

Муниципальное бюджетное учреждение  
дополнительного образования  
«Дом детского творчества»

Принята на заседании  
педагогического совета  
Протокол № 1  
от «24» 09 2017 г.

Утверждаю:  
Директор ДДТ  
Новосёлова Н.А.  
Приказ № 52  
«24» 09 2017 г.

Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
социально-педагогической направленности  
**«ШИМ (Школьный Интеллектуальный Марафон)»**  
**Объединение – «ШИМ»**

Возраст обучающихся: 8 – 14 лет  
Срок реализации: 2 года

Автор-составитель:  
**Дьякова Елена Николаевна,**  
педагог дополнительного образования

Гремячинск  
2017

## Содержание

1. Пояснительная записка .....	3
2. Учебно-тематические планы.....	6
3. Содержание программы.....	7
4. Методическое обеспечение и условия реализации .....	8
5. Критерии и способы оценки результативности реализации программы.....	9
6. Списки литературы и Интернет-ресурсов.....	10
7. Календарный учебный план реализации программы.....	11

## 1. Пояснительная записка

XXI век не зря называют информационным. Бурное развитие науки и техники требует от человека не только узкопрофильных знаний, но и широких представлений об общей картине мира и межпредметных связях. Школьные программы, хотя и ориентированы новыми стандартами на межпредметность и метапредметность, всё же не могут в полной мере охватить полный спектр современных наук. Кроме того, поток информации увеличивается очень быстро, поэтому необходимо научиться быстро находить нужные сведения, собирать и систематизировать их. Поэтому так важно уже в школе развивать интеллект детей, учить их быстро ориентироваться в информационном океане. А с развитием Интернета появилась ещё одна проблема – достоверность информации, в связи с чем нужно уметь осуществлять её критический отбор.

Столь серьёзные умения нужно прививать школьникам с первых лет обучения. Лучше всего для этого подходят интеллектуальные игры, поскольку они позволяют развивать интеллект посредством наиболее естественной деятельности детей этого возраста – игровой. Состязательный характер таких игр делает их привлекательными также и для подростков, и для взрослых. Поэтому развитие интеллекта представляется весьма актуальной задачей.

Основными в содержании модуля являются понятия «интеллект» и «игра».

«Краткий психологический словарь» даёт следующие определения интеллекта:

1. Общая способность к познанию и решению проблем, определяющая успешность любой деятельности и лежащая в основе других способностей;
  2. Система всех познавательных способностей индивида: ощущения, восприятия, памяти, мышления, воображения;
  3. Способность к решению проблем без проб и ошибок, мысленно «в уме».
- Понятие интеллекта как общей умственной способности применяется в качестве обобщения поведенческих характеристик, связанных с успешной адаптацией к новым жизненным задачам и условиям».<sup>1</sup>

Известный американский психолог Г. Айзенк использует другой подход. Он выделяет три типа интеллекта: биологический, психометрический (формирующийся воспитанием в семье) и социальный, который формируется в результате взаимодействий индивида с социумом<sup>2</sup>. Это для нас тоже важно, поскольку дети работают в команде и общий успех зависит от объединённых усилий всех участников.

Понятие «игра» в педагогике определяется как «один из видов деятельности, значимость которой заключается не в результатах, а в самом процессе». Детские игры способствуют гармоничному включению ребёнка в

---

<sup>1</sup>С.Я. Подопригора, А.С. Подопригора. Краткий психологический словарь. 318 с.

<sup>2</sup>Айзенк Г. Понятие и определение интеллекта. [Электронный ресурс]. URL: <http://www.raai.org/library/books/aizenk/aizenk.htm> (дата обращения 30.08.2017).

мир человеческих отношений, обеспечивают познание и усвоение детьми социальных норм, физическое, умственное и нравственное развитие.

С учётом вышесказанного общую цель дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Школьный интеллектуальный марафон» (далее – программа «ШИМ») можно сформулировать так: **развитие познавательного и социального интеллекта детей посредством игровой деятельности.**

Программа «ШИМ» разработана по двум возрастным уровням (ступеням): для 2-х – 4-х классов и для 5 – 7-х классов. Программа реализуется в школе №20 с углублённым изучением отдельных предметов. В данной школе интеллектуальное движение имеет давние традиции: ребята являются постоянными и успешными участниками районных и городских интеллектуальных игр, команды интеллектуалов созданы в каждом классе. Это является хорошей предпосылкой для реализации программы, поскольку занятия станут одной из форм тренировки таких команд.

Для каждой возрастной ступени определены задачи и ожидаемые результаты, при переходе на следующую ступень они усложняются.

<i>1-я ступень 2 – 4 класс</i>	<i>2-я ступень 5 – 7 класс</i>
<b>Обучающие задачи</b>	
1. Показать важность разнообразных знаний в жизни современного человека. 2. Поддерживать и развивать естественную детскую любознательность, расширять кругозор детей	
3. Сформировать навыки решения простейших интеллектуальных задач и головоломок, в том числе с помощью справочной литературы и Интернета.	3. Обучить приёмам поиска, отбора и систематизации интеллектуальных задач и головоломок.
<b>Воспитательные задачи</b>	
1. Ознакомить детей с общими правилами корректного поведения на играх в качестве зрителей и игроков. 2. Создать условия для развития у детей общительности, самостоятельности, упорства. 3. Мотивировать детей к участию в интеллектуальных играх.	1. Сформировать в классах команды для участия в интеллектуальных играх и обеспечить участие команд в интеллектуальных играх разного уровня. 2. Содействовать рациональному распределению командных ролей, сплочению игровых команд и повышению их конкурентоспособности. 3. Прививать навыки повышения «интеллектуальной выносливости» и достойного поведения команд при любом исходе игр.
<b>Развивающие задачи</b>	

1. Содействовать увеличению словарного запаса детей, укреплению памяти, развитию логического мышления.	
	2. Выявить индивидуальные интеллектуальные интересы и продолжить развитие эрудиции каждого игрока. 3. Выявить и развивать организаторские способности и лидерские качества членов игровых команд.
	4. Развивать способности к анализу проблем и неудач (на примерах интеллектуальных игр).
<b>Ожидаемые результаты</b>	
<i>1-я ступень</i>	<i>2-я ступень</i>
<b>Учащиеся будут знать:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• правила охраны труда, пожарной и электробезопасности, дорожного движения, антитеррористической безопасности;</li> <li>• роль знаний в жизни современных людей;</li> <li>• пользу от участия в интеллектуальных играх;</li> <li>• правила корректного поведения на играх в качестве зрителей и игроков;</li> <li>• разнообразие видов и форм интеллектуальных игр, задач, головоломок.</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• особенности различных ролей в команде игроков</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• способы анализа результатов интеллектуальных игр</li> </ul>
<b>Учащиеся будут уметь:</b>	
<i>1-я ступень</i>	<i>2-я ступень</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• решать разнообразные и доступные по возрасту интеллектуальные задачи (на эрудицию, на логику, на внимательность);</li> <li>• корректно вести себя в качестве зрителей и игроков интеллектуальных игр;</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• играть в команде, достойно принимать любой результат игр;</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• анализировать результаты игр, адекватно определять причины неудач.</li> </ul>

**2. Учебно-тематические планы  
1-я ступень (2 – 4 классы)**

<i>№ темы</i>	<i>Название темы</i>	<i>Количество часов</i>		
		<i>Всего</i>	<i>Теория</i>	<i>Практика</i>
1.	<u>Вводное занятие.</u> Вводный инструктаж по охране труда (правила пожарной безопасности и электробезопасности; правила дорожного движения, антитеррористическая безопасность). Беседа. Игра «Опасный случай»	2	1	1
2.	Что такое интеллектуальные игры и для чего они нужны.	8	3	5
3.	Если хочешь умным стать, надо память развивать	30	6	24
4.	Игры-тренинги на развитие внимания, логики, воображения.	30	6	24
5.	Итоговое занятие	2	0	2
<b>Итого по 1-й ступени</b>		<b>72</b>	<b>16</b>	<b>56</b>

**2-я ступень (5 – 7 классы)**

<i>№ темы</i>	<i>Название темы</i>	<i>Количество часов</i>		
		<i>Всего</i>	<i>Теория</i>	<i>Практика</i>
1.	<u>Вводное занятие.</u> Вводный инструктаж по охране труда (правила пожарной безопасности и электробезопасности; правила дорожного движения, антитеррористическая безопасность). Беседа.	2	2	0
2.	Разнообразие и особенности интеллектуальных игр	16	2	14
3.	Как работать в команде	26	6	20
4.	Командные тренинги на развитие внимания, эрудиции, памяти и воображения	26	2	24
5.	Итоговые занятия	2	0	2
<b>Итого по 2-й ступени</b>		<b>72</b>	<b>12</b>	<b>60</b>
<b>ИТОГО по 2-м ступеням</b>		<b>144</b>	<b>28</b>	<b>116</b>

### 3. Содержание программы

#### 1-я ступень

<i>№ темы</i>	<i>Название темы</i>	<i>Содержание темы</i>
1.	Что такое интеллектуальные игры и для чего они нужны (8).	<b>Теория (3 ч.).</b> Что такое интеллект? Есть ли интеллект у животных? Отчего зависит интеллект? Интеллектуальные игры в школе и городе. Правила участия в интеллектуальных играх (для игроков и зрителей). Телевизионные интеллектуальные игры. <b>Практика (5 ч.).</b> Участие в классных и школьных интеллектуальных играх.
2.	Если хочешь умным стать, надо память развивать (30)	<b>Теория (6 ч.).</b> Как работает память. Разные виды памяти. Способы укрепления и развития памяти. <b>Практика (24 ч.).</b> Тренировка внимания и памяти, расширение кругозора. Викторины, ребусы, кроссворды, сканворды, шарады, sudoku.
3.	Игры-тренинги на развитие внимания, логики, воображения (30)	<b>Теория (6 ч.).</b> От чего зависит внимание и как научиться быть внимательным. <b>Практика (24 ч.).</b> Игры-тренинги для развития внимания, логики, воображения.

#### 2-я ступень

<i>№ темы</i>	<i>Название темы</i>	<i>Содержание темы</i>
1.	Разнообразие и особенности интеллектуальных игр. (16)	<b>Теория (2 ч.).</b> «Десятка», «Азбука», «Пять подсказок», «Брейн-ринг», «ЧГК», «Своя игра». <b>Практика (14 ч.).</b> Участие в разнообразных играх.
2.	Как работать в команде (26)	<b>Теория (6).</b> Полезные советы для игроков по сплочению команды. Распределение ролей в команде. <b>Практика (20).</b> Участие в разнообразных командных играх.
3.	Командные тренинги на развитие внимания, эрудиции, памяти и воображения (26)	<b>Теория (2).</b> Советы по развитию внимания, эрудиции, памяти и воображения <b>Практика (24).</b> Тренировочные интеллектуальные игры между командами разных классов

#### **4. Методическое обеспечение и условия реализации**

##### ***Современные образовательные технологии:***

- игровые (участие детей в различных интеллектуальных играх);
- КТД (работа с несколькими командами класса или параллели);
- групповые технологии (работа в командах, составление вопросов методом «мозгового штурма» и пр.);
- информационные технологии (использование мультимедийного оборудования на играх, поиск нужной информации в литературе и сети «Интернет»).

##### ***Формы организации деятельности учащихся:***

- коллективная – одновременная работа со всеми учащимися (командой);
- групповая – организация работы в группах по 3 – 6 чел.;
- индивидуальная (с капитанами команд, с участниками, выполняющими разные роли в команде).

##### ***Методы обучения по источнику знаний:***

- словесные;
- наглядные;
- практические.

##### ***Методы обучения по характеру познавательной деятельности:***

- объяснительно-иллюстративный (при изучении теоретических вопросов);
- репродуктивный;
- частично-поисковый;
- продуктивный (составление вопросов и заданий для команды-соперника).

##### ***Методы воспитания:***

- метод создания проблемных ситуаций (выбор детьми определённого решения из нескольких вариантов);
- ситуация успеха (предоставление каждому игроку возможности испытать радость успеха, ощущения своей нужности, востребованности и полезности для команды).

##### ***Формы занятий:***

- игра,
- тренинг,
- «мозговой штурм».

##### ***Время занятий:***

- по субботам, по 2 часа на каждую группу;
- участие в играх школьного и городского уровня – по особому графику;

##### ***Место занятий:***

- учебные кабинет № 15 и актовый зал школы № 20;
- ДДТ (игры городского уровня).

### **Оборудование и материалы:**

- демонстрационный и раздаточный материал;
- литература по организации интеллектуальных игр, по развитию памяти, по составлению заданий и вопросов;
- компьютер (ноутбук), проектор, экран, компьютерные презентации);
- записи телевизионных интеллектуальных игр и видеозаписи с фрагментами игр с участием команд.

## **5. Критерии и способы оценки результативности реализации программы**

Главным показателем результативности является успешность участия команды в целом и каждого игрока в интеллектуальных играх разного уровня.

Текущий контроль предполагается проводить в конце каждого занятия.

Промежуточный контроль осуществляется после каждой очередной игры, в которой участвовала команда

Итоговый контроль предполагает:

- анализ деятельности команд (групп) в конце учебного года с помощью анкетирования и/или тестирования учащихся,
- оценку результативности участия команд в интеллектуальных играх разного уровня в течение учебного года.

В конце учебного года в каждой команде (группе) определяются участники, которым присваиваются почётные звания:

«Знаток-эрудит», «Эрудит», «Знайка» или звание «Юниор».

### **Критерии оценки интеллектуального и творческого развития каждого учащегося**

<b>Почётные звания</b>	<b>Критерии по ступеням (уровням) обучения</b>	
	<b>1-я ступень</b>	<b>2-я ступень</b>
<b>«Знаток-эрудит»</b>	Учащийся активен и любознателен, с интересом решает тренировочные головоломки на разные темы, участвует во всех играх, чаще всех даёт правильные ответы	Учащийся проявляет большой интерес к различным интеллектуальным занятиям, активно и результативно участвует во всех играх и тренировках, лидер в команде, умеет быстро находить нужную информацию
<b>«Знаток-спец»</b>	Учащийся не всегда проявляет активность и любознательность, избирателен в выполнении тренировочных заданий, участвует почти во всех играх, в половине случаев даёт правильные ответы или проявляет интерес только в определённых областях знаний.	Интерес к интеллектуальной деятельности избирателен и непостоянен, учащийся участвует в половине игр, испытывает некоторые затруднения при работе в команде и в поиске нужной информации.
<b>«Знайка»</b>	Учащийся проявляет активность эпизодически, участвует в половине проводимых игр, правильные ответы даёт в менее 50% вопросов.	Учащийся испытывает неуверенность во время игр, хотя даёт правильные ответы в половине случаев.

Звание «Юниор» присваивается всем остальным игрокам, которым ещё не удалось достигнуть первых трёх уровней. Таким детям нужно помочь выяснить причины этого и наметить пути дальнейшего развития.

## **6. Источники информации Литература для педагога**

1. Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по общеобразовательным программам (утверждён Приказом Минобрнауки РФ от 29.08.2013 №1008).
2. Примерные требования к программам дополнительного образования детей. Письмо Минобрнауки от 11.12.2006 № 06-1844.
3. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы). Письмо Минобрнауки от 18.11.2015 № 09-3242.
4. *Коджаспирова Г.М., Коджаспиров А.Ю.* Педагогический словарь: Для студ. высш. и сред.пед. учеб. заведений. – М.: Издательский центр «Академия», 2001. – 176 с.
5. *Манусаджян Н.* Методика тренировок по интеллектуальным играм. Ереван, 2009.
6. *Тихомирова Л.Ф.* Развитие интеллектуальных способностей школьника. Популярное пособие для родителей и педагогов. – Ярославль: Академия развития, 1996. – 240 с., ил.
7. Школьный интеллектуальный марафон. /М.: Образовательный центр «Педагогический поиск», 1999. – 160

### Материалы из фонда РЦ

8. *Павлов А.* Классификация интеллектуальных игр. Реферат районного конкурса проектно-исследовательских работ 2016 – 2017 учебного года

## **Литература для обучающихся**

## 7. Календарный план реализации программы

### I полугодие

Дата	1-я ступень, 2 – 4 классы,		2-я ступень, 5 – 7 классы,	
	Тема	К-во часов	Тема	К-во часов
16 сентября	Вводное занятие. Инструктажи по ОТ и ТБ.	2	Вводное занятие. Инструктажи по ОТ и ТБ.	2
23 сентября	Что такое интеллектуальные игры и для чего они нужны (8 ч.)	2	Разнообразие и особенности интеллектуальных игр (16 ч.)	2
30 сентября		2		2
7 октября		2		2
14 октября		2		2
21 октября	Если хочешь умным стать, надо память развивать (1-й – блок 8 ч.)	2		2
28 октября		2		2
4 ноября		2		2
11 ноября		2		2
18 ноября	Игры-тренинги на развитие внимания, логики, воображения (1-й – блок 8 ч.)	2	Полезные советы для игроков по сплочению команды. Распределение ролей в команде. Теория – 6 ч.	2
25 ноября		2		2
2 декабря		2		2
9 декабря		2	Советы по развитию внимания, эрудиции, памяти и воображения. Теория – 2 ч.	2
16 декабря	Если хочешь умным стать, надо память развивать (2-й блок – 6 ч.)	2	Тренировочные интеллектуальные игры между командами разных классов (1-й блок – 6 ч.	2
23 декабря		2		2
30 декабря		2		2

### II полугодие

Дата	1-я ступень, 2 – 4 классы,		2-я ступень, 5 – 7 классы,	
	Тема	К-во часов	Тема	К-во часов
13 января		2		2
20 января		2		2
27 января		2		2
3 февраля		2		2
10 февраля		2		2
17 февраля		2		2
24 февраля		2		2
3 марта		2		2
10 марта		2		2
17 марта		2		2
24 марта		2		2

31 марта		2		2
7 апреля		2		2
14 апреля		2		2
21 апреля		2		2
28 апреля		2		2
5 мая		2		2
12 мая		2		2
19 мая		2		2
26 мая		2		2
				2