

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №81» г. Перми

РАССМОТРЕНО
Руководитель МО

СОГЛАСОВАНО
Заместитель директора по УВР

УТВЕРЖДАЮ
Директор

_____/Л.С.Чернова/

_____/Г.Н.Шилова /

_____/А.В. Куклина

Протокол № _____
«29» августа 2019 г.

«30» августа 2019г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
по кружку «Интеллектуальные игры», 3-4 классы
на 2019-2020 учебный год

Составитель: Носкова Н.А.,
учитель начальных классов
высшей квалификационной категории

Пермь, 2019 – 2020

Пояснительная записка

Проблема человеческих способностей вызвала огромный интерес людей во все времена. Однако в прошлом у общества не возникало особой потребности в людях с интеллектуальными способностями. Таланты появились как бы сами собой, стихийно создавались шедевры литературы и искусства: делали научные открытия, изобретали, удовлетворяя тем самым потребности развивающейся человеческой культуры. В наше время ситуация коренным способом изменилась. Жизнь становится все разнообразнее и сложнее. И она требует от человека не шаблонных, привычных действий, а подвижности, гибкости мышления, быстрой ориентации и адаптации к новым условиям, творческого подхода к решению больших и сложных проблем. Если учесть тот факт, что доля умственного труда почти во всех профессиях постоянно растет, а все большая часть исполнительской деятельности перекладывается на машины, то становится очевидным, что интеллектуальные способности человека следует признать самым существенным качеством современного человека и задачу их развития – одной из важнейших задач в воспитании.

Специальные исследования по работе с интеллектуально развитыми детьми проводилась еще с конца XIX века. Это работы П.Ф. Каптерева, Л.С. Выготского и др. В 1936 года эти исследования были приостановлены: стране нужны были граждане, такие как все, масса. И только с конца 80-х годов прошлого века эти исследования возобновились. Широкомасштабная деятельность по работе с «одаренными» детьми началась в 1996 году в связи с принятием Федеральной целевой программы «Одаренные дети».

Дополнительная образовательная программа объединения по интеллектуальным играм составлена в соответствии Законом Российской Федерации «Об образовании», типового положения об образовательном учреждении дополнительного образования детей и направлена на развитие интеллектуальных способностей детей, привлечение их к участию в муниципальных турах интеллектуальных игр, предметных олимпиад, марафонах знаний.

Программа руководствуется следующими *принципами*:

- Познавательные задачи строятся на интегративной основе и способствуют развитию психических свойств личности.
- Задания подбираются с учетом рациональной последовательности их предъявления: от частично-поисковых к творческим.
- С годами обучения программный материал усложняется.
- Ведется непрерывность обучения и воспитания.
- Учитываются реальные возможности и индивидуальные особенности обучающихся, так как перегрузка снижает интерес к занятиям и эффективность обучения.

Цель образовательной программы «Интеллектуальные игры»: создать условия для развития интеллектуальных способностей учащихся посредством занятий в интеллектуальном клубе.

Задачи:

Обучающие:

- формирование у учащихся системы разносторонних знаний, применение их в нестандартной ситуации.
- обучение алгоритмам рассуждения, решения интеллектуальных задач.

Развивающие:

- развитие творческих способностей;
- развитие памяти и внимания;
- развитие логического мышления;
- развитие любознательности

Воспитательные:

- воспитание чувства уверенности в собственных силах, настойчивости;
- воспитание толерантности, коллективизма, чувства ответственности за команду;
- формирование соревновательного навыка.

Формы работы:

- групповая (турниры по параллелям)
- индивидуальная (тренировки команд)

Данная образовательная программа рассчитана на учащихся 3-4 классов. Занятия проводятся согласно учебно-тематическому плану: игры на параллели и тренировочные игры для отдельных команд. Команды 4-х классов, показавшие хорошие результаты в играх на параллели, принимают участие в турнире по интеллектуальным играм Свердловского района.

Программа предполагает 2 этапа обучения.

На 1-ом году обучения внимание уделяется на овладение рациональными приемами умственной деятельности, алгоритмами рассуждения, учащиеся знакомятся с правилами работы в команде, с различными интеллектуальными играми.

Далее занятия направлены на совершенствование приобретённых ранее навыков. Программа составлена по принципу имитации разнообразных интеллектуальных игр.

Планируемые личностные, метапредметные и предметные результаты***Личностные результаты***

- развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;
- развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, умения преодолевать трудности;
- воспитание чувства ответственности;
- развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления,
- интерес к новому содержанию и новым способам познания.

Метапредметные результаты

Коммуникативные универсальные действия

Обучающийся научится:

- допускать существование различных точек зрения;
- учитывать разные мнения, стремиться к координации;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- договариваться, приходить к общему решению;
- соблюдать корректность в высказываниях;
- задавать вопросы по существу;
- определять роли в команде;

Обучающийся получит возможность научиться:

- учитывать разные мнения и обосновывать свою позицию;
- распределять и выполнять роли в команде,
- аргументировать свою позицию и координировать ее с позицией партнеров при выработке общего решения в совместной деятельности;
- соблюдать правила работы в команде.

Познавательные универсальные учебные действия

Обучающийся научится:

- осуществлять поиск нужной информации с использованием учебной и дополнительной литературы для ответа;
- использовать знаки, символы, модели, схемы для решения познавательных задач и представления их результатов;
- формулировать гипотезы при поиске ответа на вопрос;
- высказываться в устной и письменной формах;
- ориентироваться на разные способы решения познавательных задач;
- анализировать объекты, выделять главное;
- способам и алгоритмам действий в рамках интеллектуальных игр различных видов

Обучающийся получит возможность научиться:

- осуществлять поиск нужной информации с использованием учебной и дополнительной литературы для самостоятельного составления вопросов;
- осознанно и произвольно строить сообщения в устной и письменной форме;
- строить логическое рассуждение, включающее установление причинно-следственных связей.

Регулятивные универсальные учебные действия

Обучающийся научится:

- принимать и сохранять учебную задачу;
- адекватно воспринимать оценку своей работы;

Обучающийся получит возможность научиться:

- проявлять познавательную инициативу;

-самостоятельно находить варианты решения познавательной задачи.

Правила интеллектуальных игр.

ЧТО? ГДЕ? КОГДА?

В спортивном "Что? Где? Когда?" все команды, независимо от их количества, играют и отвечают на вопросы одновременно. Вопрос задаётся ведущим, команды одновременно начинают и заканчивают обсуждение, после чего сдают свой ответ на отдельном листке бумаги с указанием названия команды. Затем ведущий объявляет ответ на прочитанный вопрос и задаёт следующий.

Число вопросов ограничено. Стандартное количество вопросов в пакете – 24. Места распределяются в соответствии с количеством взятых вопросов (то есть вопросов, на которые команда ответила верно). Победившей считается команда, набравшая наибольшее количество очков (за каждый взятый вопрос команде начисляется 1 очко).

БРЕЙН-РИНГ

Брейн-ринг в его спортивном варианте довольно сильно похож на телевизионный вариант. В каждом бое встречаются две команды. Ведущий задаёт вопрос, после чего произносит слово "время" и даёт звуковой сигнал (если игра ведётся при наличии брейн-системы), означающий начало минуты обсуждения. После звукового сигнала (или после слова "время", если игра идёт на хлопki) команды имеют право ответить на вопрос. Если команда подала сигнал о готовности ответить (была нажата кнопка брейн-системы или прозвучал хлопок) до слова "время" и звукового сигнала, команде засчитывается фальстарт (кроме разновидности Брейн-ринга, где заранее оговорено, что игра идёт без фальстарта). При фальстарте команда лишается права отвечать, а её соперник получает 20 секунд на обсуждение.

Если обе команды подали сигнал о готовности ответить, право на ответ получает та команда, чей сигнал прозвучал раньше (брейн-система определяет это автоматически). Если команда отвечает верно, она получает одно очко. Если ответ был неверен, то команда очков не получает, а сопернику даётся 20 секунд на обсуждение. Команды имеют право не давать ответа на вопрос по истечении минуты обсуждения. Обычно число вопросов в бое фиксировано и определяется перед началом игры. Стандартное число вопросов - 5, реже - 7 или 9. Выигрывает бой та команда, которая взяла больше вопросов из данного числа.

СВОЯ ИГРА

"Своя Игра" по принципу схожа со своим телевизионным аналогом. Обычно она играется в два раунда, условно называемые "синий" и "красный". Для игры используется пакет из определённого количества тем. Каждая тема состоит из пяти вопросов разной сложности, за которые даётся по 10, 20, 30, 40 и 50 очков соответственно. В красном раунде стоимость вопросов удваивается. Ведущий объявляет тему и читает входящие в неё пять вопросов, давая по 15 секунд на обсуждение каждого из них. Ответы сдаются командой письменно после каждой темы. Правильные ответы на все вопросы объявляются только после того, как все ответы на

тему будут сданы. Команда имеет право не отвечать на вопрос. За правильный ответ она получает очки, равные стоимости вопроса, за неправильный - стоимость вопроса вычитается. За отсутствие ответа на вопрос команда получает 0 очков. Победившей считается команда, набравшая больше всего очков.

ПЕНТАГОН

Игра состоит из определённого количества заданий (тем, вопросов - это одно и то же). Вопрос указывает на область поиска ответа - это может быть город, животное, число, вид спорта и т.п. К каждому вопросу даётся 5 подсказок, расставленных в порядке уменьшения их сложности. Первая (самая сложная) подсказка также является самой точной и однозначно указывает на загаданный объект.

После каждой подсказки в распоряжении команд есть 15 секунд на обсуждение ответа и сдачу, если ответ найден. За правильный ответ после первой подсказки команда получает 5 баллов, после второй - 4 балла, третьей - 3 балла, четвертой - 2 балла, пятой - 1 балл. За неправильный ответ после любой из подсказок команда получает -1 балл. Команда может сдавать неограниченное количество ответов, в том числе на одну подсказку. В последнем случае команда получит сумму баллов за все свои ответы - определяемое номером подсказки число баллов за верный ответ, если он есть, и по -1 за каждый неверный. Победителем считается команда, набравшая наибольшее количество очков после отыгрыша всех тем, при равенстве очков места делятся.

ДЕСЯТКА

"Десятка" - пермское название игры, которая известна также как "Даугавпилс". В классической версии игра состоит из 10 различных заданий, включающих каждое по 10 вопросов. Сейчас чаще играется в укороченном варианте - 6-8 заданий по 10 вопросов. Задания могут быть самыми разнообразными. Наиболее часто встречающиеся типы заданий - шароиды, анаграммы, сопоставления, файндворд, перевёртыши, кубраечки и многие другие. За правильный ответ на каждый вопрос задания команда получает 1 балл, таким образом, за одно задание команда может набрать максимум 10 баллов. За неверные ответы баллы не вычитаются.

Ответы обычно пишутся на листках с напечатанными заданиями, которые выдаются командам непосредственно перед началом решения этих заданий. При этом ведущий даёт подробное разъяснение типа задания и того, что требуется от команды. На выполнение каждого задания даётся строго определённое количество времени, которое также объявляется ведущим. По истечении этого срока ответы должны быть сданы. В "Десятке" существует "правило минуты", согласно которому после того, как первая команда сдаст свой бланк с ответами, у остальных остаётся одна минута на завершение задания. Победителем считается команда, набравшая наибольшее количество баллов.

РИСКУЙ!

От обычного ЧГК эта игра отличается сложностью вопросов (в "Рискуй!" они значительно легче), временем обсуждения и тем, что за неправильные ответы очки у команды вычитаются.

Игра состоит из 30 вопросов. Время обсуждения каждого вопроса составляет 30 секунд. После окончания каждого из этих промежутков ведущий игры произносит слово 'Рискуй' и даёт 10 секунд на сдачу ответов. Все команды начинают игру с нуля (0) баллов. За

верный ответ команда получает +1 балл, за неправильный минус -1 балл. Команды могут давать ответ на вопрос, а могут не рисковать и сдавать пустой бланк или бланк с прочерком.

Команде необходимо рискнуть (т.е. сдать бланк с ответом) не менее 6 раз. В случае невыполнения данного условия команда автоматически занимает (в случае, если таких команд несколько - делит) последнее место.

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ БИАТЛОН

Эта игра комбинирует в себе несколько уже известных, но система подсчёта очков совершенно особенная. Игра ведётся "на время" - если точнее, игровые очки команды символически представлены в виде "минут".

В начале игры "результат" каждой команды составляет 30 "минут". "Игровая дистанция" состоит из пяти "кругов" по 4 вопроса "Что? Где? Когда?" и четырёх "огневых рубежей", представляющих собой различные типы заданий (на выбор ведущих) - тем "Своей Игры", "Эрудит-Лото" и т.п., всего 5 "выстрелов". Правильный ответ на каждый из вопросов ЧГК сокращает время команды на одну "минуту", при неправильном ответе время остаётся неизменным. "Огневой рубеж" - наиболее ответственный момент: команда обязательно должна "стрелять", то есть давать свой ответ на вопросы. При правильном ответе время убавляется на "минуту", но при каждом неправильном одна "минута" прибавляется. Победителем считается команда, которая оказалась "быстрее", то есть чьё "время" по окончании игры оказалось наименьшим. При равенстве этого показателя места делятся.

Содержание тренировочных игр

| <i>Темы программы</i> | | <i>Кол-во часов</i> |
|---|--|---------------------|
| Вводное занятие. Принципы игры в команде | Знакомство с членами группы, их наклонностями, интересами, предпочтениям. Команда – единый механизм. Непрерывность обсуждения. Как слушать друг друга. Необходимость высказывания всех мыслей, пришедших за игровым столом. Чего не нужно делать при обсуждении. Как выстроить логическую цепочку командой. | 2 |
| Распределение командных ролей | Основные игровые амплуа и их функции: капитан, генератор идей, критик. Другие возможные роли («Том прямого действия», «Форма вопроса», «Ответ» и др.). Специализация игроков по сферам знаний. | 2 |
| Вопрос – основа игры | Алгоритмы поиска ответов. Фильтрация информации в вопросе. Ключевое слово. Как строить логическую цепочку. Отсечки. Соответствие ответа форме вопроса. | 2 |
| Эрудиция – ключ к успеху. | Необходимость пополнения знаний. Принципы интеллектуальной разминки. Принцип разносторонности знаний. | 2 |
| Игра «Эрудит-лото». | Игра «Эрудит-лото» как одна из интеллектуальных игр. | 2 |

| | | |
|---|--|----------|
| | Основные принципы «Эрудит-лото». Как интересно составить вопросы для «Эрудит-лото». | |
| Быстрота реакции. Игра «Брейн-ринг» | Отличие «Брейн-ринга» от «ЧГК». Требование к вопросам на «Брейн-ринге». Особенности общения при игре в «Брейн-ринг». Изменение функций капитана. Отработка взаимодействия для «Брейн-ринга». | 2 |
| Игра «Контакт» | Правила игры в «контакт». Разминка. | 2 |
| Источники составления вопросов. Принципы работы с книгой. | Основные приёмы работы с книгой. Специфические приёмы для составления вопросов. | 2 |
| Конкурс составления вопросов | Требования к вопросу. Умение мыслить нестандартно. Умение находить необычное в обычном. Смысловое и стилистическое оформление вопросов. Приемы шифрования информации. | 2 |
| Формы нетрадиционных логических игр. | «Даугавпилс», «Верись, не верись», «С точностью наоборот», «Интеллектуальный покер», «Отгадай задуманное», «Интеллектуальный хоккей», «Травести», «Откажись или удвой» и др. | 2 |
| | | 20 часов |

Содержание турниров на параллели (3-4 классы)

| | |
|-----|------------------------------------|
| 1. | Азбука |
| 2. | Инструменты |
| 3. | Пентагон |
| 4. | Пентагон -2 |
| 5. | Птицы |
| 6. | Своя игра |
| 7. | Своя игра-1 |
| 8. | Спортлото |
| 9. | Моя семья |
| 10. | Знатоки в Читай-городе |
| 11. | 5 подсказок: животный мир |
| 12. | Птицы |
| 13. | Пословицы |
| 14. | Эрудит-лото: читаем стихи А. Барто |
| 15. | 9 вал |
| 16. | Космический бой |
| 17. | Десятка |
| 18. | Художественная галерея |
| 19. | Дуплет |
| 20. | ЧГК 1 «Спорт» |

| | |
|-----|-----------------------------|
| 21. | ЧГК 2 «Пальчики оближешь» |
| 22. | Мы -наследники победы |
| 23. | ЧГК 3 «День детской поэзии» |
| 24. | ЧГК 4 «Будьте здоровы» |
| 25. | Эрудит-лото |

| | Районные интеллектуальные игры | Тренировочные занятия | Игры на параллели | Итого |
|---------|--------------------------------|-----------------------|-------------------|----------|
| 3 класс | | 20 | 25 | 45 часов |
| 4 класс | 12 часов | 20 | 25 | 57 часов |

Список литературы.

1. 5000 игр и головоломок для школьников / Н.К. Винокурова. – М.: ООО «Издательство Астрель»: ООО «Издательство АСТ», 2003.
2. Энциклопедия – школьнику. / Сост. Г.П.Яковенко, Н.Г. Яковенко – К., МП «Сканнер», 1994.
3. Бесова М.А. Познавательные игры от А до Я – Ярославль: Академия развития, 2004
4. Хейфец Б.Л. Поиграй сам и с друзьями. Сборник интеллектуальных игр – М.: «Интеллект-центр», 2002
5. «Развитие личности молодого человека средствами интеллектуальных и творческих игр». – Владимир, 2000.
6. <http://www.klubkontakt.net/>
7. База вопросов игры «Что? Где? Когда?» <http://db.chgk.info/>
8. <http://nazva.net/rubric/13/>