

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа № 85  
имени Героя Советского Союза Н.Д.Пахотищева г. Тайшета»  
МКОУ «СОШ №85»

Курс внеурочной деятельности  
«Гимнастика для ума»

---

название разработки

интеллектуальный клуб

---

форма

**Автор разработки:**

Баженова Елена Геннадьевна,  
учитель русского языка и литературы  
МКОУ «СОШ № 85»

Ф.И.О. полностью, должность, место работы

**Программа утверждена приказом от 30.08.2023 г. № 500**

г. Тайшет, 2023 г.

## **Пояснительная записка**

Программа курса внеурочной деятельности интеллектуального клуба «Гимнастика для ума» разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования, планируемых результатов основного общего образования, с учетом межпредметных и внутрипредметных связей, задач формирования у школьника умения учиться и в соответствии с целями и задачами основной образовательной программы МКОУ «СОШ №85», на основе книги «Гимнастика для ума» Никольской И.Л., Тиграновой Л.И., М: Просвещение, 1997 г.; программы «Умники и умницы»: составитель Радкевич А.С., учитель математики МБОУ «Гимназия №72», г. Прокопьевск.

Внесены изменения в наименования тем, количество часов.

## **Особенности реализации программы**

Реализация программы рассчитана на 5 лет. Всего 170 часов (34 часа в год), в может быть задействовано каникулярное время.

## **Формы внеурочной воспитательной деятельности**

Ведущей формой организации занятий является **групповая**.

Наряду с групповой формой работы во время занятий осуществляется индивидуальный и дифференцированный подход к детям. Каждое занятие состоит из двух частей - теоретической и практической. Теоретическую часть педагог планирует с учётом возрастных, психологических и индивидуальных особенностей обучающихся. Практическая часть состоит из заданий разной содержательной направленности, групповых или индивидуальных.

Предполагается проведение различных интеллектуальных игр, викторин.

Помимо традиционных методов обучения используются методы обучения в группе. Предусмотрены разные формы организации интеллектуальных игр: «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Блиц турниры» и т.д.

## **Актуальность**

Помочь учащимся в полной мере проявить свои способности, развить инициативу, самостоятельность, творческий потенциал – одна из основных задач современной школы. В связи с этим программа направлена на развитие интеллектуальных умений учащихся на основе формирования у ребенка умений управлять процессами творчества: фантазированием, пониманием закономерностей, решением сложных проблемных ситуаций. Она дает школьнику возможность раскрыть многие качества, лежащие в основе творческого мышления. Программа призвана помочь учащимся стать более раскованными и свободными в своей интеллектуальной деятельности.

Выполнение заданий на сообразительность - мощный инструмент для развития у детей воображения, мышления, речи. Решение подобных заданий укрепляет связь с жизнью, пробуждает у ребят интерес к знаниям и понимание их

практического значения. Всё это позволяет расширять кругозор ребёнка, знакомя его с самыми разными сторонами окружающей действительности.

Данная программа позволяет учащимся ознакомиться со многими интересными вопросами на данном этапе обучения, выходящими за рамки школьной программы. Решение задач, связанных с логическим мышлением, закрепит интерес детей к познавательной деятельности, будет способствовать развитию мыслительных операций и общему интеллектуальному развитию.

Не менее важным фактором реализации данной программы является и стремление развить у учащихся умения самостоятельно работать, думать, решать творческие задачи, а также совершенствовать навыки аргументации собственной позиции по определенному вопросу.

**Цель:** создание условий для формирования интеллектуально развитой личности, готовой саморазвиваться, самосовершенствоваться, для расширения и углубления предметных знаний.

#### **Задачи:**

- способствовать развитию общей эрудиции учащихся, расширению их кругозора;
- продолжить формирование логических представлений и умений, логической интуиции;
- продолжить формирование эвристических умений;
- развивать элементы творческого мышления; наблюдательность, воображение, сообразительность.
- обучать учащихся работе с различными источниками информации.

#### **Принципы реализации программы внеурочной деятельности:**

- обучение ведется на наглядно-действенной и наглядно-образной основе;
- учащимся предоставляется не готовая информация, а материал для манипулирования, наблюдений и размышлений;
- обучение ведется на материале математики, русского языка и других школьных предметов, а также на жизненном материале, знакомом учащимся;
- уровень абстрактности дидактического материала постепенно повышается;
- учитываются возрастные особенности учащихся;
- сочетаются коллективные, групповые, индивидуальные формы работы.

#### **Основные виды деятельности учащихся:**

- решение логических задач по разным отраслям знаний;
- работа с различными источниками информации;
- составление собственных логических задач, ребусов, головоломок и т.д.;
- проектная деятельность

## **Планируемые результаты освоения программы**

- совершенствование и повышение качества знаний и умений учащихся, умений применять их в нестандартных ситуациях;
- развитие общей эрудиции детей, расширение их кругозора;
- развитие творческого и логического мышления учащихся.

*Личностными результатами* изучения данного курса являются:

- развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;
- развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, умения преодолевать трудности - качеств весьма важных в практической деятельности любого человека;
- воспитание чувства справедливости, ответственности;
- развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления.

*Метапредметные результаты:*

- *сравнивать* разные приемы действий, *выбирать* удобные способы для выполнения конкретного задания;
- *применять* изученные способы учебной работы и приёмы вычислений для работы с числовыми головоломками;
- *анализировать* правила игры;
- *действовать* в соответствии с заданными правилами;
- *включаться* в групповую работу;
- *участвовать* в обсуждении проблемных вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его;
- *выполнять* пробное учебное действие;
- *фиксировать* индивидуальное затруднение в пробном действии;
- *аргументировать* свою позицию в коммуникации;
- *учитывать* разные мнения;
- *использовать* критерии для обоснования своего суждения;
- *сопоставлять* полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием;
- *контролировать* свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки;
- *уметь работать* индивидуально и в группе;
- *находить* решение проблемы на основе согласования позиций и учета интересов;
- *определять* возможные роли в совместной деятельности;
- *строить* позитивные отношения в процессе познавательной деятельности;
- *организовывать* учебное взаимодействие в группе.

### Учебный план

№ п/п	Название раздела	Количество часов
<b>5 класс</b>		
1.	Введение в игру. Компоненты успешной игры	1
2.	Интеллектуальные игры	14
3.	Викторины	10
4.	Интеллектуальное многоборье	3
5.	Интерактивные экскурсии	2
6.	Составление вопросов к играм	4
<b>6 класс</b>		
1.	Открытие клуба	1
2.	Интеллектуальные игры	14
3.	Викторины	10
4.	Интеллектуальное многоборье	3
5.	Интерактивные экскурсии	2
6.	Составление вопросов к играм	4
<b>7 класс</b>		
1.	Введение	2
2.	Стихотворные игры со словами	2
3.	Проведение смешанных тренировок	15
4.	Игры типа «Своя игра»	8
5.	Интеллектуальное многоборье	6
6.	Итоговое занятие	1
<b>8 класс</b>		
1.	Особенности игры «Что? Где? Когда?»	5
2.	Отработка командных действий в игре «Что? Где? Когда?»	8
3.	Игры по заранее заданным темам	13
4.	Тренировочные игры	6
5.	Открытое интеллектуальное первенство	1
6.	Итоговое задание	1
<b>9 класс</b>		
1.	Интеллектуальные игры различных турниров	15
2.	Анализ различных типов вопросов	5
3.	Построение логических цепочек	3
4.	Открытое интеллектуальное первенство	1
5.	Тренировочные игры	9
25.	Подведение итогов	1

## Тематическое планирование

### 5 класс

№ п/п	Тема занятий
<b>Введение в игру. Компоненты успешной игры(1 час)</b>	
1.	Введение в игру. Компоненты успешной игры.
<b>Интеллектуальные игры (14 часов)</b>	
2.	Игра Что? Где? Когда? (по истории)
3.	Интеллектуальная игра «Пентагон»
4.	Командная игра «Интеллектуальный тир»
5.	Игра «Сказки писателей»
6.	Морской бой на тему «Страны мира»
7.	Брейн-ринг по теме «Отечественные и зарубежные кинофильмы»
8.	Своя игра «Обычаи мира»
9.	Битва Эрудитов
10.	Интеллектуальный калейдоскоп
11.	Своя игра «В мире животных»
12.	«Что? Где? Когда?»
13.	Игра «Великолепная семерка»
14.	Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?»
15.	Индивидуальная игра «Самый умный»
<b>Викторины (10 часов)</b>	
16.	Викторина «Про все на свете»
17.	Викторина по краеведению
18.	Викторина «Вопрос-ответ»
19.	Викторина «Русские сказки»
20.	Интеллектуальная викторина «Знатоки родного слова»
21.	Викторина «Первые в космосе».
22.	Викторина «Русский народ»
23.	Математическая викторина
24.	Викторина «Олимпийские знатоки»
25.	Викторина «Пословицы и поговорки»
<b>Интеллектуальное многоборье (3 часа)</b>	
26.	Понятие многоборья. Особенности заданий.
27.	Игра «Интеллектуальное многоборье»
28.	Игра «Интеллектуальное многоборье»
<b>Интерактивные экскурсии (2 часа)</b>	
29.	Знаменитые картины и их авторы
30.	Музеи мира

<b>Составление вопросов к играм (2 часа)</b>	
31-32.	Составление вопросов к интеллектуальным играм
33-34.	Составление вопросов к викторинам

### 6 класс

<b>№ п/п</b>	<b>Тема занятий</b>
<b>Открытие клуба(1 час)</b>	
1.	Открытие клуба
<b>Интеллектуальные игры (14 часов)</b>	
2.	Игра Что? Где? Когда?
3.	Интеллектуальная игра «Быстрее, выше, сильнее!»
4.	Командная игра «Следствие ведут знатоки»
5.	Игра «Сказка ложь, да в ней намек...»
6.	Математическое кафе
7.	Игра «Найди пару»
8.	Игра «Царь горы»
9.	Битва Эрудитов
10.	Интеллектуальный калейдоскоп
11.	Своя игра «Такие разные слова»
12.	Что? Где? Когда?(музыкальные инструменты)
13.	Игра «Ребусы»
14.	Интеллектуальная игра «Сто тысяч почему»
15.	Индивидуальная игра «Самый умный»
<b>Викторины (10 часов)</b>	
16.	Викторина «Про все на свете»
17.	Викторина по сказкам Пушкина
18.	Викторина «Вопрос-ответ»
19.	Викторина «Все о космосе»
20.	Интеллектуальная викторина «Фронтовые годы»
21.	Викторина «Правда ли?».
22.	Викторина «В мире чисел»
23.	Математическая викторина
24.	Викторина «Знакомство с профессиями»
25.	Викторина «Басни»
<b>Интеллектуальное многоборье (3 часа)</b>	
26.	Игра «Интеллектуальное многоборье»
27.	Игра «Интеллектуальное многоборье»
28.	Составление вопросов к многоборью
<b>Интерактивные экскурсии (2 часа)</b>	
29.	Необычные памятники

30.	Удивительные места на планете
<b>Составление вопросов к играм (2 часа)</b>	
31-32.	Составление вопросов к интеллектуальным играм
33-34.	Составление вопросов к викторинам

### 7 класс

№ урока	Тема занятия
<b>Введение (2 часа)</b>	
1	Вводное занятие.
2	Правила интеллектуальных игр.
<b>Стихотворные игры со словами (2 часа)</b>	
3	Бескрылки
4	Шарады
<b>Проведение смешанных тренировок(15 часов)</b>	
5	Что? Где? Когда?
6	Что? Где? Когда?
7	Эрудит-лото
8	Эрудит-лото
9	Кроссворд-Шоу
10	Ребусы
11	Сканворды
12	Головоломки
13	Брейн-ринг «Континенты»
14	Брейн-ринг «Моря и океаны»
15	Да-нетки
16	Да-нетки
17	«Что? Где? Когда?»
18	«Что? Где? Когда?»
19-20	Интеллект-ассорти
<b>Игры типа «Своя игра» (8 часов)</b>	
21	Животные
22	Известные люди
23	По странам Европы
24	Сказки
25	Кино и театр
26	Города
27	Российское кино
28	Спорт
<b>Интеллектуальное многоборье (6 часа)</b>	



29	Цветомузыка
30	Медиа-азбука
31	Медиа-пентагон
32	Писатели
33	Интеллектуальный тир
34	<b>Итоговое занятие</b>

### 8 класс

№ урока	Тема занятия
<b>Особенности игры «Что? Где? Когда?» (5 часов)</b>	
1.	Анализ вопросов с заранее известными ответами
2.	Выявление основных моментов в вопросах
3.	Выявление основных моментов в вопросах
4.	Определение составов команд
5.	Распределение ролей в командах
<b>Отработка командных действий в игре «Что? Где? Когда?» (8 часов)</b>	
6.	Игра с облегченными вопросами
7.	Игра с облегченными вопросами
8.	Игра с вопросами среднего уровня сложности
9.	Игра с вопросами среднего уровня сложности
10.	Игра с вопросами повышенного уровня сложности
11.	Игра с вопросами повышенного уровня сложности
12.	Игра с блиц-вопросами
13.	Игра с блиц-вопросами
<b>Игры по заранее заданным темам (13 часов)</b>	
14.	Игра на тему «А.С. Пушкин и его произведения»
15.	Игра на тему «А.С. Пушкин и его произведения»
16.	Игра на тему «Кемеровская область»
17.	Игра на тему «История России»
18.	Игра на тему «Хищники и жертвы»
19.	Игра на тему «Хищники и жертвы»
20.	Игра на тему «Фильмы 20-го века»
21.	Игра на тему «Самые большие»
22.	Игра на тему «Самые большие»
23.	Игра на тему «Самые маленькие»
24.	Игра на тему «Разбойники и пираты»
25.	Игра на тему «Разбойники и пираты»
26.	Игра на тему «Изобретатели и изобретения»
<b>Тренировочные игры (6 часов)</b>	
27.	Своя игра «Поэты и писатели»
28.	Своя игра «Поэты и писатели»
29.	Викторина «История математики»
30.	Викторина «История математики»

31.	Брейн-ринг «По следам мореплавателей»
32.	Блиц-опрос «Обо всем на свете»
<b>Открытое интеллектуальное первенство (1 час)</b>	
33.	Открытое интеллектуальное первенство
34.	Итоговое занятие

**9 класс**

<b>Интеллектуальные игры различных турниров (15 часов)</b>	
1.	«Эрудит-лото». Правила, особенности игры.
2.	«Эрудит-лото». Тренировочные игры.
3.	«Эрудит-лото». Тренировочные игры.
4.	«Золотая цепь». Правила, особенности игры.
5.	«Золотая цепь». Правила, особенности игры.
6.	«Золотая цепь». Тренировочные игры.
7.	«Золотая цепь». Тренировочные игры.
8.	«Очередь». Правила и особенности игры.
9.	«Очередь». Тренировочные игры.
10.	«Покер-интеллект». Правила и особенности игры.
11.	«Покер-интеллект». Тренировочные игры.
12.	«Покер-интеллект». Тренировочные игры.
13.	«Риск-версия». Правила и особенности игры.
14.	«Риск-версия». Тренировочные игры.
15.	«Риск-версия». Тренировочные игры.
<b>Анализ различных типов вопросов (5 часов)</b>	
16.	Индивидуальный анализ вопросов без заранее известного ответа
17.	Индивидуальный анализ вопросов без заранее известного ответа
18.	Командный анализ вопросов без заранее известного ответа
19.	Командный анализ вопросов с известным ответом
20.	Командный анализ вопросов с известным ответом
<b>Построение логических цепочек (3 часа)</b>	
21.	Построение логической цепочки с известными первым и конечным звеньями
22.	Построение логической цепочки только с первым звеном
23.	Построение логической цепочки путем анализа вопросов
<b>Открытое интеллектуальное первенство (1 час)</b>	
24.	Открытое интеллектуальное первенство
<b>Тренировочные игры (8 часов)</b>	
25.	Интеллектуальное многоборье
26.	Интеллектуальное многоборье
27.	Своя игры
28.	Эрудит-шоу «Это мы не проходили»
29.	Интеллектуальная игра "Битва титанов"
30.	Игра «Самый умный»
31.	Игра «Самый умный»

32.	Игра «Счастливый случай»
33.	«Вехи Великой Победы»
34.	Итоговое занятие

## Содержание курса

### 5 класс

*Введение в игру. Компоненты успешной игры.* Нормы поведения в интеллектуальном клубе. Особенности различных видов игры. Правила игр. Вопросы к игре и их особенности. Поведение каждого в команде. Командный дух. Роль и действия капитана. Эрудиция. Логика. Нестандартное мышление. Внимание к деталям. Выделение главного. Умение слышать друг друга. Скорость реакции. Интуиция. Примеры применения каждого компонента успешной игры. Игровые пробы.

*Интеллектуальные игры.* Тренировочные игры «Что? Где? Когда?». Тематические игры: «Героические страницы российской истории»; «Первые в космосе»; «Мировая художественная культура»; «Религии мира» и т. п. Клубный турнир «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг».

*Викторины.* Викторины по различным областям знаний. Различные варианты викторин. Групповые и индивидуальные викторины.

*Интеллектуальное многоборье.* Введение понятия «интеллектуальное многоборье». Возможные разделы многоборья. Особенности вопросов такой викторины. Игровые пробы.

*Интерактивные экскурсии.* Понятие интерактивной экскурсии. Методика поиска информации в интернете. Работа с разными форматами информации. Анализ, синтез, выделение главного в потоке информации. Систематизация полученных знаний по конкретной теме. Великие картины и художники. Самые знаменитые музеи мира.

*Составление вопросов к играм.* Правила составления вопросов. Использование словарей и энциклопедий для составления вопросов. Использование научно-популярных журналов, художественной литературы и кино для составления вопросов. Роль широкого кругозора и эрудиции в составлении вопросов. Ценность знания и преимущества эрудированного человека в игре и повседневной жизни. Самостоятельная домашняя индивидуальная работа школьников по составлению вопросов к играм. Разбор составленных вопросов на занятиях. Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.

## 6 класс

*Открытие клуба.* Нормы поведения в интеллектуальном клубе. Особенности различных видов игры. Правила игр. Вопросы к игре и их особенности. Поведение каждого в команде. Командный дух. Роль и действия капитана.

*Интеллектуальные игры.* Тренировочные игры «Что? Где? Когда?». Тематические игры: «Сказка - ложь, да в ней намек...»; «Такие разные слова»; «Быстрее, выше, сильнее!» и т. п. Клубный турнир «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг».

*Викторины.* Викторины по различным областям знаний. Различные варианты викторин. Групповые и индивидуальные викторины.

*Интеллектуальное многоборье.* Совершенствование умений игры в многоборье. Пробы составления вопросов к этой игре.

*Интерактивные экскурсии.* Необычные памятники. Удивительные места планеты. Составление буклета на основе полученной информации.

*Составление вопросов к играм.* Использование словарей и энциклопедий для составления вопросов. Использование научно-популярных журналов, художественной литературы и кино для составления вопросов. Роль широкого кругозора и эрудиции в составлении вопросов. Ценность знания и преимущества эрудированного человека в игре и повседневной жизни. Самостоятельная домашняя индивидуальная работа школьников по составлению вопросов к играм. Разбор составленных вопросов на занятиях. Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.

## 7 класс

*Введение.* Обсуждение результатов работы клуба за прошлый год. Постановка целей, задач на учебный год. Правила работы в команде. Правила различных игр.

*Стихотворные игры со словами.* Особенности игр со словами. Бескрылки. Шарады.

*Проведение смешанных тренировок.* Правила интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?», «Эрудит-лото», «Брейн-ринг» и др. Тренировочные игры «Что? Где? Когда?», «Эрудит-лото», «Брейн-ринг», «Интеллект-ассорти».

*Игры типа «Своя игра».* Принцип интеллектуальной игры «Своя игра», составление вопросов к игре. «Своя игра» по темам: животные, сказки, спорт и др.

*Интеллектуальное многоборье (3 часа).* Совершенствование умений игры в многоборье. Пробы составления вопросов к этой игре. Медиа-азбука. Медиа-пентагон.

*Итоговое занятие. Анализ работы клуба за год. Подведение итогов.*

### **8 класс**

*Особенности игры «Что? Где? Когда?». Анализ вопросов игры, выявление основных моментов в вопросах. Определение состава команд, распределение ролей в команде.*

*Отработка командных действий в игре «Что? Где? Когда?». Игры с вопросами разного уровня. Игра с блиц-вопросами.*

*Игры по заранее заданным темам. Игры «Что? Где? Когда?» на различные темы, заранее озвученных учащимся. Темы для игр: А.С. Пушкин и его произведения, хищники и жертвы, фильмы 20-го века и т.д.*

*Тренировочные игры. Своя игра, викторины, блиц-опрос на различные темы.*

*Итоговое занятие. Подведение итогов.*

### **9 класс**

*Интеллектуальные игры различных турниров. Правила и особенности игр «Эрудит-лото», «Золотая цепь», «Очередь», «Покер-интеллект», «Риск-версия». Тренировочные игры.*

*Анализ различных типов вопросов. Индивидуальный и командный анализ вопросов с известным ответом и без заранее известного ответа.*

*Построение логических цепочек. Построение логической цепочки с известными первым и конечным звеньями. Построение логической цепочки только с первым звеном. Построение логической цепочки путем анализа вопросов.*

*Тренировочные игры. Интеллектуальное многоборье. Эрудит-шоу «Это мы не проходили». Игра «Самый умный». Интеллектуальная игра "Битва титанов". Игра «Счастливым случаем». Интеллектуальная игра «Вехи Великой Победы».*