

Приложение № 31 к ООП СОО  
МБОУ СОШ № 3  
(утверждена приказом  
от 30.08.2024 г. № 208)

Подписано цифровой подписью:  
Казанцева Ольга Александровна Дата:  
2024.09.02 11:49:29 +05'00'

Рабочая программа  
курса внеурочной деятельности  
«Клуб интеллектуальных игр»  
(11 класс)

# 1. Содержание программы

11 класс

**Вводное занятие.** История возникновения интеллектуальных игр.

**Типы мышления.** Стандартное и нестандартное мышление.

Метод «Шесть шляп мышления». Технологии в рамках метода «Шесть шляп мышления»: «Плюс, минус, интересно», «Факторы».

Технология «Мозговой штурм».

Технология «Альтернатива».

Технология решения изобретательских задач (ТРИЗ). Что такое «закрытая» и «открытая» задача.

**История и принципы игры «ЧГК».** Правила игры.

**Вопрос — основа игры.** Требования к вопросам: интересная информация, лаконичная формулировка, логический путь к ответу, однозначность ответа, четкий источник информации. Как работать над вопросом. Вопросы на конкретные знания как исключение. Умение находить необычное в обычном. Алгоритм поиска ответов. Ключевое слово в вопросе. Как строить логическую цепочку. Наиболее часто встречающиеся приемы зашифровки информации. Умение мыслить нестандартно.

**Формы нетрадиционных логических игр.** «Верить — не верить», Перевертыши, Шароиды, Пентагон и т.д.

**Принципы игры в команде.** 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. Распределение командных ролей. Функции капитана, генератора идей, критика. Другие возможные роли. Отработка игры в тройках. Подбор троек и отработка взаимодействия в них. Почему тройка — еще не команда. Отработка игры в шестерках. Формирование команд. Отработка взаимодействия в командах. Выработка делового психологического климата в команде. Как организовать «ЧГК». Три основные формы игры в «ЧГК». Игры со зрительным залом. Как интересно скомпоновать программу.

**Основные особенности игры «Брейн-ринг».** Отличие «Брейн-ринга» от «ЧГК». Требования к вопросам на «Брейн-ринг». Особенности обсуждения при игре в «Брейн-ринг». Изменение функций капитана. Отработка взаимодействия для «Брейн-ринга».

**Основные особенности игры «Своя игра».** «Своя игра» индивидуальная и командная.

## 2. Планируемые результаты

**Личностные:**

- наличие представлений об истории интеллектуальных игр;
- владение правилами, принципами традиционных и нетрадиционных интеллектуальных игр;
- развитие нестандартного, логического мышления;
- способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, творческой деятельности;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом.

**Метапредметные:**

- владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей;
  - соотносить свои действия с планируемыми результатами;
  - осуществлять контроль своей деятельности;
  - определять способы действий в рамках предложенных условий;
  - корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
  - оценивать правильность выполнения учебной задачи;
  - владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
  - владение основными универсальными умениями информационного характера: структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
  - владение навыками коммуникации и социального взаимодействия.
- Правила и варианты игры.

### 3. Тематическое планирование

№ п/п	Название темы	Количество часов			
		Всего	Теоретические занятия	Практические занятия	Игровые занятия
1	Вводное занятие. История возникновения интеллектуальных игр.	1	1	-	-
2	Стандартное и нестандартное мышление. Типы мышления.	2	1	1	-
3	Метод «Шесть шляп мышления».	2	2	-	-
4	Технологии в рамках метода «Шесть шляп мышления»: «Плюс, минус, интересно», «Факторы».	3	1	1	1
5	Технология «Мозговой штурм».	2	1	1	-
6	Технология «Альтернатива».	2	1	1	-
7	Технология решения изобретательских задач (ТРИЗ). Что такое «закрытая» и «открытая» задача.	3	1	1	1
8	История и принципы игры «ЧГК». Правила игры.	1	1	-	-
9	Вопрос — основа игры. Требования к вопросам. Как работать над вопросом.	2	1	1	-

	Вопросы на конкретные знания как исключение. Умение находить необычное в обычном.				
10	Алгоритм поиска ответов. Ключевое слово в вопросе. Как строить логическую цепочку. Наиболее часто встречающиеся приемы зашифровки информации. Умение мыслить нестандартно.	2	1	1	-
11	Формы нетрадиционных логических игр: «Верить — не верить», Перевертыши, Шароиды, Кубраечки, Пентагон и т.д.	3	1	1	1
12	Игровые занятия	2	-	1	1
13.	Три основные формы игры в «ЧГК».	2	1	1	-
14	Отработка игры в тройках. Подбор троек и отработка взаимодействия в них. Почему тройка — еще не команда.	2	1	1	-
15	Основные особенности «Своей игры». Разновидности игры. Индивидуальная и групповая «Своя игра».	2	1	-	1
16	Основные особенности игры «Брейн-ринг». Отличие «Брейн-ринга» от «ЧГК». Требования к вопросам на «Брейн-ринг». Особенности обсуждения при игре в «Брейн-ринг». Изменение функций капитана.	3	1	1	1
	Всего:	34	16	12	6