

**Государственное бюджетное нетиповое образовательное учреждение  
Санкт-Петербургский городской Дворец творчества юных**

ПРИНЯТА  
Малым педагогическим советом  
СШОР № 2  
(наименование структурного подразделения  
(протокол от 14.08.2023. № 5 )

УТВЕРЖДАЮ  
Генеральный директор  
М.Р. Катунова  
М.Р. Катунов  
(приказ №2099-ОД от 29.08.2023г)

## **Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Интеллектуальные игры»**

**Возраст обучающихся – 7-15 лет**  
**Срок освоения: 4 дня**  
**Уровень освоения общекультурный**

**Разработчик**  
**Чимирев Константин Олегович,**  
**тренер-преподаватель**

ОДОБРЕНА  
Методическим советом  
ГБНОУ «СПб ГДТЮ»  
(протокол от 29.08.23 № 10)

2023

## **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Дополнительная общеразвивающая программа «Интеллектуальные игры» (далее «Программа») реализуется в СШОР № 2 ГБНОУ «СПб ГДТЮ».

Программа имеет **физкультурно-спортивную** направленность, общекультурный уровень освоения.

**Актуальность** программы обусловлена необходимостью привлечь интерес подрастающего поколения к важности развития таких личностных качеств, как логическое и критическое мышление. В меняющемся мире, в котором огромное количество задач человека будут решать компьютеры и другая техника, главная роль человека – контролировать этот процесс. Делать это позволяет хорошо развитое аналитическое мышление. Интеллектуальные игры обращаются именно к этим навыкам, развивают интеллект учащихся, концентрацию внимание, собранность, умение логически и критически мыслить.

### **Новизна программы**

Программа охватывает собой разнообразные интеллектуальные игры, основанные на различных механизмах логического мышления. Существующие образовательные программы, как правило, обращаются к одной конкретной игре (шашки, шахматы) и производят погружение в них. Настоящая программа затрагивает несколько игр, обращается к различным игровым технологиям, что позволяет за время освоения познакомиться с различными мыслительными процессами. Также присутствует историко-культурный познавательный аспект – игры, вошедшие в программу, были изобретены и развиты в разных странах, таким образом, изучая разные игры, мы знакомимся с, предположительно, типичными способами мышления разных народов и культур.

**Уровень освоения** - общекультурный уровень.

### **Объем и срок освоения**

Программа рассчитана на 4 занятия, общий объем – 12 часов.

### **Адресат**

Программа адресована учащимся 7 - 15 лет, имеющих интерес к занятиям интеллектуальными видами спорта. Осваивая программу «Интеллектуальные игры», учащиеся развивают необходимые для представителей интеллектуальных видов спорта качества, умения и навыки.

**Цель программы** - приобщение учащихся к занятиям интеллектуальными видами спорта.

### **Задачи**

#### ***Обучающие***

- изучить правила и техники различных интеллектуальных игр;
- дать представление о приемах тактического и стратегического мышления в интеллектуальных играх;
- сформировать интерес к занятиям интеллектуальными видами спорта.

### ***Развивающие***

- развитие логического мышления, умения находить причинно-следственные связи;
- развитие познавательных интересов, творческой активности.

### ***Воспитательные***

- сформировать навыки здорового образа жизни;
- сформировать интерес к развитию интеллектуальных способностей.

### ***Условия реализации программы***

#### ***Язык освоения***

Обучение осуществляется на государственном языке РФ – русском.

#### ***Условия набора и формирования групп***

Набор учащихся в группы осуществляется на основании заявления родителей (законных представителей), личного желания ребенка и отсутствия медицинских противопоказаний.

Смешанный возраст учащихся с 7 до 15 лет, обусловлен тем, что интеллектуальными играми можно начинать заниматься в любом возрасте. Занятия проводятся со всей группой одновременно. Количество учащихся в группе 15 человек.

#### ***Формы и режим занятий***

В рамках реализации программы занятия проходят в групповом формате в аудитории, используются традиционные формы проведения занятия (лекция, беседа), а также нетрадиционные формы (занятие-соревнование).

#### ***Материально-техническое обеспечение программы***

Помещение для занятий – учебный класс, в котором есть необходимое количество столов и стульев.

Необходимый спортивный инвентарь:

- доски для различных игр специальной формы и разметки (игры: «Заяц и гончие», «Лиса и гуси», «Мельница», «Алькерк», «Калах», «Рэндзю», «Хнефатафл»),
- специальные игровые фишki (для игр «Калах», «Реверси»).

### ***Особенности реализации программы***

Программа рассчитана на 4 занятия – 12 академических часов. Весь материал программы распределён в соответствии с принципом знакомства учащихся с основами теоретических знаний, с последующей практической отработкой полученных знаний. Каждое занятие завершается проведением турнира с целью закрепления полученных знаний и навыков, погружения в соревновательный процесс.

## **Планируемые результаты**

### ***Предметные результаты***

Учащиеся

- освоят правила и особенности различных интеллектуальных игр;
- разовьют навыки стратегического и тактического мышления.

### ***Метапредметные результаты***

Учащиеся

- разовьют логическое, критическое и творческое мышление, изобретательность;
- разовьют любознательность и сообразительность;
- познакомятся с традициями физической культуры и спорта различных стран.

### ***Личностные результаты***

У учащихся

- будет сформировано позитивное отношение к здоровому образу жизни;
- приобретут интерес к систематическим занятиям физической культурой и спортом посредством занятий интеллектуальными играми.

## **УЧЕБНЫЙ ПЛАН**

Таблица 1

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	практика	
1	Введение в интеллектуальные игры	0,5	0,5	0	Наблюдение, анализ результатов
	Игры жанра «Охота»	2,5	0,5	2	Наблюдение, анализ результатов
2	Игры на составление ряда	1	0,5	0,5	Наблюдение, анализ результатов
	Игра «Рэндзю»	2	0,5	1,5	Наблюдение, анализ результатов
3	Игры жанра «Осада»	1	0,5	0,5	Наблюдение, анализ результатов
	Игры семейства «Хнефатафл»	2	0,5	1,5	Наблюдение, анализ результатов
4	Игра «Реверси»	3	1	2	Наблюдение, анализ результатов
5	ИТОГО:	12	4	8	