

## **ТИПОВАЯ ПРОГРАММА**

### **дополнительного образования детей и молодежи (интеллектуально-познавательный профиль)**

#### **ГЛАВА 1**

#### **ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

1. Настоящая типовая программа дополнительного образования детей и молодежи интеллектуально-познавательного профиля (далее – программа) определяет цели и задачи изучения образовательных областей, тем, учебных предметов, учебных дисциплин интеллектуально-познавательного профиля, уровни их изучения, срок получения дополнительного образования, учебно-тематический план, время, отведенное на изучение образовательных областей, тем, учебных предметов, учебных дисциплин, виды занятий, рекомендуемые формы и методы обучения и воспитания при реализации образовательной программы дополнительного образования детей и молодежи.

2. Настоящая программа разработана в соответствии с Кодексом Республики Беларусь об образовании, иными актами законодательства.

3. Настоящая программа является основой для разработки программ объединений по интересам, индивидуальных программ дополнительного образования детей и молодежи с базовым и повышенным уровнями изучения образовательных областей, тем, учебных предметов, учебных дисциплин интеллектуально-познавательного профиля учреждениями дополнительного образования детей и молодежи, иными учреждениями образования и иными организациями, осуществляющими образовательную деятельность, реализующими образовательную программу дополнительного образования детей и молодежи.

4. Образовательными областями настоящей программы являются «Логическое и эвристическое мышление», «Интеллектуальные игры».

5. Основной формой организации образовательного процесса является занятие: теоретическое и практическое.

6. Целью настоящей программы является: обеспечение интеллектуального, социального, духовного развития личности учащегося при помощи освоения компонентов интеллектуально-познавательной деятельности. Задачами настоящей программы являются:

расширять знания, полученные по учебным предметам в учреждении общего среднего образования; формировать целостную научную картину мира как способ расширения научного мировоззрения; формировать практические умения и навыки работы в различных видах интеллектуально-познавательной деятельности; развивать мотивацию учащихся к познанию и творчеству; расширять эрудицию и кругозор; формировать культуру жизненного самоопределения, мотивацию для дальнейших саморазвития и самореализации учащихся; содействовать формированию инициативности, активной позиции, социально зрелой и творческой личности; формировать культуру использования свободного времени учащихся; воспитывать гражданственность, патриотизм, уважение к правам, свободам

7. Цель образовательной области «Логическое и эвристическое мышление»: организация интеллектуальной деятельности, способствующей анализу и осмыслению различной информации, формированию теоретических знаний и творческому преобразованию действительности.

Задачи образовательной области «Логическое и эвристическое мышление»: учить выстраивать логические рассуждения;  
развивать продуктивное творческое мышление (эвристическая деятельность); совершенствовать вербальный интеллект (запас слов, эрудиция, умение понимать полученную информацию); создавать условия для развития научного мышления и формирования представлений об общей естественно-научной картине мира; развивать интеллектуальные и творческие способности;  
развивать способности к рациональному познанию, суждениям, умозаключениям, анализу и синтезу, накоплению знаний и их практическому применению, умению адаптироваться в новой ситуации;  
развивать навыки общения и взаимодействия учащихся с взрослыми и сверстниками; способствовать усвоению моральных и нравственных норм и ценностей, принятых в обществе.

8. Цель образовательной области «Интеллектуальные игры»: раскрытие, развитие и реализация внутреннего творческого потенциала и познавательных способностей учащихся посредством интеллектуальных игр.

Задачи образовательной области «Интеллектуальные игры»:  
обучать приемам решения интеллектуальных задач;  
обучать умению работать с большим объемом информации, обрабатывать ее в краткие сроки; расширять эрудицию и кругозор; обучать правилам и основам стратегии и тактики интеллектуальных игр; формировать систему разносторонних знаний;  
формировать у учащихся устойчивую мотивацию к самосовершенствованию, повышению общекультурного уровня, самостоятельному овладению знаниями; развивать интеллектуальные способности, коммуникативные умения и навыки; развивать мышление, логику и воображение, познавательную активность; воспитывать такие личностные качества, как самостоятельность, решительность, работоспособность, целеустремленность; формировать навыки внутрикомандного взаимодействия; формировать активную гражданскую позицию;  
повышать социальную активность учащихся, их самостоятельность и ответственность.

9. Формы и методы реализации настоящей программы подбираются с учетом познавательных интересов, возрастных особенностей, индивидуальных возможностей учащихся и специфики содержания программы объединения по интересам.

## ГЛАВА 2

### СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЛАСТИ «ЛОГИЧЕСКОЕ И ЭВРИСТИЧЕСКОЕ МЫШЛЕНИЕ»

Примерный учебно-тематический план образовательной области

| №<br>п/п | Название разделов, тем | Количество часов<br>(теоретических, практических) |
|----------|------------------------|---------------------------------------------------|
|----------|------------------------|---------------------------------------------------|

|   |                               | 9–10 лет |    | 11–13 лет |    | 14 лет и старше |    |
|---|-------------------------------|----------|----|-----------|----|-----------------|----|
|   | Вводное занятие               | 1        | 1  | 2         | 1  | 2               | 1  |
| 1 | Наглядно-действенное мышление | 12       | 30 | 18        | 40 | 32              | 53 |
| 2 | Гибкость ума                  | 6        | 24 | 8         | 24 | 18              | 34 |
| 3 | Творческая активность         | 12       | 24 | 18        | 32 | 30              | 36 |
| 4 | Причинное мышление            | 12       | 28 | 16        | 30 | 28              | 46 |
| 5 | Критичность мышления          | 8        | 16 | 12        | 24 | 24              | 38 |
| 6 | Диалектичность мышления       | 4        | 8  | 4         | 9  | 6               | 12 |
| 7 | Эвристическое мышление        | 9        | 15 | 14        | 30 | 24              | 42 |
|   | Итоговое занятие              | –        | 6  | –         | 6  | –               | 6  |
|   | Всего                         | 216      |    | 288       |    | 432             |    |

## Содержание образовательной области

### Вводное занятие

Введение в программу объединения по интересам. Правила безопасного поведения на занятиях в объединении по интересам.

Практические занятия.

Игры на знакомство с учащимися. Тестирование.

1. Наглядно-действенное мышление Мышление, его виды и качества. Мыслительные операции.

Умение расчленять явления на отдельные части, анализировать контуры предметов, сопоставлять похожие предметы между собой и находить сходство и различие.

Выделение отдельных компонентов явления, умение соединять детали разных образов, придумывая новые, фантастические объекты или явления.

Фантазия, выход за рамки привычных мыслительных стереотипов, оригинальность мышления.

Способность к выделению существенных признаков из множества случайных и способность быстро перестраиваться с одной идеи на другую.

Практические занятия.

Выполнение логических заданий, головоломок, упражнения на логическое мышление. Упражнения-тренинги: «Моментальная фотография», «Кто тебя окружает?», «Три качества, которые...», «Высокопарных слов не будем опасаться», «Как вы меня узнаете?», «Меняются местами те, кто...», «Угадай цвет», «Суперпредмет», «Котята в пакетах», «Пастух Павел плясал польку», «Знаки препинания», «Наша картина», «Пересаживание по...», «И раз, и два, и три...», «Леди и джентльмены», «Передай предмет», «Девочка, дракон и самурай», вариации игр «Снежный ком», «Крокодил», «Испорченный телефон», игры «Данетка», «Алиас», «Контакт», настольные игры «Кодовые имена», «Имаджинариум», разминочные интеллектуальные игры «Надуваловка», «Эрудит-лото», тематически подобранные вопросы интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг».

### 2. Гибкость ума

Систематизация закономерностей в мышлении. Адаптивность мышления.

#### Практические занятия.

Выполнение головоломок, шарад, логических задач. Упражнения-тренинги «Летающие имена», «Три качества, которые...», «Пудинг, это Алиса. Алиса, это Пудинг», «...И снова здравствуйте!», «Меняются местами те, кто...», «Два лагеря», «Угадай цвет», «Суперпредмет», «Котят в пакетах», «Знаки препинания», «Пойми меня без слов», «Подчинение инструкциям», «Сумасшедшая сессия», «И раз, и два, и три...», «Леди и джентльмены», «Передай предмет», «Четыре стихии», «Девочка, дракон и самурай», вариации игр «Снежный ком», игры «Шляпа», «Данетка», «Алиас», «Два факта», «Ассоциации», «Контакт», настольные игры «Кодовые имена», «Имаджинариум», разминочные интеллектуальные игры «Блиц-ЧГК», «Мафия», «Надуваловка», тематически подобранные вопросы интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?», «Брейнринг», «Своя игра».

### 3. Творческая активность

Творческое мышление и его стадии. Образное сравнение (аналогия).

Метод мозгового штурма. Поиск идей. Разделение процесса выдвижения гипотез и процесс их оценки, анализа.

Метод комбинационного анализа. Матрица двух рядов фактов (признаков объектов).

Понятия причины события, явления. Умение находить связи и отношения между предметами и явлениями: причинно-следственные, временные, условные, функциональные, пространственные и другие связи и отношения. Умение понимать пространственные и временные отношения и связи.

Выход за пределы представляемого образа и рассмотрение его в более широком теоретическом контексте.

Взаимодействие причины и следствия. Зависимости, последовательности и закономерности. Умение ставить исследовательские цели, выдвигать гипотезы причинно-следственных зависимостей, рассматривать известные учащемуся факты с позиций выдвинутых гипотез.

#### Практические занятия.

Упражнения-тренинги «Три качества, которые...», «Как вы меня узнаете?», «...И снова здравствуйте!», «Узнай по ...», «Наш камень в ваш огород», «Подарок», «Невербальный подарок», «Четыре угла – четыре выбора», «С миру по нитке», «Меняются местами те, кто...», «Два лагеря», «Угадай цвет», «Суперпредмет», «Котят в пакетах», «Знаки препинания», «Наша картина», «Пойми меня без слов», «Задачи на сообразительность», «Детективные ситуации», «Дальнее плавание», «Путаница», «Девочка, дракон и самурай», «Бумажный самолет», вариации игры «Снежный ком», игры «Шляпа», «Данетка», «Алиас», «10 фактов о ...», «Два факта», «Ассоциации», «Контакт», «Два слова», настольные игры «Кодовые имена», «Имаджинариум», «Что раньше?», разминочные интеллектуальные игры «Блиц-ЧГК», «Мафия», «Надуваловка», «Эрудитлото», тематически подобранные вопросы интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Своя игра».

### 4. Причинное мышление

Взаимозависимость предметов и явлений. Трансцендентность (выход за пределы знаний). Исследовательский метод.

#### Практические занятия.

Упражнения-тренинги «Международный симпозиум», «Формула моей личности», «Четыре угла – четыре выбора», «С миру по нитке», «Рецепт хорошего дня» «Броуновское движение», «Меняются местами те, кто...», «Два лагеря», «Угадай цвет», «Суперпредмет», «Котят в пакетах», «Наша картина», «Телохранители», «Пойми меня без слов», «Детективные ситуации», «И раз, и два, и три...», «Леди и джентльмены», «Дальнее плавание», «Четыре стихии», «Бумажный самолет», «Нас с тобой объединяет», игры «Шляпа», «Данетка», «Алиас», «10 фактов о ...», «Два факта», «Ассоциации», «Контакт»,

«Два слова», настольные игры «Кодовые имена», «Имаджинариум», «Что раньше?», разминочные интеллектуальные игры «Блиц-ЧГК», «Мафия», «Надуваловка», «Эрудитлото», тематически подобранные вопросы интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Своя игра».

#### 5. Критичность мышления

Роль критичности мышления. Оценка деятельности с точки зрения законов и правил природы и общества. Умение четко сформулировать противоречия и способ его разрешения. Реализм: оценка законами природы. Морализм: оценка законами общества.

Умение построить проблемную ситуацию: выделить проблему, критерии оптимального решения, отделить главное от второстепенного, ранжировать предметы и объекты по степени важности.

Практические занятия.

Выполнение упражнений, задач для развития критичности мышления. Задания по технологии критического мышления (отработка приемов). Упражнения-тренинги «Международный симпозиум», «Формула моей личности», «Четыре угла – четыре выбора», «С миру по нитке», «Рецепт хорошего дня» «Броуновское движение», «Меняются местами те, кто...», «Два лагеря», «Телохранители», «Пойми меня без слов», «Задачи на сообразительность», «Детективные ситуации», «Разговор руками», «Воздушный шар», «Дальнее плавание», «Путаница», «Мячики», игры «Шляпа», «Данетка», «Алиас», «10 фактов о ...». Игры «Кодовые имена», «Имаджинариум», «Что раньше?», разминочные интеллектуальные игры «Блиц-ЧГК», «Мафия», «Надуваловка», «Эрудит-лото», тематически подобранные вопросы интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Своя игра».

6. Диалектичность мышления Роль диалектичности мышления. Противоречия.

Практические занятия.

Тренинги диалектичности мышления. Игры со словами, развивающие диалектичность мышления. Решения диалектических задач. Выполнение упражнений для развития диалектичности мышления.

#### 7. Эвристическое мышление

Эвристическое мышление и эвристическая деятельность. Критерии избирательного поиска. Роль эвристического мышления. Факторы, способствующие успешному осуществлению эвристической деятельности. Определение проблемы. Задача критериев решения. Ранжирование по степени важности.

Практические занятия.

Решение эвристических задач, заданий математического, естественно-научного, гуманитарного характера. Тренинги эвристических способностей. Упражнения-тренинги. Создание собственных эвристических заданий.

Итоговое занятие

Подведение итогов работы. Тестовые задания и другие формы подведения итогов.

### ГЛАВА 3

## СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЛАСТИ «ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ»

Примерный учебно-тематический план образовательной области

| № п/п | Название раздела          | Количество часов<br>(теоретических, практических) |    |                 |    |
|-------|---------------------------|---------------------------------------------------|----|-----------------|----|
|       |                           | 11–13 лет                                         |    | 14 лет и старше |    |
|       | Вводное занятие           | 2                                                 | 1  | 2               | 1  |
| 1     | Интеллектуальные методики | 18                                                | 19 | 18              | 36 |

|   |                                    |     |    |     |     |
|---|------------------------------------|-----|----|-----|-----|
| 2 | Виды интеллектуальных игр          | 26  | 52 | 40  | 84  |
| 3 | Виды вопросов интеллектуальных игр | 28  | 78 | 48  | 111 |
| 4 | Команда в интеллектуальных играх   | 16  | 42 | 24  | 62  |
|   | Итоговое занятие                   | –   | 6  | –   | 6   |
|   | Всего                              | 288 |    | 432 |     |

## Содержание образовательной области

### Вводное занятие

Введение в программу объединения по интересам. Организация работы объединения по интересам. Правила безопасного поведения на занятиях в объединении по интересам.

Практические занятия.

Игры на знакомство. Диагностика способностей учащихся.

#### 1. Интеллектуальные методики

Метод мозгового штурма (брейнсторминга) Алекса Осборна. Теоретические основы метода. Индивидуальный и коллективный мозговой штурм. Постановка проблемы – предварительный этап. Генерация идей – основной этап. Группировка, отбор и оценка идей. Анализ и оценка идей. Критерии успешности «мозгового штурма».

Теория решения изобретательских задач Генриха Альтшуллера.

Приемы развития фантазии и творческого мышления, применяемые в теории решения изобретательских задач: информационный фонд, алгоритм решения изобретательских задач, методы системного анализа и синтеза, методы развития творческого воображения.

Практические задания.

Интеллектуальные разминки. Решение изобретательских задач. Применение теории решения изобретательских задач в интеллектуальных играх. Брейнсторминг.

#### 2. Виды интеллектуальных игр

Командные, индивидуальные, индивидуально-командные интеллектуальные игры.

Виды и функции разминочных игр: игры с выбором варианта; игры на ассоциации; игры на двоичную логику; игры на взаимопонимание.

Информационно-развлекательные игры. «Телевизионные» варианты: «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Своя игра».

«Спортивные» варианты интеллектуальных игр: «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Своя игра» и другие.

Стратегии и тактики различных командных интеллектуальных игр. Тактические схемы и их изменение в зависимости от правил игры. Стратегия и тактика в индивидуально-командных играх; тактика в мультииграх.

Практические задания.

Игры и упражнения на развитие внимания, памяти, мышления, словарного запаса. Игры на эрудицию. Задачи на сообразительность. Проведение интеллектуальных игр.

#### 3. Виды вопросов интеллектуальных игр

Виды вопросов. «Викторинные» вопросы. Вопросы для разных игр. Одноходовые и многоходовые вопросы. Вопросы на элементарные знания, логику, командную игру. «Технические» вопросы. «Тематические» вопросы. Понятие о корректности вопроса. Требования к корректному вопросу. Понятие о дуали и ошибках при построении вопроса. Спорные вопросы и апелляции. Информация для вопроса. Оформление вопроса и ссылок на источники. Проверка и защита вопросов. Понятие о пакете вопросов. Их сложность в зависимости от уровня турнира. Работа редактора, тестеров. Алгоритм поиска ответа. Организация командного обсуждения. Текст вопроса. Этапы работы над вопросом. Понятие внутренней логики вопроса. Традиционные и специальные приемы зашифровки информации – «техника» вопроса. Выбор версии.

Практические задания.

Обсуждение вопросов интеллектуальных игр. Разработка вопросов для разных игр. Отработка приемов шифрования информации. Создание банка вопросов для игр.

#### 4. Команда в интеллектуальных играх

Основные принципы создания команд для интеллектуальных игр.

Понятие об игровой роли. «Классическая» схема команды «знатоков». Распределение ролевой нагрузки в команде по методике В. Я. Ворошилова – «Ворошиловская мельница». Игровые роли, их обязанности. Совмещение и перемена ролей. Игроки-универсалы. Схемы построения команд с учетом ролевой нагрузки, типа темперамента и пола. Отклонения от схем.

Практические задания.

Распределение игровых функций. Проигрывание различных игровых ситуаций. Игра «Ворошиловская мельница».

#### Итоговое занятие

Подведение итогов работы. Интеллектуальный турнир и другие формы подведения итогов.