



АДМИНИСТРАЦИЯ ВАСИЛЕОСТРОВСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА  
Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя  
Общеобразовательная  
Школа № 16 Василеостровского района Санкт-Петербурга  
199397, Санкт-Петербург Наличная улица, дом.44, корп. 5, литера А  
Тел/факс(812)350-1525 E-mail: sch16@spb.yandex.ru

---

Программа принята  
на педагогическом совете

Протокол от 30 августа 2017 года № 1

Утверждена



Директор ГБОУ СОШ №16

Терновская М. В.

Приказ от 31 августа 2017 года № 53/1

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
«Интеллектуальные игры»**

Возраст учащихся: 13 - 17 лет

Срок реализации: 1 год

Разработчик(и) программы:

Козлова Людмила Исааковна

педагог дополнительного образования

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Данная программа направлена на интеллектуальное и духовное развитие личности ребёнка, на создание для него условий для творческой самореализации. Программа ориентирована на школьников подросткового возраста и может быть реализована в работе как с отдельно взятым классом, так и с группой учащихся из разных классов и параллелей.

Она представляет собой систему подготовки учащихся к интеллектуальным играм-викторинам. Содержание и система занятий направлены на развитие личности через формирование у учащихся поискового типа мышления, творческих способностей. Участие в интеллектуальных играх создает предельно широкий фронт для познания, самостоятельной деятельности и реализации творческого потенциала учащихся, начиная от приобретения конкретных знаний о различных предметах, выходящих за рамки школьной программы, до самостоятельного исследования. В ходе игры приобретаются навыки анализа и синтеза, формируются умения работы в команде, расширяется кругозор учащихся.

Занятия проводятся в различных формах: подбор литературы для игр, отбор материалов для вопросов, составление вопросов, знакомство с новыми читательскими технологиями, технологиями мозгового штурма, игры - соревнования между классами в формате «Что? Где? Когда?», и личные первенства по типу телепередач «Своя игра», «Самый умный», участие в интернет-проекте «Эрудиты планеты 20016», выезды на соревнования различного уровня: межшкольные, районные, городские. Занятия носят добровольный и развлекательно - познавательный характер, состоят из двух частей: теоретической и практической. При подборе материала и выборе форм игры учитываются возрастные особенности детей.

Актуальность программы в развитии гармоничной личности, познавательных интересов, читательской активности, логического мышления, создании условий для самореализации. Также можно предоставить подросткам возможность самостоятельно организовать интеллектуальные викторины для учащихся младших классов, что позволит им приобрести и некоторый позитивный опыт социальной деятельности. Направленность программы — научно-познавательная. Основные виды деятельности — игровая и познавательная. Программа рассчитана на 36 часов, 2 часа в неделю.

## **Цели**

- ✓ раскрыть творческий интеллектуальный потенциал ребенка,

- ✓ расширить кругозор,
- ✓ повысить уровень культуры.

**Задачи:**

- воспитывать творческое отношение ко всем сферам жизни;
- формировать навыки вдумчивого чтения, логического мышления;
- развивать коммуникативные способности, умение решать проблемы в команде, искать правильное решение;
- всемерно содействовать интеллектуальному развитию детей;
- воспитывать думающего любознательного ученика.

**Учебный план**

№	Тема занятий	Общее количество часов	Часы аудиторных занятий	Часы вне-аудиторных активных занятий
	Интеллектуальный клуб «Что? Где? Когда?»	34	24	10
1	Введение в игру	1	1	
2	Компоненты успешной игры	3	3	
3	Техника мозгового штурма	5	5	
4	Составление вопросов к играм	5	5	
5	Игры «Что? Где? Когда?»	7	7	
6	Другие интеллектуальные викторины	3	3	
7	Выездные соревнования			10

**Календарно - тематическое планирование**

№	Тема занятия	Кол-во	Планируемые рез-ты	дата
---	--------------	--------	--------------------	------

		часов	
1	Введение в игру	1	Сент.
2	Правила и особенности ЧГК	1	Сент.
3	Игра ЧГК	1	Сент.
4	Техника мозгового штурма	1	Сент.
5	Тематическая ЧГК- история	1	Окт.
6	Техника мозгового штурма	1	Окт.
7	Выездная игра	2	Окт.
8	Компоненты успешной игры, анализ игры	1	ноябрь
9	Тематическая ЧГК- литература	1	ноябрь
10	Техника мозгового штурма	1	ноябрь
11	Тематическая ЧГК- численные вопросы	1	ноябрь
12	Компоненты успешной игры, анализ игр по типам вопросов	1	декабрь
13	Выездная игра	2	декабрь
14	анализ игры	1	декабрь
15	Индивидуальные игры	1	январь
16	Индивидуальные игры	1	январь
17	Составление вопросов	1	январь
18	Тематическая ЧГК-искусство	1	февраль
19	Выездная игра	2	февраль
20	Компоненты успешной игры	1	февраль
21	Тренировочная игра	1	февраль
22	Составление вопросов	1	март
23	Выездная игра	2	март
24	Компоненты успешной игры, анализ результатов	1	март
25	Выездная игра	2	апрель
26	Тематическая ЧГК-естествознание	1	апрель
27	Составление вопросов	1	апрель
28	Тренировочная игра	1	май
29	Подведение итогов	1	май

### Планируемые результаты

По окончании курса дети приобретут навыки позитивного общения, свободного высказывания и отстаивания своей точки зрения, научатся слушать собеседника, концентрировать внимание на поставленной задаче, эффективно взаимодействовать друг с другом для выработки общего решения, работать со словарями и энциклопедиями, самостоятельно составлять вопросы и задания для интеллектуальных игр и уметь организовывать их, различать формы интеллектуальных игр, знать условия каждой игры и соблюдать её правила. Предполагается, что дети расширят свои знания в следующих областях: история и культура, фразеологизмы, афоризмы, история слов русского языка, культура и история стран мира, столица России Москва и г. Санкт-Петербург, история спорта, литература, флора и фауна Земли, география, естествознание. Основным средством проверки результатов деятельности учащихся являются итоговые интеллектуальные игры, где они используют полученные знания и навыки участия в

интеллектуальных играх, а также результаты выступлений команды школы в интеллектуальных играх различного уровня.

## **ИНФОРМАЦИОННЫЕ ИСТОЧНИКИ**

- Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор: пособие для учителя/Д.В.Григорьев, П.В.Степанов. — М.: Просвещение, 2010. — 223 с. — (Стандарты второго поколения). — ISBN 978-5-09-020549-8.
- Методические рекомендации по развитию дополнительного образования детей в общеобразовательных учреждениях (Приложение к письму Минобрнауки России от 11 июня 2002 г. № 30-51-433/16) 209
- О повышении воспитательного потенциала общеобразовательного процесса в общеобразовательном учреждении (Письмо Министерства образования Российской Федерации от 2 апреля 2002 г. № 13-51-28/13) 216
- Методические рекомендации о расширении деятельности детских и молодежных объединений в образовательных учреждениях (Письмо Минобрнауки России от 11.02.2000 г. № 101/28-16) 219
- 5. Что? Где? Когда?
- Авторы-составители: Е.В. Алексеев, В.Г. Белкин, Н.А. Курмашева, М.О. Поташев, И.К. Тюрикова.
- Борис Бурда. «Что? Где? Когда?» вне телеэкрана» (1996г.)

## **СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ УЧАЩИХСЯ**

- 1. Всё обо всех. Популярная энциклопедия для детей. - М.: Филологическое общество «Слово»
- 2. Корин А. Феномен «Что? Где? Когда?» - мМ: Эксмо 2002.
- 3. Своя игра. - М.: Терра 1997.
- 4. Хайчин Ю. Главная игра умных и весёлых. - Донецк: Сталкер 1998.
- 5. Хайчин Ю. Твоя игра. Новая книга для умных и весёлых. - Донецк: Сталкер 2001.
- 6. Энциклопедия 100 великих... - М.: Вече.
- 7. Энциклопедия для детей. - М.: Аванта+. 8. Я познаю мир. Детская энциклопедия. - М.: ООО «Издательство АСТ»

### **Учебно-методическое обеспечение**

Для осуществления образовательного процесса по программе «Интеллектуальные игры» необходимы следующие принадлежности:

1 мультимедиа проектор

2 энциклопедии