

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ЦЕНТР ОБРАЗОВАНИЯ «ПЕРСПЕКТИВА»

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

**«Дружный интеллект»**

для учащихся **4-7 классов** (младшая лига)  
срок реализации – **2 года**;

Направленность программы – **социально-гуманитарная**

Уровень программы - **ознакомительный**

Составитель: Матвейчук Н.Н., методист

Принята на заседании  
Педагогического совета  
Протокол № 2 от **02.06.2022**  
Утверждена приказом № 115 от **28.06.2022**

Директор



С.В. Антонюк

г. Зеленогорск

2022 г.

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа «Клуб интеллектуальных тренировок «КИТ» социально-гуманитарной направленности, уровень реализации и освоения программы – ознакомительный.

### Актуальность программы

Данная программа предназначена для развития интеллектуальных способностей младших подростков. Программа модифицированная, за основу взята программа «Думать – это интересно» <http://mak-chgk.ru/metod/dumat-eto-interesno/> МАК ЧГК.

В настоящее время объем потенциальных знаний увеличивается в геометрической прогрессии. Находить и усваивать нужную информацию, делать это творчески, - такая задача может стоять в ряде других перед образовательным учреждением.

Известно, что процесс мышления включается только тогда, когда человек сталкивается с новой для себя задачей. Для развития навыков эффективного мышления, требуется специально отработанная целенаправленная практика. «Подобно тому, как нужно научиться плавать до того, как начнешь тонуть, - говорил известный психолог Эдуард де Боно, - нужно чаще прибегать к нашему мышлению, развивать навыки нестандартного подхода к решению старых и новых задач».

К настоящему времени накоплен значительный опыт развития творческого мышления при помощи различных программ, составленных известными психологами и педагогами. Однако, как мудро заметил когда-то Марк Твен: «Работа есть то, что мы обязаны делать, а игра есть то, что мы не обязаны делать». Игра для младших подростков может стать приятным и понятным способом овладения приемами, навыками системного мышления. Гибкие рамки правил, многообразие форм проведения интеллектуальных игр дают простор детскому воображению. Эффект усиливается еще и тем, что в игре присутствует главный фактор успешного обучения – активность обучающегося.

Очень важно вовремя научить ребенка не только ориентироваться в потоке информации, но и сохранить долговременный интерес (мотивацию) к самостоятельному поиску необходимых знаний, к самообразованию. Для этого следует ознакомить детей с методами эффективного мышления, способствующими развитию природных способностей, «окультурить» интеллект.

Задания и тренинги в игровой форме не только способствуют созданию условий для развития психических функций интеллекта и повышению эрудиции. При умелом руководстве командная игра позволяет детям проявить лидерские качества, привить им навыки коммуникации и социальной толерантности, научить прислушиваться к высказываниям других.

**Цель программы** состоит в развитии мышления природных способностей детей к интеллектуальной творческой деятельности, формировании устойчивой мотивации к самообразованию.

**Задачи программы** конкретизируют цель и подразделяются на обучающие, воспитательные и развивающие.

Развивающие:

- увеличить активный словарь обучающихся и на этой основе улучшить вербальные способности детей;
- расширить аппарат понятийного и проблемного мышления;
- развить логическое мышление;

Обучающие:

- научить детей пользоваться методами, позволяющими отойти от шаблонности мышления;
- ознакомить обучающихся с элементами системного подхода;
- ознакомить детей с приемами эффективного запоминания информации.

Воспитательные:

- сформировать у обучающихся навыки конструктивного коллективного обсуждения проблемных вопросов и ситуаций;
- повысить мотивацию к обучению, получению новых знаний;
- воспитать позитивные личностные качества: терпение, самоорганизованность, толерантность, лидерские качества.

### **Преимственность, особенности и новизна программы**

Данная программа является платформой для перехода обучающихся на общеобразовательную дополнительную программу «Креатив IQ».

В программе предусмотрено использование игр и тренингов, стимулирующих развитие широкого спектра интеллектуальных способностей обучающихся, формирование целостного взгляда на мир, которым отличаются широко образованные люди. В то же время у нее есть ряд особенностей, к которым можно отнести:

- широкое использование коммуникативных игр;
- использование игр на основе викторин различного типа с обновляемым банком вопросов и заданий;
- активное участие обучающихся в соревнованиях по интеллектуальным играм различного уровня, их участие (совместно с обучающимися по программе «Креатив IQ») в подготовке различных массовых мероприятий;
- привлечение обучающихся к поиску интересной для них информации или информации на заданную тему, к работе с литературой;
- активное сотрудничество с родителями.

В программе основной упор делается на развитие интеллектуальных базовых способностей: внимания, восприятия, памяти, фантазии и воображения, вербальных и способностей.

### **Возраст обучающихся**

В группу первого года обучения принимаются дети 11-13 лет; в группу второго года обучения – дети, обучавшиеся год по данной программе или дети 12 - 14 лет.

Количество детей в группах первого и второго года обучения составляет 12 - 18 человек. Такое количество детей определяется, с одной стороны возможностью проследить за работой каждого ребенка во время занятий, с другой стороны - оптимальным количеством человек в команде при проведении интеллектуальных игр.

### **Продолжительность реализации программы**

Общая продолжительность реализации программы – 2 года. Общий объем курса в общей сложности составляет 216 часов.

### **Формы и режим занятий**

Основная форма занятий - групповая, так же возможны индивидуальные консультации (по желанию детей или родителей), участие в соревнованиях по интеллектуальным играм различного ранга, участие в массовых мероприятиях, праздниках, проводимых учебным заведением.

Основу программы составляют интеллектуальные упражнения и тренинги, логические задания, головоломки различного типа, проблемные вопросы, интеллектуальные игры. Упражнения, тренинги задаются в игровой, состязательной форме.

Каждое занятие в группах первого, второго годов обучения проводится два раза в неделю в течение 1 и 2 часов. Количество учебных часов в год составляет 108 часов.

Обязательным условием для успешного выполнения Программы является тесная работа с родителями детей. Педагог обучает родителей, как правильно помочь ребенку найти нужную информацию, сообщает родителям об успехах и трудностях детей, составляет с ними планы совместных мероприятий.

### **Ожидаемые результаты и способы их проверки**

#### ***После первого года обучения у детей:***

1. Улучшатся вербальные способности. Дети на слух понимают объяснения, реже нуждаются в пояснениях, легко подбирают и оперируют словами, используют понятия, отвечающие заданным условиям, умеют объяснять слова и понятия.
2. Улучшится память. Дети осваивают методы ассоциативного запоминания списков, улучшают слуховую память, привыкают к широкому «сканированию» своей памяти, извлекая необходимые сведения из самых различных областей знаний.
3. Развивается фантазия и воображение. Дети способны придумать несуществующее слово, понятие, дать им толкование, сочинить загадку, поговорку, сказку.
4. Развивается логическое мышление. Дети могут объяснить разницу и сходство между предметами, их существенные и несущественные признаки, сгруппировать предметы в соответствии с самостоятельно установленной закономерностью, дать объяснение своего решения, объяснить выбор варианта, найти понятие, аналогичное или противоположное заданному, подхватить и развить мысль товарища.
5. Улучшаются личностно - социальные характеристики детей. Дети приобретают навыки совместной работы в небольших группах, делятся друг с другом интересной информацией, вносят предложения по проведению игр, мероприятий и др.

#### ***После второго года обучения у детей:***

1. Развиваются вербальные способности. Обучающиеся легко оперируют терминами, словами, подбирают антонимы, синонимы, омонимы и др., чтобы составить фразу с заданными требованиями, умеют пользоваться методами преобразования слов, могут распознать литературный стиль знакомого автора;
2. Развиваются творческие способности. Воспитанники способны составить вопрос по данной информации, составить образ из набора фигур, подать идею разрешения проблемы, развить сюжет старых и сочинить сказку по заданным условиям и т.д.
3. Улучшается логическое мышление. Обучающиеся могут выявить главное, увидеть закономерность, аналогию, логично продолжить оборванную мысль.
4. Развивается проблемное мышление. Дети способны генерировать идеи для решения заданной проблемы, создания конструкции, классифицировать и анализировать проблемную ситуацию, наметить варианты путей ее разрешения.

5. Улучшаются личностно - социальные характеристики детей: обучающиеся способны к эффективному обсуждению в стрессовых условиях соревнования; у них расширяется круг интересов, повышается мотивация к получению знаний.

## **Критерии результатов обучения и личностного развития ребенка**

### ***Первый год обучения***

#### **Низкий уровень**

##### **(1 – до 3 балла)**

Слабое знание детской литературы. Словарь узок, трудности с подбором слов с заданными свойствами. Частое повторение одних и тех же фраз. Тривиальные объяснения ситуаций, заданных в вербальной или графической форме.

Плохое восприятие задания на слух. Забывает прошлые задания.

Слабая фантазия: трудности с созданием нового слова или понятия, отсутствие выразительности в жесте т.д.

Слабо различает главное и второстепенное.

Плохое владение инструментами, низкое качество изделий из бумаги. Нарушение правил ТБ.

Нетерпелив, легко отвлекается, выпаливает первый пришедший на ум ответ.

#### **Средний уровень**

##### **(от 3 – 5 – до 7 баллов)**

Уровень теоретических знаний соответствует школьному. Ссылки не на первоисточник, а на экранизацию литературного произведения. Словарь соответствует возрасту. Речь довольно грамотная, но слабо выразительная.

Способен сравнить, выделить главное и второстепенное. Находит традиционные объяснения ситуаций, оригинальные идеи не часты.

Легко подражает знакомому, но не придумает нового, несуществующего.

Редко пользуется мнемоникой, легко схватывает, но быстро забывает. Различает фигуры независимо от их расположения на плоскости.

Требуется подбадривание, чтобы трудное задание было доведено до конца. Проявляет интерес к новому.

#### **Высокий уровень**

##### **(от 7 – 10 баллов)**

Теоретические знания превышают базовый школьный уровень, хорошее знание литературы. Понимание терминов. Грамотная речь, словарный запас широк.

Легко выделяет существенные признаки, классифицирует предметы, явления.

Справляется с плоскостными задачами, выигрывает в позиционных играх.

Легко придумает новое слово, явление, невиданное животное.

Пользуется на практике способами ассоциативного запоминания.

Кропотливо работает над заданием, требующим владения инструментами

Доброжелателен, хорошо играет в команде. Легко откликается на призыв товарища о помощи.

### ***Второй год обучения***

#### **Низкий уровень**

##### **(1 – до 3 балла)**

Слабое знание литературы, неумение привлечь знания к поиску ответа на вопрос.

Использование одних и тех же слов и конструкций в предложении, наличие слов – паразитов.

Отсутствие идей для сюжета рассказа или решения проблемной задачи.

Плохое видение игрового поля в позиционных играх. Сложности с подбором деталей фигур.

Слабое понимание причинно-следственных связей событий, трудности с формулировкой вывода.

Нет вдумчивости и аккуратности. При неудаче заявляет, что «Не получится» и прекращает работу.

Небрежное ведение тетради, неумение пользоваться сокращениями. Нарушение правил ТБ при работе с электронной установкой.

### **Средний уровень**

**(от 3 – 5 – до 7 баллов)**

Задания воспринимает на слух. Теоретические знания, речь, словарь соответствуют школьному базовому уровню. Свободное использование терминов. Книгам предпочитает видео.

Способен увидеть главное и второстепенное, сделать выбор, подвести итог.

Редко использует методы запоминания. В тетради ведет подборку заданий, пользуется сокращениями, кластерами, таблицами.

Может развить предложенную идею, мысль, предложить несколько способов решения проблемной задачи, но чаще те, что лежат на поверхности. Соблюдает правила ТБ при пользовании электронной установкой.

Отвлекается, но при поддержке доводит дело до конца. Проявляет интерес к новой информации.

### **Высокий уровень**

**(от 7 – 10 баллов)**

Теоретические знания выше школьного уровня, регулярно чтение литературы вне школьной программы.

Свободное пользование терминами, расширенный лексический словарь. Правильная речь, легко формулирует вопросы и ответы.

Понимает и замечает аналогию, выделяет противоречия. Легко запоминает новые алгоритмы, пользуется способами запоминания.

Записывает все задания. Четко работает с инструментами, электронной установкой. Соблюдение правил ТБ при пользовании электронной установкой.

Отдает отчет в своих действиях, в случае неудачи, начинает работу заново. От конфликтов уклоняется. Помогает другим, делится информацией, приносит книги.

## **УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН**

### **1 год обучения**

№	Перечень разделов, тем	КОЛ-ВО ЧАСОВ		
		всего	теория	практика
1	Введение в программу	1	1	
2	Развитие вербальных способностей	12	1	11
3	Развитие воображения и фантазии	9	1	8
4	Методы запоминания информации, тренинг памяти, сосредоточенности, наблюдательности	9	1	8

5	Тренинг пространственно – комбинаторного мышления	9	1	8
6	Развитие логического мышления	10	1	9
7	Индивидуальные интеллектуальные игры	12	0,5	11,5
8	Участие в муниципальном этапе Молодежного кубка мира по игре «Что? Где? Когда?», синхронах «Школьная лига» и «Школьный региональный Кубок»	36		36
9	Практическая деятельность	8	1	7
10	Тестирование обучающихся, анкетирование родителей	2		2
11	Тренировочные занятия (введение в игровую деятельность)	36		36
<b>ИТОГО:</b>		<b>144</b>	<b>7,5</b>	<b>136,5</b>

## 2 год обучения

№	Перечень разделов, тем	кол-во часов		
		всего	теория	практика
1	Особенности программы второго года обучения	1	1	
2	Развитие вербальных способностей	9	1	8
3	Развитие творческих способностей	9	1	8
4	Развитие пространственно-комбинаторного мышления	9	1	8
5	Тренинг наблюдательности, памяти	10	1	9
6	Развитие проблемного мышления	12	1	11
7	Интеллектуальные командные игры	12	0,5	11,5
8	Участие в муниципальном этапе Молодежного кубка мира по игре «Что? Где? Когда?», синхронах «Школьная лига» и «Школьный региональный Кубок»	36		36
9	Практическая деятельность	8	1	7
10	Тестирование обучающихся	2		2
11	Тренировочные занятия (введение в игровую деятельность)	36		36
<b>ИТОГО:</b>		<b>144</b>	<b>7,5</b>	<b>136,5</b>

## Содержание программы

### Первый год обучения

#### 1. Введение в программу (1 час)

1.1. Тема: О программе и правилах поведения. Знакомство с родителями и детьми, сведения об особенностях программы, ожидаемых результатах. Правила внутреннего распорядка и техники безопасности. Цели и задачи Программы, особенности курса первого года обучения – упор на развитие воображения, базовых интеллектуальных способностей (наблюдательность, восприятие, память, развитие речи). Роль игры в процессе развития интеллекта человека. Краткая характеристика типов интеллектуальных игр. Возможные результаты, достигаемые к концу учебного года. Материалы для работы. Желаемые формы общения и взаимодействия преподавателя с родителями. Заполнение анкеты родителями.

1.2. Тема: Игра «Ассоциации». Понятие ассоциации, развитие вербальных способностей в игровых формах, игра «Ассоциации» с карточками-рисунками.

## ***2. Развитие вербальных способностей (12 часов)***

2.1. Тема: Некоторые сведения об особенностях слов русского языка. Созвучия и многозначность слов. Изменение содержания слов со временем. Синонимы, омонимы, антонимы и т.д. Иерархия понятий. Группировка слов по смыслу, форме, частям речи и др.

2.2. Тема: Устные задания по работе со словами. Устный подбор слов с указанными свойствами. Определение общего для заданного ряда слов. Задания: продолжить ряд слов, объединенных общими грамматическими или лексическими признаками; выявить общие признаки группы слов; объяснить смысл (совпадение или различие смысла) нескольких слов – синонимов, антонимов, омонимов и т.д.; определить вид соподчинения слов и продолжить ряд.

2.3. Тема: Задания в рисунках по работе со словами. Устные или письменные задания: найти на рисунках предметы, означаемые словами-омонимами, антонимами; назвать одни и те же предметы словами - синонимами; отыскать предметы по неким признакам, дать толкование предметам, составить задание, основанную на изученных свойствах слов.

2.4. Тема: Устные и бланковые задания по работе со словами и фразами. Задания: записать как можно больше слов с заданными грамматическими свойствами, уловить закономерность и продолжить ряд слов, подобрать рифму. Задания типа «телеграмма», «угадайка», «поле чудес на бумаге», «море слов» и т.д. Составить собственное задание аналогичного типа.

2.5. Тема: Устные и бланковые словесные игры. Устные игры: «грузить пароход», «строка из песни», «контакт» и др. Бланковые задания: «чайник», «плетенка», «пирамида», «натворд», «общие части слов» и др. Игры на бумаге: «наборщик», «балда». Составить собственное задание аналогичного пирамиде, натворду и др.

## ***3. Развитие воображения и фантазии (9 часов)***

3.1. Тема: Сочинение новых слов, их толкование. Сочинение новых слов, «тарабарского языка», новые названия к старым предметам, понятиям и др. Задания: придумать неизвестный предмет, устройство или живое существо, дать название, объяснить назначение или образ жизни и т.п.

3.2. Тема: Создание новых загадок, пословиц, фраз. Анализ нескольких загадок, сравнение предметов по разным признакам, по назначению, материалам и т.д. Анализ признаков объекта для загадки, подбор объекта для сравнения. Создание новой загадки «по аналогии», по собственному выбору. Анализ пословиц и поговорок, толкование их смысла, ситуаций, когда их можно применить. Создание пословицы «по аналогии», на определенную тему, на тему, выбранную самими детьми.

3.3. Тема: Задания с готовыми рисунками Задания: подписать рисунок, придумать прошлое и будущее изображенной ситуации; развить сюжет, исходя из рисунка предмета; придумать варианты завершения изображенной ситуации.

3.4. Тема: Создание новых рисунков. Задания: сложить из спичек известную фигуру; нарисовать неизвестное устройство или животное; создать рисунок из заданных геометрических фигур на заданную, затем собственную тему.

3.5. Тема: Игры. Игры с варьированием голоса («интонации», «разное чтение стихов»). Теневой театр из рук (теневые фигуры животных, предметов). Сюжетные жесты руками («одной рукой», «как это делают»). Игры с движениями тела («передай другому»).

## ***4. Методы запоминания информации, тренинг памяти, сосредоточенности, наблюдательности (9 часов)***



- 4.1. Тема: Краткие сведения о видах памяти. Гигиена памяти. Виды памяти: оперативная и долговременная, зрительная и слуховая и т.д. Правила гигиены мозга. Свойства некоторых видов памяти (амнезия, астения, циклотомия). Правила гигиены памяти.
- 4.2. Тема: Естественный ход запоминания. Три главных этапа запоминания: впечатления, ассоциации, повторение. Упражнения для улучшения фиксации информации на этих этапах. Закон Жоста.
- 4.3. Тема: Некоторые способы запоминания информации. Простейшие приемы запоминания слов, однородных понятий: классификация (группировка), ассоциативные связки («запоминальная» история»), метод кумулятивного повторения.
- 4.4. Тема: Умение сосредоточиться. Правила для достижения эффективной сосредоточенности: выбор условий, исключение причин рассеивания внимания, хорошая физическая форма, базовые знания, повышение мотивации.
- 4.5. Тема: Игры и тренинги на запоминание. Тренинг зрительной памяти «муха». Тренинг оперативной памяти: фразы «считалки – не запоминалки», «снежный ком» и др.. Игры-тренинги: «строка из песни», «святцы», «грузить пароход», «ассоциации» с рисунками, «найди пару» и др.

### ***5. Тренинг пространственно – комбинаторного мышления (9 часов)***

- 5.1. Тема: Работа с плоскостными головоломками (пазлами). Поиск решения готовых плоскостных головоломок. Вырезание деталей головоломок по чертежам и создание полного комплекта головоломки.
- 5.2. Тема: Знакомство с некоторыми алгоритмами выполнения фигур оригами. Основные приемы оригами, условные обозначения на чертежах алгоритмов: линии, стрелки, типы сгибов и т.д. Базовые фигуры оригами (двойной квадрат, двойной треугольник, домик, конверт и т.д.). Алгоритмы выполнения фигур (лодки, стаканчики, шапки и др.).
- 5.3. Тема: Решение плоскостных и объемных задач. Лабиринты, пространственные задачи (фигуры из проволоки, «бирюльки» и др.), сборка фигур из выкроек (перекати-поле, новогодний додекаэдр), задачи на укладку деталей. Сборка фигур из полосок, карточек.
- 5.4. Тема: Игры на организованном поле и комбинаторные игры. Варианты игр «крестики-нолики», го, «китайская стена», палочки, «морской бой», «летучие мыши» и т.д.

### ***6. Развитие логического мышления (10 часов)***

- 6.1. Тема: Анализ свойств явлений и предметов. Задание: назвать существенные признаки сходства и различия двух или нескольких предметов; обосновать возможность использования предметов не по назначению; обосновать конкретное воплощение, образ неких абстрактных понятий («Музей рекордов», «Разрешающие таблички» и др.) Тренинг «группировка», «назовите третье».
- 6.2. Тема: Анализ причинно-следственных связей заданных ситуаций. Обсуждение проблемных ситуационных вопросов типа: почему такое могло произойти; как добиться желаемого результата, что нужно для того, чтобы сделать... и т.д.
- 6.3. Тема: Логические задачи и некоторые алгоритмы их решения. Задачи с тремя – четырьмя объектами и двумя, тремя наборами признаков или атрибутов. Приемы для решения: обозначения и связи, рисунки, фигурки – модели объектов, таблицы.
- 6.4. Тема: Детективные истории в устных задачах и рисунках. Короткие устные истории из сборников, анализ основных положений, выявление противоречий. Детективы-комиксы в рисунках (серия о Карандашах и Ластиках, об инспекторе Варнике и др.)

### ***7. Индивидуальные интеллектуальные игры (12 часов)***

- 7.1. Тема: Системы подсчета очков устных интеллектуальных игр. Круговая система с накоплением. Система «покера» до первой ошибки.
- 7.2. Тема: Основные формы бланковых интеллектуальных игр. Таблицы с графой ответа, бланки с номером варианта ответа, форма «хаос».
- 7.3. Тема: Игры, основанные на группировке и классификации. «Ассоциации-3», «синонимы» и «лъя иначе», «антонимы» и «перевертыши».
- 7.4. Тема: Игры-тренинги для оперативной и долговременной памяти. «Фразы-считалки», «снежный ком», «строка из пени», «хоровод», «ассоциации-1 и 2», «муха», варианты «крестиков - ноликов» вслепую и др.
- 7.5. Тема: Игры, использующие элементы индукции и дедукции. «И – или - нет», «реалии», «девятый вал», «пентагон», «булева алгебра», «ситуации», др.

## **8. Участие в муниципальном этапе Молодежного кубка мира по игре «Что? Где? Когда?», синхронах «Школьная лига» и «Школьный региональный Кубок» (36 часов)**

### **9. Практическая деятельность (8 часов)**

- 9.1. Тема: Подготовка к образовательному событию. Подготовка бланков и деталей головоломок для заданий, посильное участие в подготовке помещения.
- 9.2. Тема: Участие образовательном событии. Участие в праздниках, соревнованиях, конкурсах.

### **10. Тестирование обучающихся, анкетирование родителей (2 часа)**

- 10.1. Тема: Преобладающий тип мышления ребенка. Определение преобладающего типа мышления ребенка: тесты, игры, задания с числом, фигурами, буквами, образами. Типовая анкета обучающихся, тест – опросник родителей на способность детей к творчеству.
- 10.2. Тема: Тесты на запоминание и внимание. Тесты на запоминание и внимание: числовые и буквенные таблицы Шульте, рисунки.

### **11. Тренировочные занятия (введение в игровую деятельность) (36 часов)**

*Тематика разрабатывается в соответствии с потребностями обучающихся.*

## **Второй год обучения**

### **1. Особенности программы второго года обучения (1 час)**

- 1.1. Тема: Знакомство с вновь поступившими детьми. Особенности курса второго года обучения. Основные темы курса направлены на развитие базовых интеллектуальных способностей. Ожидаемые результаты: приобретение навыков и умений активизации интеллектуальной деятельности. Игровые способы достижения желаемых результатов, правила ТБ и внутреннего распорядка.
- 1.2. Тема: Показательная игра. Комплексные игры с различными типами несложных вопросов. Анализ вопросов, Стратегия и тактика игры.

### **2. Развитие вербальных способностей (9 часов)**

- 2.1. Тема: Некоторые сведения о приемах, украшающих речь. Тропы (метафоры, гиперболы, метонимика и др.), игра слов на основе многозначности, совпадение разных слов при изменениях грамматических форм, использование фразеологизмов, идиом и т.д.

2.2. Тема: Бланковые задания по работе с фразами и текстами. Рифмованные слова, фразы с рифмами, «фразы перевертыши», фразы «синонимы», фразы «оборвыши», палиндромы, задания «он и она», фразы с гаплогией и др.

2.3. Тема: Устные игры и задания со словами, фразами и текстами. «Цитатник», перевертыши, идиомы с «джокером», фразы с омонимами в контексте, «маскарад или трагедия», шарады, шароиды и кубраички, словесные покерные подборки.

### ***3. Развитие творческих способностей (10 часов)***

3.1. Тема: Задания с рисунками, плоскими фигурами, предметами. Задания: составить из набора геометрических фигур как можно больше фигур-образов, дать им название, зарисовать схему в тетради. Рисунки «не отрывая карандаша от бумаги». Памятники литературным героям и т.д. («Съедобный зоопарк», «Чудодейственное лекарство», «Памятник»).

3.2. Тема: Сочинение новых сказок, рассказов, сюжетов. Старая сказка с персонажем в новой роли, объяснялка происхождения явления, рассказ по отдельным строкам и т.д.

3.3. Тема: Устные монологи. Монолог от имени второстепенного героя сказки; речь известного героя, но в других условиях (изменены место или эпоха); ритмические и/или рифмованные пожеланья и т.д.

### ***4. Развитие пространственно-комбинаторного мышления (9 часов)***

4.1. Тема: Работа с плоскостными и пространственными головоломками. Складывание фигур из готовых головоломок («иксбана», «снежинки» и др.) Склеивание деталей пространственных головоломок из выкроек. Укладки, паркеты, коврики, танграммы (изготовление и решение заданий танграмов).

4.2. Тема: Изготовление бумажных фигур оригами. Стандартные формы («катамаран», «рыба», «птица» др.). Алгоритмы фигур (самолеты, птицы), чтение чертежей.

4.2. Тема: Трансформация фигур. Задачи со спичками (выкладывание фигур с выполнением заданных условий), преобразование фигур (квадраты, краб, фонарь, весы и др.).

4.3. Тема: Игры на бумаге, на организованном поле. «Футбол», «точки», «ход коня», «мостик», «рассада», «летучие мыши» и т.д.; решение игровых задач.

### ***5. Тренинг наблюдательности, памяти (9 часов)***

5.1. Тема: Мнемонические методы запоминания информации. Правила и приемы метода ассоциативных связей. «Мысленные картинки», динамика, введение экспрессии: неожиданные, нелепые ситуации, неожиданные ассоциации, введение эмоций, юмора и т.д.

5.2. Тема: Методы запоминания последовательности действий. Метод логии, маршрут памяти, выделение ключевого образа начала - начало отсчета, выбор обоснованного направления движения по маршруту.

5.3. Тема: Запоминание списка слов абстрактных, иностранных, редких, новых, незнакомых терминов. Перевод в конкретные образы, использование зрительных, слуховых ассоциаций, усиление за счет образов, эксплуатирующих другие органы чувств, наличие внутренней логичности преобразования - ясность преобразования.

5.4. Тема: Запоминание текстов. Классификация текста: сведения, порядок следования, разные аспекты одной темы и др. Выделение ключевых моментов: преобразование абстрактных образов в конкретные, составление историй по правилам запоминания и др.. Запоминание цитат: конкретные образы цитаты, привязка к автору, смыслу цитаты.

5.5. Тема: Игры – тренировки памяти и наблюдательности. Бланковые задания типа «хаос», любые подборки - покеры на определенную тему, «география». Устные игры «мнеморина»,

«по первой строке», «ассоциации», «девятый вал», речитативы типа «Зеленая история». Задания-тренинги наблюдательности: работа с рисунками, фотографиями, описания архитектурных сооружений, известного пути и т.д. Сочинение «фраз – считалок».

## **6. Развитие проблемного мышления (12 часов)**

6.1. Тема: Методы обсуждения проблемной ситуации. Мозговой штурм, история создания, его разновидности. Метод фокальных объектов, методы гирлянды случайностей и ассоциаций. Четыре вида аналогий: прямая аналогия, символическая аналогия, фантастическая аналогия, личная аналогия (эмпатия). Метод от противоположного.

6.2. Тема: Способы записи идей по ходу обсуждения проблемы. Кластеры, деревья, таблицы. Создание символов понятий, рисунков – ситуаций, вывод по теме.

6.3. Тема: Основные этапы разрешения проблемной ситуации. Проблемный анализ: выявление задачи, поэтапное, обнаружение первопричины. Формулирование конечного результата, выявление и уточнение противоречий, мешающих его достижению. Поиск путей разрешения противоречий.

6.4. Тема: Решение некоторых теоретических и практических проблем. Подборка заданий из сборника проблемных задач, соответствующих возрасту обучающихся. Решение проблем и задач из истории Древнего мира, биологические задачи, разрешение проблемы путем проектов создания неких конструкций, разрешение бытовых проблем.

## **7. Интеллектуальные командные игры (12 часов)**

7.1. Тема: Правила некоторых интеллектуальных командных игр. Варианты правил игр «Что? Где? Когда?» (ЧГК), «Брейн-ринг» (БР), «Чеширский кот», «Надуваловка» и т.д.

7.2. Тема: Стратегия и тактика команды в интеллектуальных играх. Для игры «Что? Где? Когда?»: определение типа вопроса, область информации. Поиск ключевых слов: место, время или название; умение услышать все версии, отбросить неудовлетворяющие преамбуле. Умение привлекать дополнительную информацию путем формулирования дополнительных вопросов к частям вопроса ЧГК. Знание особенностей (сильных и слабых сторон) членов команды и даже автора вопросов. Для игры «Брейн-ринг»: доверять интуиции, сканирование памяти во время чтения вопроса, при отсутствии версии - дать возможность противнику ошибиться первым и др.

7.3. Тема: Требования к членам команды. Не бояться обнародовать даже нелепые идеи, умение слышать товарища, продолжить мысль, не высказывать вслух отрицательные эмоции, быстро переключаться на работу над следующим вопросом, не тратить время на глупые восклицания и переживания и т.д.

7.4. Тема: Классификация вопросов интеллектуальных игр. Аналогия, противопоставление, ситуационный, продолжить ряд, двух-, трехступенчатые, введение ключевых слов, слова – подсказки, комплексные вопросы и т.д.

7.5. Тема: Проведение игр. Игры индивидуальные бланковые и устные (и-или-нет, да-нетки, девятый вал, своя игра и др.), командные (пентагон, ЧГК, чеширский кот, Своя игра вдвоем, втроем и др.)

## **8. Участие в муниципальном этапе Молодежного кубка мира по игре «Что? Где? Когда?», синхронах «Школьная лига» и «Школьный региональный Кубок» (36 часов)**

## **9. Практическая деятельность (8 часов)**

9.1. Тема: Подготовка к образовательному событию. Изготовление заготовок атрибутики, тиражирование бланков при подготовке к событию, подготовка помещения к проведению мероприятий.

9.2. Тема: Участие в образовательном событии.

## **10. Тестирование обучающихся (2 часа)**

10.1. Тесты на внимательность. Скорость восприятия. Тесты: скорость восприятия и мышления: «красно-черная таблица», таблицы со словами, «корректорно-буквенная проба», «визуал или аудиал»?

10.2. Тема: Оценка логики мышления. Задания: количественные отношения, закономерность ряда.

10.3. Тема: Оценка творческих способностей. Тест Торренса.

10.4. Тема: Оценка логического мышления. Тест Равенна, «африканец».

## **11. Тренировочные занятия (введение в игровую деятельность) (36 часов)**

*Тематика разрабатывается в соответствии с потребностями обучающихся.*

### **Условия реализации программы**

#### **1. Кадровое обеспечение**

Программу «Клуб интеллектуальных тренировок» может реализовывать педагог с высшим педагогическим образованием. Желательно наличие психологического образования или помощь психолога при проведении коммуникативных тренингов, тренингов командообразования, личностного роста и т.д.

#### **2. Материально-техническое оснащение**

- кабинет для проведения теоретических занятий со столами и стульями на 20 человек;
- кнопочная система для проведения временных игр («Своя игра», «Брейн-ринг», «Хамса»);
- компьютер (ноутбук),
- цифровой проектор;
- экран для цифрового проектора;
- компьютерный класс с выходом в Интернет;
- писчая бумага; маркеры.

#### **3. Методическое обеспечение программы**

##### **Информационное обеспечение**

##### **Литература для педагога**

1. Айзенк Х., Эванс Д. Проверьте способности вашего ребенка. / Пер. с англ. Л.К. Клюкина. – М.: ООО «Издательство АСТ», 1998
2. Большаков В.Ю. Психотренинг: социодинамика, упражнения, игры. – СПб.: «Социально-психологический центр», 1996
3. Козлов Н.И. Лучшие психологические игры и упражнения. – Екатеринбург: Издательство АРТ ЛТД, 1998
4. Куприянов Б.В., Рожков М.И., Фришман Н.И. Организация и методика проведения игр с подростками: Взрослые игры для детей. – М.: Гуманит. Изд. Центр «ВЛАДОС», 2001
5. Лезер Ф. Тренировка памяти. – М.: Издательство «Эйдос», 1995

6. Машин Л., Мадышева Е. Развивающие игры. Загадочные истории: для занятий с детьми. – Харьков: Фолио, 1996
7. Федорчук И.А. История. Интеллектуальные игры для школьников. – Ярославль: «Академия развития», 1998
8. Холодная М.А. Психология интеллекта: парадоксы исследования. – Томск: Издательство Томского университета, М.: Издательство «Барс», 1997
9. Черемошкина Л.В. Развитие памяти детей. Популярное пособие для родителей и педагогов. – Ярославль: «Академия развития», 1997

### **Литература для обучающихся**

1. Алексеев А.А., Громова Л.А. Поймите меня правильно или книга о том, как найти свой стиль мышления, эффективно использовать интеллектуальные ресурсы и обрести взаимопонимание с людьми. – СПб.: Экономическая школа, 1993
2. Гершензон М.А. Головоломки профессора Головоломки: Сборник затей, конкурсов, самоделок, занимательных задач / Сост. И. Прусаков. – М.: Детская литература, 1994
3. Комарова И.И., Бородычева Е.С. Что? Где? Когда? Блиц-энциклопедия. – М.: «РИПОЛ КЛАССИК», 1999
4. Популярная энциклопедия для детей «Все обо всем». – М.: «Ключ-С», 1994
5. Проверьте свои знания: Энциклопедия в 10 т. / сост. Н.Л. Вадченко. – Д.: Сталкер, 1996
6. Серия «Энциклопедия для детей». – М.: Аванта+, 1998
7. Серия книг «Что? Где? Когда? Как? Зачем? Почему?» - М.: Дрофа, 1995

### **Сетевые ресурсы**

1. А. Я. Психология: описания психологических тестов, тестирование он-лайн, тренинги, упражнения, статьи, советы психологов - <http://azps.ru/>
2. База вопросов «Что? Где? Когда?» - <http://db.chgk.info/>
3. Блокнот психолога - <http://chronicles.moy.su/>
4. Всемирное движение интеллекта - <http://www.vdi.chgk.info/>
5. Динамический банк вопросов - <http://dinabank.livejournal.com/>
6. Интернет-клуб «Что? Где? Когда?» - <http://internet.chgk.info/>
7. Молодежный кубок мира по игре «Что? Где? Когда?» - <http://student.chgk.info/>
8. Сайт логических игр, задач и упражнений «На все задачи есть» - <http://nazva.net/> - ответ! –