



ПРАВИТЕЛЬСТВО САНКТ-ПЕТЕРБУРГА  
КОМИТЕТ ПО НАУКЕ И ВЫСШЕЙ ШКОЛЕ

Санкт-Петербургское государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Академия машиностроения имени Ж.Я. Котина»

УТВЕРЖДАЮ  
Заместитель директора  
по воспитательной и кадровой работе

А.Н. Гудков

*30 августа* 2023 г.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
«Интеллектуальный клуб»

Разработчик:  
Кравченко В.А.  
заведующий  
отделением

Санкт-Петербург

2023

## **1. Пояснительная записка**

### **1.1 Актуальность и востребованность программы**

Актуальность интеллектуального клуба обусловлена необходимостью развивать у подростков подвижный интеллект (умение быстро и точно обрабатывать текущую информацию для принятия оптимального решения) и самореализацию личности, её социализацию, нахождение своего круга общения.

Также студенты приобретают навыки общения через работу в команде: совместные тренировки, мероприятия, турниры, чемпионаты разного уровня.

Содержание программы «Интеллектуальный клуб» нацелено на формирование у обучающихся логистических знаний и умений соответствующего уровня сложности.

Программа дополнительного образования «Производственная логистика в машиностроении» предназначена для работы с обучающимися 1-3 курса.

Объем и срок реализации – 1 год, 100 академических часов.

Количество учащихся в группе – 15-18 человек.

### **1.2 Формы организации занятий:**

- интеллектуальные игры: «Что? Где? Когда?», Брейн-ринг, Своя игра, Штурм
- интеллектуальные тренировки: командная, индивидуальная; общепредметная, тематическая.
  - викторины: исторические, географические, литературные, биологические, химические, физические, языковые, культура и искусство, спорт, кино.
  - кроссворды: тематико-предметные, общепредметные.
  - головоломки, ребусы, шарады, логические задачи.
  - лото: географическое, историческое, литературное; общепредметные.
  - турниры: предметные, общепредметные; командные, индивидуальные.
  - онлайн-игры, онлайн-викторины (работа в компьютерном кабинете)

### **1.3 Форма организации деятельности на занятиях:**

- фронтальная (одновременная работа со всеми студентами),
- групповая (организация работы в командах 4-5 человек)
- индивидуальная (персональная работа со студентами).

### **1.4 Воспитательная деятельность**

Интеллектуальные игры достаточно популярны среди подростков, и корни привлекательности игр можно найти в особенностях подросткового возраста: стремление к познанию мира, интерес к собственной личности, установка на расширение общения и выход его за рамки учебных дел, стремление к волевым напряжениям и к проверке себя, интеллектуальное соперничество – все эти характеристики выводят интеллектуальные игры в зону привлекательности.

Занятия в форме тренировок и участие в играх позволяют проверить себя, своё мышление, интеллект в нестандартной, экстремальной ситуации (ограничение во времени, наличие соперников, часто незнакомое место: игра на чужом поле), а наличие болельщиков, личный вклад в результаты команды, представительство (команда играет от школы, района, клуба) поднимают общественный статус подростка.

Следовательно, интеллектуальные игры – это возможность реализовать важную потребность подросткового возраста: признание со стороны других, заявление и подтверждение своей социальной значимости.

В современном обществе остро стоит проблема осознанного принятия решения. Многие в процессе принятия собственных решений стремятся примкнуть к большинству, некоторые наоборот хотят выделиться. При этом и те, и другие делают это исходя из неких жизненных принципов: «быть как все» или «выделиться любой ценой», а не принятия обоснованных решений в каждом конкретном случае.

Данная программа направлена на устранение выше обозначенной проблемы. В ходе реализации программы учащимися приобретаются навыки работы с информацией, вычленение главного в полученной информации, умение анализировать и обобщать, выдвигать возможные варианты ответов и принимать аргументированные решения.

В календарно-тематическом плане и содержании образовательной программы выделены часы (не менее 3%) от всего учебного плана на подготовку и проведение конференций, конкурсов, акций и других мероприятий на уровне объединения, образовательной организации, города. Учебно-воспитательные мероприятия проводятся согласно планам, составляемым ежегодно.

Участие в районных, городских и всероссийских выставках, конкурсах, встречи и общение с яркими людьми, возможность показать свою работу обеспечивает развитие личности с активной жизненной позицией.

### **1.5 Материально-техническое обеспечение**

Для проведения учебного процесса необходимы:

- учебная аудитория

Аппаратное обеспечение:

- Проектор
- Экран для проектора
- Компьютер преподавателя
- Кнопки для игры «Брейн-ринг»

Программное обеспечение:

- MS PowerPoint
- MS Word
- MS Excel

Канцелярские принадлежности:

- Листы бумаги
- Ручки

### **1.6 Планируемые результаты**

**Предметные:**

Студенты **будут знать:**

- правила составления вопросов;
- алгоритмы решения задач, рассуждения;
- типы вопросов интеллектуальных игр;
- правила интеллектуальных игр.

Студенты **будут уметь:**

- играть в интеллектуальные игры по правилам данной игры;
- извлекать необходимые знания из литературы;
- самостоятельно выбирать средства для решения учебной задачи;
- осознавать свое незнание, находить причину сделанной ошибки;
- сравнивать результаты своей деятельности с эталоном;
- самостоятельно оценивать процесс;

Программа обеспечивает формирование личностных, метапредметных, предметных результатов.

Метапредметными результатами являются:

- умение высказывать свое предположение;
- умение работать по предложенному плану;
- решать нестандартные и логические задачи.

Личностные результаты:

- умение обмениваться друг с другом информацией;

- выражать личное мнение;
- приобретение навыков позитивного общения;
- умение свободного высказывания и отстаивания своей точки зрения;
- эффективно взаимодействовать друг с другом для выработки общего решения.

## 2. Учебный план

|     | Название раздела, темы   | Количество часов |        |          | Формы контроля                    |
|-----|--|------------------|--------|----------|-----------------------------------|
|     |  | Всего            | Теория | Практика |                                   |
| 1.  | Игровые функции. Роли в команде. «Порядок бьёт класс». «Железные правила» Максима Поташёва – знатока, магистра игр «Что? Где? Когда?»    | 2                | 1      | 1        | Опрос, результат разминочной игры |
| 2.  | Минута обсуждения в игре «Что? Где? Когда?» Виды версий. Роль капитана.  | 2                |        | 2        | Опрос, результат разминочной игры |
| 3.  | Тренинг обсуждения версий в игре ЧГК.  | 2                |        | 2        | Опрос, результат разминочной игры |
| 4.  | Виды вопросов. Структура вопроса. Форма вопроса. Анализ текста вопроса: практикум.   | 2                |        | 2        | Опрос, результат разминочной игры |
| 5.  | Стратегия и тактика, целеполагание в команде.  | 2                |        | 2        | Опрос, результат разминочной игры |
| 6.  | «Своя игра», «ЧГК» - практикум.  | 4                |        | 4        | Опрос, результат разминочной игры |
| 7.  | Анализ ошибок (деятельности, способов поиска ответов, ролей) и перспективное целеполагание. Интеллектуальная викторина (общепредметная). | 2                |        | 2        | Опрос, результат разминочной игры |
| 8.  | Решение логических задач. Тренинг игры «ЧГК».  | 4                |        | 4        | Опрос, результат разминочной игры |
| 9.  | Анализ ошибок. Техника обсуждения – стандартные приёмы: Поиск ключевых слов в тексте вопроса.  | 2                |        | 2        | Опрос, результат разминочной игры |
| 10. | Техника обсуждения – стандартные приёмы: «Вопрос на школу», Перебор. Интеллектуальная викторина (общепредметная).                        | 2                |        | 2        | Опрос, результат разминочной игры |
| 11. | Интеллектуальная игра «Азбука» - командная.  | 4                |        | 4        | Опрос, результат разминочной игры |
| 12. | Что включает индивидуальная подготовка интеллектуала: составляющие программы. Тематическая викторина, решение кроссворда.                | 2                |        | 2        | Опрос, результат разминочной игры |
| 13. | Тематическая викторина, решение кроссворда.  | 4                |        | 4        | Опрос, результат разминочной игры |
| 14. | Игра «Что? Где? Когда?». Решение логических задач.   | 2                |        | 2        | Опрос, результат разминочной игры |
| 15. | «Малый джентльменский набор» знатока – стандартный приём в технике обсуждения. Решение   | 4                |        | 4        | Опрос, результат разминочной игры |

|     |   |   |  |   |                                   |
|-----|---|---|--|---|-----------------------------------|
|     | логической задачи, ребусов, общетематического кроссворда.   |   |  |   |                                   |
| 16. | Игра «ЧГК»: практикум. Анализ вопросов и ошибок.  | 2 |  | 2 | Опрос, результат разминочной игры |
| 17. | Интеллектуальная игра «Слабое звено»: тренировка индивидуальной игры  | 4 |  | 4 | Опрос, результат разминочной игры |
| 18. | Игра «Брейн-ринг». Тематическая викторина.  | 4 |  | 4 | Опрос, результат разминочной игры |
| 19. | Спортивная версия «ЧГК»: тренировка навыков   | 4 |  | 4 | Опрос, результат разминочной игры |
| 20. | Командная «Своя игра». Правила быстрых ответов.   | 4 |  | 4 | Опрос, результат разминочной игры |
| 21. | Викторина «Интеллектуальный лабиринт»: программа общеобразовательных дисциплин  | 4 |  | 4 | Опрос, результат разминочной игры |
| 22. | Решение тематического кроссворда, логической задачи. Игра «ЧГК».  | 2 |  | 2 | Опрос, результат разминочной игры |
| 23. | Решение общетематического кроссворда, логической задачи.  | 4 |  | 4 | Опрос, результат разминочной игры |
| 24. | «Умницы и умники: спортивная версия»: индивидуальная интеллектуальная игра  | 4 |  | 4 | Опрос, результат разминочной игры |
| 25. | Стандартный приём в технике обсуждения № 5: воссоздание культурного контекста (привлечение дополнительных фактов).                          | 2 |  | 2 | Опрос, результат разминочной игры |
| 26. | Интеллектуальная игра по географии. Игра «КонКВИЗтадор» (индивидуальная).   | 4 |  | 4 | Опрос, результат разминочной игры |
| 27. | Клубная версия «ЧГК». Взаимодействие в команде  | 4 |  | 4 | Опрос, результат разминочной игры |
| 28. | Командная «Своя игра»   | 2 |  | 2 | Опрос, результат разминочной игры |
| 29. | «Один против всех»: техники развития быстрой реакции и ответов  | 2 |  | 2 | Опрос, результат разминочной игры |
| 30. | Интеллектуальная игра по истории. Игра «КонКВИЗтадор» (командная).  | 2 |  | 2 | Опрос, результат разминочной игры |
| 31. | Индивидуальная «Своя игра» - разные пакеты. Тренинг реакции   | 2 |  | 2 | Опрос, результат разминочной игры |
| 32. | Тренинг игр: «ЧГК» и «Своя игра» (инд.).  | 2 |  | 2 | Опрос, результат разминочной игры |
| 33. | Менее известные приёмы в технике обсуждения: отсеять шелуху; искать простое в сложном. Общепредметная викторина, решение логической задачи. | 4 |  | 4 | Опрос, результат разминочной игры |
| 34. | Интеллектуальная игра «Слабое звено»: лестничные ответы   | 4 |  | 4 | Опрос, результат разминочной игры |
| 35. | Тренировка к Молодежному кубку мира по ЧГК  | 4 |  | 4 | Опрос, результат разминочной игры |
| 36. | Командная «Матрица»: индивидуальная тренировка  | 2 |  | 2 | Опрос, результат разминочной игры |
| 37. | Тренинг игры «ЧГК».   | 2 |  | 2 | Опрос, результат разминочной игры |

|              |  |            |          |           |                                   |
|--------------|--|------------|----------|-----------|-----------------------------------|
| 38.          | Решение тематических кроссвордов, логических задач. Общепредметная викторина: тренинг реакции.     | 4          |          | 4         | Опрос, результат разминочной игры |
| 39.          | Игра «О, счастливчик!» (индивидуальная и командная).   | 2          |          | 2         | Опрос, результат разминочной игры |
| 40.          | Турнир знатоков.   | 4          |          | 4         | Опрос, результат разминочной игры |
| 41.          | «60 секунд»: тренировка быстроты реакции и взаимодействия  | 4          |          | 4         | Опрос, результат разминочной игры |
| 42.          | «Блиц-игра»: командная и индивидуальная игра   | 4          |          | 4         | Опрос, результат разминочной игры |
| 43.          | Интеллектуальная викторина (география, история, литература, спорт).                                | 2          |          | 2         | Опрос, результат разминочной игры |
| 44.          | Индивидуальная «Своя игра»: тренинг быстрых ответов.   | 4          |          | 4         | Опрос, результат разминочной игры |
| 45.          | Игра «Пять подсказок» («Пентагон»). Интеллектуальный турнир.                                       | 2          |          | 2         | Опрос, результат разминочной игры |
| 46.          | Менее известные приёмы в технике обсуждения: действительность или вымысел? Тренинг игры «ЧГК».     | 2          |          | 2         | Опрос, результат разминочной игры |
| 47.          | Знакомство с игрой «Даугавпилс». Интеллектуальный покер (индивидуальные и командные соревнования). | 4          |          | 4         | Опрос, результат разминочной игры |
| <b>Итого</b> |  | <b>100</b> | <b>1</b> | <b>99</b> |                                   |

### 3. Рабочая программа.

Стандартное занятие по всем темам состоит из трех этапов.

Этап 1: круговая тренировка с применением разминочных игр.

Этап 2: разбор и игровое подтверждение теоретических положений, запланированных на данное занятие.

Этап 3: тренировка в режиме реального времени по правилам одной из интеллектуальных.

### 4. Оценочные материалы

Участие команды в мероприятиях: Чемпионат города, Кубок города, Молодёжный Кубок мира, Всероссийские интеллектуальные турниры «Сферы знаний», «Мир вокруг нас», «Ворошиловский стрелок», а также других мероприятиях.

### 5. Информационные источники

1. Интернет-ресурс: База вопросов «Что? Где? Когда?» (все турниры с 2003 г.) / <http://db.chgk.info/random/types6/326613016>
2. Интернет-ресурс: 1001 викторина / портал викторин по разным категориям знаний / [http://1001viktorina.ru/cat/p1821\\_stolitsyi\\_mira](http://1001viktorina.ru/cat/p1821_stolitsyi_mira)
3. Интернет-ресурс: Методическая копилка. Патриотическое воспитание. Викторины по истории, географии, литературе. / <http://zanimatika.narod.ru/RF20.htm>
4. Интернет-ресурс: Кроссворд-кафе / <http://www.c-cafe.ru/theme/2/01581p.php>
5. Интернет-ресурс: Логические задачи / <http://uucys.ru/riddles/topic/Логические>
6. Интернет-ресурс: Чай вдвоём. Загадки, задачи, тесты, шарады, ребусы, игры / <http://www.teafortwo.ru/zagadki/index.php>
7. Интернет-ресурс: Мифология. / <http://www.hellados.ru/myth.php>
8. Справочники по различным предметам.

9. Сборники ребусов, логических задач, головоломок.
10. История Олимпийских игр.
11. Этимологические, фразеологические словари.
12. Электронные интеллектуальные игры «О, счастличик!», «Что? Где? Когда?»
13. Интернет-ресурс: Потехе час / [http://potehechas.ru/golovolomki/8\\_fishek.shtml](http://potehechas.ru/golovolomki/8_fishek.shtml)