коммуникация. Обсуждение. Ведение дискуссии. Стратегия и тактика, целеполагание в команде.

Практика: Игры и упражнения «Проводник», «Опора», «Форум возражений», «Телефон», «Последний билет» и др. Игры-стратегии: «Это факт», «Мафия», «Менеджер», «Монополия» и др.

**Блок 3 «Игра: теория и практика»**

Тема 8. Фитнес для мозга

Практика: Развивающие игры и упражнения, тренажеры-онлайн:

<https://4brain.ru>

<https://www.lumosity.com>

<https://brainapps.ru> и др.

Тема 9. Интеллектуальные игры: для знатоков и не только

Теория: Знакомство с играми: «Квиз», «Кто хочет стать миллионером?!», «Самый умный», «Мозгобойня», «Умники и умницы», «Звездный час», «Игра в кино», «Слабое звено», «Большой вопрос», «Один против всех», «Счастливый случай», «Перемешка», «О, счастливчик!», «Угадай мелодию», «Всемирные игры разума» и др.

Практика: Адаптация игр в командах - «параллельные игры»

Тема 10. Интеллектуальные игры на ТВ

Теория: «Что? Где? Когда?». Движение ЧГК. "Брейн-ринг". Особенности и правила. Функции игроков. «Своя игра». Особенности и правила.

Практика: Адаптация игры в команде. Отработка взаимодействия игроков, реакции «кнопочника»

Тема 11. Интеллектуальные онлайн-игры.

Практика: Знакомство с сайтами онлайн-игр и мобильными приложениями

<https://onlinetestpad.com>

<https://myquiz.ru>

<https://geo.koltyrin.ru>

<http://onlineguru.ru>

<https://wikium.ru> и др.

Тема 12. «Банк» вопросов и заданий

Теория: технология составления вопросов и заданий.

Практика: Составление «банка вопросов и заданий» для интеллектуально-познавательных игр с помощью тематической литературы и сети Интернет.

#### **Блок 4 «Школьные интеллектуально-познавательные мероприятия»**

##### Тема 13. Школьные игры и конкурсы.

Практика: Распределение ролей. Сбор информации для формирования базы вопросов и заданий. Создание сценария, презентации, раздаточных материалов.

- ✓ «Дни воинской славы России» к Году памяти и славы
- ✓ «В единстве наша сила» ко Дню народного единства
- ✓ «Игра в Кино» ко Дню детского кино
- ✓ «Своя игра. Танковый биатлон» ко Дню защитника Отечества
- ✓ «Страна детства» к Всероссийской неделе детской и юношеской книги и музыки
- ✓ «Мы за ЗОЖ» к Всемирному дню здоровья
- ✓ «Герои Великой Отечественной войны» ко Дню Победы
- ✓ Другие тематические игры

#### **Блок 5 «Интеллектуальные турниры разных уровней».**

Практика: Очные муниципальные и краевые интеллектуальные турниры.

Ежегодные игры: Межрегиональный чемпионат «Енисейская знать», «Командное многоборье», «Брейн-ринг» (отборочный и финальный туры), «Своя игра», квест-игра в рамках акции «Библионочь», «Интеллектуальный МИКС» на Кубок директора ЦБС им. А.С.Пушкина.

Тематические игры.

Ежегодные игры: Школьный Региональный Кубок «Что? Где? Когда?» (6 туров), Асинхронный чемпионат «Южный ветер» (4 тура), Асинхронный турнир «Что? Где? Когда?» «Золотая осень», Международный турнир «Сказочный сундучок».

#### 6. Планируемые результаты

##### **Личностные:**

- Сформирована культура межличностного и делового общения в социуме: подростки соблюдают принципы и этику командной игры, адекватно реагируют на критику, разрешают спорные и конфликтные ситуации.

##### **Метапредметные:**

- Ребята с удовольствием играют в различные настольные предметные и печатные интеллектуальные игры, нетрадиционные логические игры, телевизионные и онлайн-игры.

##### **Предметные:**

- Школьники владеют принципами работы с источниками информации, алгоритмом создания тематической интеллектуальной игры, навыком

самостоятельной разработки, организации и проведения интеллектуально–познавательных игр.

- Игроки команд клуба активно участвуют в городских, краевых и общероссийских интеллектуальных конкурсах и фестивалях.

## 5. Календарно-тематический план

№ п/п	Дата проведения	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1 2 3		Беседа	3	<b>Блок 1 «Вводный»</b> Организационное занятие.	Актальный зал	Анкетирование
4 5 6 7 8 9		Беседа	6	<b>Блок 2 «Я и Команда»</b> Познай себя	Актальный зал	Тестирование Опрос
10 11 12		Лекция, упражнения	3	Когнитивные процессы: память.	Актальный зал	Опрос Тестирование
13 14 15		Лекция, упражнения	3	Когнитивные процессы: мышление.	Актальный зал	Наблюдение
16 17 18 19 20 21		Лекция, обучающие игры	6	«Я-концепция»	Актальный зал	Наблюдение
22 23		Лекция, обучающие игры	3	Самопознание – самооценка - самосовершенствование	Актальный зал	Опрос



24						
25 26 27 28 29 30		Игра	6	Вместе мы – сила интеллекта!	Актальный зал	Беседа
31 32 33		Игра	3	<b>Блок 3 «Игра: теория и практика»</b> Фитнес для мозга	Актальный зал	Беседа, консультация
34 35 36		Лекция, обучающие игры	3	Интеллектуальные игры: для знатоков и не только.	Актальный зал	Защита документа
37 38 39 40 41 42 43 44 45		Игра	9	Интеллектуальные игры на ТВ	Актальный зал	Наблюдение
46 47 48 49 50		Лекция, психологический тренинг	6	Интеллектуальные онлайн-игры.	Актальный зал	Командное достижение

51						
52 53 54		Игра	3	«Банк» вопросов и заданий	Актальный зал	Карта индивидуальных достижений
55- 72		Игра	18	<b>Блок 4 «Школьные интеллектуально-познавательные мероприятия»</b>	Актальный зал	Беседа, командное достижение
73- 108		Игра	36	<b>Блок 5 «Интеллектуальные турниры разных уровней»</b>	ЦБС им. А.С. Пушкина	Командное достижение



## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. 126 эффективных упражнений по развитию вашей памяти. – М.: Эйфос, 1994.
2. Алдер Гарри. Техника развития интеллекта, - СПб.: Питер, 2001.
3. Баландин Б.Б. 1001 вопрос для очень умных (с подсказкам для остальных). – М.: РИПОК КЛАССИК, 2002.
4. Вагапова Д.Х. Риторика в интеллектуальных играх и тренингах. / М., 1999г.
5. Винокурова Н. Магия интеллекта или книга о том, когда дети бывают умнее, быстрее, смысленнее взрослых. – М., 1994.
6. Волина В.В. Загадки от А до Я. – С.-Пб., 1997.
7. Волина В.В. Пословицы, поговорки, ребусы. – С.-Пб., 1997.
8. Волина В.В. 1000 игр с буквами и словами. – М.: АСТ-ПРЕСС, 1996.
9. Ворожба В. Почему? /Загадки и игры для детей, М., 1993.
10. Гершензон А. Головоломки профессора Головоломки: Сборник затей, фокусов, занимательных задач / Сост. И. Прусаков. – Ижевск, 1992.
11. Игнатъев Е.И. В царстве смекалки /Под. Ред. М.К. Потапова. – М.: Наука, 1987.
12. Игры – обучение, тренинг, досуг... / Под ред. В.В. Петрусинского, М., 1994.
13. Имею право: сборник игр и задач для тебя и твоих друзей / Авт. – сост. М.Р. Мирошкина, И.И. Фришман. – М., 1999.
14. Комарова И.И., Бородычева Е.С. Что, где, когда? Блиц – энциклопедия: Издание второе, исправленное и дополненное. – М., 2002.
15. Кто хочет стать миллионером? / Сост. А. Кочаров. – М., 2001.
16. Космическое путешествие минные заграждения: Интеллектуально – познавательные игры. – Кострома, 1996.
17. Кот в мешке: Викторины, загадки, шутки. – РИО Каменск – Уральской типографии, 1996.
18. Микалко Майкл Тренинг интеллекта, - СПб.: Питер, 2001.  
Никитин Ю. Это мы не проходили. Школа затейных наук. – Д.: Сталкер, 1997.
19. Мочалов Л.П. Головоломки – М.: Наука, 1980.  
Нестеренко Ю.В., Олехин С.Н., Потапов М.К. Лучшие задачи на смекалку. – М., 1999.
20. Никитин Ю. Подумай и ответь. – Смоленск: Русич, 1999.  
Нянковский М.А. Неизвестное об известном. Интеллектуальные игры для школьников. – Ярославль: «Академия развития», 1997.
21. О, счастливчик / Сост. А. Кочаров. – М., 2000.  
Пеллегрини Р. Как повысить свой интеллект / Р. Пеллегрини, М. Политис; Пер. с англ. Н.Ю. Чехонадской. – М., 3003.
22. Проверьте свои знания: Энциклопедия. В 10 т. / Сост. Н.Л. Вадченко. – Д.: Сталкер, 1997.

23. Рассел К., Картер Ф. Полная карманная энциклопедия IQ тестов. – М.: Изд-во Эксмо, 2004.
24. Рассел К., Картер Ф. Протестируйте свой IQ. – М., 2002.
25. Своя игра: Книга для умных / Авторы И. Тюрикова, С. Пехлецкий, С. Бражников, В. Молчанов, Е. Орлова, Е. Зайцев. – М.: ТЕРРА, 1997.
26. Федорчук И.А. История. Интеллектуальные игры для школьников. – Ярославль: «Академия развития», 1998.
27. Ширяев М. Караван загадок: Ребусы, кроссворды. – Алма-Ата, 1988.