



Подписан: МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «ШКОЛА № 36 С
УГЛУБЛЕННЫМ ИЗУЧЕНИЕМ ОТДЕЛЬНЫХ ПРЕДМЕТОВ»
ГОРОДСКОГО ОКРУГА САМАРА
DN: C=RU, S=Самарская область, STREET=443081, г.
Самара, проспект Карла Маркса, 210, L=САМАРА,
T=ДИРЕКТОР, O=МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «ШКОЛА № 36 С
УГЛУБЛЕННЫМ ИЗУЧЕНИЕМ ОТДЕЛЬНЫХ ПРЕДМЕТОВ»
ГОРОДСКОГО ОКРУГА САМАРА, EMAIL=36@yandex.ru,
C=RU, O=ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ИНН-631101157648, E=school36@yandex.ru, G=Марина
Александровна Шинкарева, SN=Шинкарева, SN=МУНИЦИПАЛЬНОЕ
БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ШКОЛА № 36 С УГЛУБЛЕННЫМ ИЗУЧЕНИЕМ ОТДЕЛЬНЫХ
ПРЕДМЕТОВ ГОРОДСКОГО ОКРУГА САМАРА

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Школа № 36 с углубленным изучением отдельных предметов»
городского округа Самара**

РАССМОТРЕНО

на заседании
МО учителей
начальных классов
Протокол № 1 от 28.08.2026

Председатель МО
Каф И.В. Калачева

ПРОВЕРЕНО

28.08.2026
Заместитель
директора (УВР)
Т.Б. Толстова

УТВЕРЖДЕНО

приказом
МБОУ «Школа № 36»
г.о. Самара
от 28.08.2026 № 42-поу
Директор
М.А. Шинкарева

2026 - 2027 учебный год

Рабочая программа

Наименование образовательной услуги:

*Преподавание спецкурсов и курсов дисциплин, не предусмотренных
учебным планом Школы*

Наименование образовательной программы (спецкурса):

Интеллект

Наименование учебной дисциплины:

Интеллект

Класс 1, 2, 3, 4

Учитель:

Данилова Светлана Викторовна
(Ф.И.О. учителя полностью)

Количество часов по учебному плану: в год 170, в неделю 5

Составлена в соответствии с программой ФГОС:

Авторская программа. Автор: Данилова С.В.
(реквизиты реализуемой программы: наименование, автор)

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Цели рабочей программы:

- дать представление всем участникам образовательного процесса о целях, содержании, общей стратегии обучения, воспитания и развития обучающихся средствами данного учебного предмета;
- выделить этапы обучения, структурирование учебного материала, определение его количественных и качественных характеристик на каждом из этапов, в том числе для содержательного наполнения промежуточной аттестации учащихся.

Обоснование выбора.

Данная программа разработана в рамках интеллектуально-познавательного направления для обучающихся 1 классов. Она подразумевает развитие интеллектуальных способностей детей, тренировку и развитие качеств, нужных для всякого вида учебной и трудовой деятельности.

Актуальность программы основывается на требованиях нового стандарта обучения, интересе, потребностях обучающихся и их родителей, обусловлена тем, что формируемые универсальные учебные действия в будущем станут основой для успешного продолжения обучения в среднем и старшем звене школы. Содержание спецкурса «Интеллект» состоит в том, чтобы организовать в начальных классах регулярные занятия, на которых любые дети с разной интеллектуальной подготовкой: слабые и сильные - могли решать нетиповые, поисковые задачи, не связанные с учебным материалом. Это важно, т.к. дети, которые не усвоили какой – то учебный материал и испытывают затруднения при решении типовых задач, смогли бы почувствовать вкус успеха и обрести уверенность в своих силах, поскольку решение неучебных задач опирается не на школьные знания, а на поисковую активность и сообразительность ребенка.

Ценность программы заключается в том, что систематический курс, построенный на разнообразном - по содержанию и сложности поисковых задач – неучебном материале создает благоприятные возможности для развития личности ребенка.

Выполнение на развивающих занятиях разнообразных поисково – творческих занимательных заданий, построенных на неучебном материале, полезно для детей с разным уровнем развития

Программа рассчитана на 170 часов в год, длительность занятия 40 минут.

Цель: развитие познавательной сферы младших школьников (процессов восприятия, памяти, воображения и мышления) и совершенствование волевой регуляции поведения.

Задачи программы:

- сформировать мотивацию учения, ориентированную на удовлетворение познавательных интересов;
- сформировать приемы умственных действий (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, аналогия);
- развивать образное мышление;
- развивать речь, умение высказывать и обосновывать свои суждения;
- развивать творческие способности;
- увеличить концентрацию внимания и объема памяти;
- содействовать воспитанию интереса к предметам и процессу познания в целом.

Содержание курса

Формирование логических действий построения рассуждений на основе развития способности делать выводы, выполнять умозаключения, рассуждать.

Выбор указанных способностей связан с их важной ролью в мыслительной деятельности человека при решении разных задач:

- Способность анализировать обеспечивает возможность точного разбора условий задач; совершенствуется в ходе решения задач на «сопоставление». На материале задач этого рода разработаны три вида интеллектуальной игры «Одинаковое, разное у двух» и три вида игры «Одинаковое, разное у трех». При выполнении заданий этих игр совершенствуется зрительное восприятие и произвольность внимания, кратковременная память и воображение.
- Способность комбинировать выступает условием использования разнообразных сочетаний поисковых действий при разработке способа решения; формируется в ходе решения задач «на преобразование». На материале этого рода задач разработаны три вида интеллектуальной игры «Перестановки», три вида игры «Передвижения», три вида игры «Обмены». При выполнении заданий этих игр совершенствуется наглядно – образное мышление, кратковременная память и воображение.
- Способность рассуждать необходима для обоснования верности найденного способа решения при соотнесении его с условиями и требованиями задачи; формируется за счет решения задач «на выводение». На материале задач этого рода разработаны 12 видов интеллектуальных игр: «Что подходит?» «Раньше, позже», «У кого что», «Соседний, через один», «Так же, как...», «Сходство, отличие», «Совпадения», «Родственники», «Больше, чем», «Старше, моложе», «Ближе, левее», «То ли одно, то ли другое». При выполнении заданий этих игр совершенствуется логическое мышление, поскольку в этих играх требуется делать вывод из предложенных суждений.
- Способность планировать лежит в основе построения программы деятельности по достижению требуемого результата; формируется за счет решения задач «на перемещение». На материале задач этого рода разработаны три вида интеллектуальной игры «Шаги», три вида игры «Прыжки», три вида игры «Шаги, прыжки». При выполнении этих заданий совершенствуются действия в мысленном плане, «в уме», в представлении,

а также произвольность внимания, зрительное восприятие и кратковременная память.

Методы и формы проведения занятий

Методы, формы и содержание занятий направлены на развитие у обучающихся логического мышления, внимания, памяти и других способностей, влияющих на интеллектуальное развитие ребёнка младшего школьного возраста через игровую деятельность.

Данный курс предназначен для решения проблем интеллектуального (через решение творческих задач), эмоционального (через победы и поражения), социального (через взаимодействие в коллективе и команде) развития обучающихся.

В работе используются такие формы:

- ✓ тренинги;
- ✓ игровые программы;
- ✓ турниры;
- ✓ самостоятельная работа;
- ✓ групповая консультация.

Планируемые результаты реализации программы

Основным результатом освоения курса «Интеллект» на ступени начального общего образования является формирование универсальных учебных действий.

Личностные универсальные учебные действия:

- 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

Регулятивные универсальные учебные действия

- ставить учебную задачу на основе соотнесения того, что уже известно и усвоено обучающимися и того, что еще не известно;
- определять последовательность промежуточных целей с учетом конечного результата;
- составлять план и определять последовательность действий;
- прогнозировать результат и уровень усвоения знаний;
- соотнести способ действия и его результат с заданным эталоном;
- вносить изменения в результат своей деятельности, исходя из оценки этого результата самим обучающимся, учителем, товарищами;
- владеть способами саморегуляции как способностью к волевому усилию и преодолению препятствий.
- видеть и понимать некоторые причинно-следственные связи.

Познавательные универсальные учебные действия

- осуществлять поиск необходимой информации для выполнения заданий осуществлять запись (фиксацию) выборочной информации;
- проводить сравнение и классификацию по заданным критериям;
- устанавливать причинно-следственные связи в изучаемом круге явлений;
- строить рассуждения в форме связи простых суждений об объекте, его строении, свойствах и связях;

Коммуникативные универсальные учебные действия

- адекватно использовать коммуникативные, прежде всего – речевые, средства для решения различных коммуникативных задач, строить монологическое сообщение, владеть диалогической формой коммуникации;
- допускать возможность существования у людей различных точек зрения, в том числе не совпадающих с его собственной, и ориентироваться на позицию партнера в общении и взаимодействии;

- учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;
- задавать вопросы;
- использовать речь для регуляции своего действия.

Тематическое планирование.
Учебная дисциплина: «Интеллект»
1 класс

№ п/п	Темы занятий	Количество часов
1	Вводное занятие. Давайте познакомимся.	1
2	Что такое интеллект.	1
3-5	Стартовая диагностика	3
6-7	Игра-путешествие «В царстве логики»	2
8	Поиск закономерностей. «Угадай-ка»	1
9	Поиск закономерностей. «Кто какой?»	1
10	Поиск закономерностей. «Ассоциация», «Фантазёры»	1
11	Поиск закономерностей. «Фантазёры»	1
12	Тренировка зрительной памяти. «Узнай и дорисуй».	1
13	Тренировка зрительной памяти. «Найди лишний предмет»	1
14	Тренировка зрительной памяти. Графический диктант «Машина»	1
15-18	Развитие концентрации внимания.	4
19-22	Логические задачи на развитие аналитических способностей.	4
23	Игра «Путь к Запоминайке»	1
24-27	Развитие логического мышления. Логические задачи на развитие способности рассуждать.	4
28	Игра в загадки.	1
29-32	Приемы сравнения. Выделение существенных признаков предметов	4
33	Приемы сравнения. Сказка о радуге.	1
34-37	Развитие пространственного воображения.	4
38-40	Аппликация из геометрических фигур	3
41-45	Тренировка слуховой памяти. Логические задачи на развитие способности рассуждать.	5
46	Игра –путешествие «Спрятанное слово».	1

47	В гостях у Смекалки.	1
48	Конкурс эрудитов	1
49-53	Поиск закономерностей. Классификация.	5
54-55	Задачи-смекалки. Анаграммы.	2
56-58	Конкурсная программа. Игра «Верно - неверно»	3
59	Игра «Логический калейдоскоп».	1
60	Логические задачи на развитие аналитических способностей. «Где чей домик?»	1
61	Логические задачи на развитие аналитических способностей. «Четвёртый лишний»	1
62	Логические задачи на развитие аналитических способностей. «Представление»	1
63	Логические задачи на развитие аналитических способностей. «Назови, придумай, дорисуй».	1
64-68	Логический калейдоскоп. Формирование логических приёмов мыслительной деятельности на основании жизненных задач.	5
69-73	Развитие пространственного воображения. Конструирование моделей.	5
74-81	Развитие пространственного воображения. Знакомство с оригами.	8
82-86	Тренировка слуховой памяти.	5
87-91	Логические задачи на развитие способности рассуждать.	5
92-96	Восприятие информации человеком	5
97-99	Развитие творческого воображения	3
100-101	Творческий проект «Школа будущего»	2
102-104	Приёмы фантазирования.	3
105-107	Путешествие по фантастическим городам, странам, планетам	3
108-110	Приёмы фантазирования. «В стране Вообразии»	3
111-115	Тренировка концентрации внимания. «Мозговая гимнастика»	5

116-120	Развитие логического мышления. Развивающие задачи по математике.	5
121-125	Развитие внимания, памяти, интеллекта, воображения. Загадки и ребусы.	5
126-130	Развитие познавательных способностей. Учебные сказки по школьным дисциплинам.	5
131-135	Развитие интеллектуальных способностей. Буриме, лимерики, загадки.	5
136-140	Развитие умения нестандартно мыслить. Кроссворды, шарады, головоломки.	5
141-142	Интеллектуальный марафон.	2
143-147	Развитие ассоциативного мышления.	5
148-152	Тренировка памяти. Приемы мнемотехники.	5
153-157	Развитие логического мышления. Головоломки ДРУДЛ.	5
158-162	Развитие речи, внимания и быстроты мышления. Метаграммы.	5
163-167	Тренировка зрительной памяти пространственного воображения. Пазлы.	5
168-169	Решение нестандартных задач. Игра «Эврика»	2
170	«Что? Где? Когда?» Итоговая игровая программа.	1

Литература

1. А.З. Зак «Интеллектика: систематический курс формирования универсальных учебных действий в 1-4 классах». Методическое руководство. – Москва: Интеллект – Центр, 2013.
2. А.З. Зак «Как развивать логическое мышление. 800 занимательных задач для детей 6-15 лет». – Москва: «Аркти» , 2003 г.
3. О.А. Холодова «Занимательная математика». Методическое пособие. – М.: Издательство РОСТ, 2015 г. /Юным умникам и умницам. Курс «Заниматика»
4. Нестеренко А.А. «Кит и кот»// ТРИЗ № 2.2.91.с 60.
5. Нестеренко А.А. Страна загадок. Петрозаводск, 1994.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Цели рабочей программы:

- дать представление всем участникам образовательной деятельности о целях, содержании, общей стратегии обучения, воспитания и развития обучающихся средствами данного учебного предмета;
- выделить этапы обучения, структурирование учебного материала, определение его количественных и качественных характеристик на каждом из этапов, в том числе для содержательного наполнения промежуточной аттестации учащихся.

Обоснование выбора.

Данная программа разработана для обучающихся 2 классов. Она подразумевает развитие интеллектуальных способностей детей, тренировку и развитие качеств, нужных для всякого вида учебной и трудовой деятельности.

Программа рассчитана на 170 часов в год (5 раз в неделю), длительность занятия 40 минут.

Актуальность и целесообразность программы обусловлены тем, что курс занятий решает задачу повышения познавательной активности первоклассников, а также способствует развитию навыков нестандартного, творческого решения возникающих вопросов.

В каждом занятии все задания и упражнения связаны общей темой. Темы занятий разнообразны и включают в себя все то, что чаще всего интересует детей данного возраста.

Кроме упражнений на развитие памяти, внимания, мышления и речи, в занятия включены также развивающие игры и проблемные ситуации, которые способствуют развитию у детей творческого, самостоятельного и самостоятельного подхода к решению тех познавательных и практических вопросов, с которыми они будут сталкиваться в дальнейшем. Так же итогом прохождения курса планируется хорошая память, сообразительность, настойчивость, аккуратность, наблюдательность, фантазия,

пространственное воображение, внимательность, терпение, умение логически мыслить, анализировать, сопоставлять и обобщать факты.

Решать эту задачу помогают интеллектуальные игры. Игра – ведущий вид деятельности ребенка. По мнению Д.Б. Эльконина, в игре не только развиваются или заново формируются отдельные интеллектуальные операции, но и коренным образом изменяется позиция ребенка в отношении к окружающему миру и формируется механизм возможной смены позиции и координации своей точки зрения с другими возможными точками зрения. Характер интеллектуальной деятельности обеспечивает единство собственно познания (мышление), отношения к познаваемому (эмоции) и практического осуществления (воля) данного действия. Под интеллектуально-познавательными играми в данной программе подразумеваются игры, требующие от участников решения задач творческого характера методом индивидуального, а чаще – коллективного напряжения интеллекта («мозгового штурма»). К таким играм относятся в первую очередь «Что? Где? Когда?», а так же игры на её основе и игры-упражнения, служащие для отработки того или иного навыка (например, «буриме», «перевертыши», «верю – не верю» и другие).

Они не только вносят особый, игровой, момент в любой вид деятельности, но и служат развитию творческих способностей человека. По мнению Селевко Г.К., игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Для ребенка любого возраста игра является прежде всего:

- инструментом познания,
- средством развития интеллекта,
- формирования наблюдательности,
- умения логически мыслить.

Также в игре развивается умение терпеливо ждать, фантазировать, принимать решение и настойчиво проводить его в жизнь, ориентироваться в быстро меняющейся обстановке. Интеллектуальные игры развивают у обучающихся комбинаторику

мышления, способствуют усвоению абстрактных понятий, помогают осваивать количественные параметры окружающего мира, стимулируют детскую фантазию и воображение.

Сотни тысяч, а возможно, и миллионы различных игр придумало человечество за свою многовековую историю. В разных странах есть схожие по смыслу игры, что позволяет людям разных стран играть вместе, даже не имея возможности объясняться друг с другом. В детстве посредством игры познается окружающий мир. В школе игра, соединяя в себе серьезное интеллектуальное занятие и забаву, развлечение, открывает путь к качественно новому уровню обучения. Игра каждому дает возможность пережить высочайшее творческое наслаждение – самому находить ответы на множество разнообразных вопросов, которые в дальнейшем повлекут за собой еще большее количество других вопросов. Любая игра, в особенности игра интеллектуальная, являясь превосходным тренингом, дает возможность полного самовыражения, доставляя ни с чем несравнимое удовлетворение и заряд душевной бодрости. Более того, приобретенные в игре качества находят применение практически в любой жизненной ситуации.

Отличительной особенностью данной программы является тот факт, что в рамках кружка предпринимается попытка обратиться к интеллекту человека в своеобразной обстановке. Интеллектуальные игры связаны с определенным размышлением, обдумыванием хода игры, с поиском и выбором оптимальных вариантов тактики и стратегии. Как нигде, здесь требуется умение логически и в то же время нестандартно мыслить.

Программа курса «Интеллект» ставит своими **целями** следующее:

1. Развитие у обучающихся эрудиции, навыков творческого мышления, психологической устойчивости
2. Выработку у обучающихся навыков работы в команде, анализа данной информации и синтеза новой на ее основе
3. Достижение обучающимися определенного уровня интеллектуального развития

4. Достижение обучающимися понимания ценностей эрудиции, интеллекта, образования и самообразования

Задачи:

Образовательные:

- знакомство обучающихся с различными играми и их историей;
- знакомство обучающихся с правилами ведения дискуссии, развитие навыков ведения дискуссии;
- участие в играх;
- приобретение навыка публичных выступлений.

Развивающие:

- интеллектуальное развитие;
- развитие творческих способностей;
- развитие природных способностей обучающихся: внимания, терпения, сосредоточенности, фантазии, наблюдательности;
- формирование мотивации личностного роста детей, ценностного отношения к познанию окружающего мира.

Воспитательные:

- воспитание у обучающихся ответственности и дисциплины;
- воспитание у обучающихся самостоятельности;
- формирование коммуникативных навыков;
- воспитание навыка коллективной деятельности.

Методы, формы и содержание занятий направлены на развитие у обучающихся логического мышления, внимания, памяти и других способностей, влияющих на интеллектуальное развитие ребёнка младшего школьного возраста через игровую деятельность.

Данный курс предназначен для решения проблем интеллектуального (через решение творческих задач), эмоционального (через победы и поражения), социального (через взаимодействие в коллективе и команде) развития обучающихся.

Программа «Интеллект» предназначена для детей младшего школьного возраста (2 класс).

Планируемый результат и уровни освоения учебного материала.

Развитие познавательных процессов (памяти, внимания, наглядно-образного и логического мышления) при работе с заданиями в рабочих тетрадях и практическими заданиями, данными в течение занятия. Стимулирование творческого решения проблемных ситуаций, предложенных наглядно в рабочих тетрадях и на доске либо данных практически педагогом.

Использование различных методик, способствующих активизации творческого мышления, позволяет обучающимся овладеть следующими умениями и навыками:

- свободно адаптироваться в социуме;
- находить другой ракурс в восприятии окружающего мира;
- определять проблему и уметь выделять этапы ее решения;
- владеть базовыми приемами саморегуляции и релаксации, позволяющими управлять своим эмоциональным состоянием;
- знать правила логических игр;
- основные приемы сбора и разгадывания головоломок;
- правила сохранения информации, приёмы запоминания;

Для определения уровня развития творческого мышления обучающихся используется следующий блок методик:

- 1) краткий тест творческого мышления П. Торренса (адаптированный вариант для детей младшего школьного возраста);
- 2) дополнительные методики диагностики уровня творческих способностей:
 - «Нарисуй необычного человечка»;
 - «Придумай необычный рисунок»;
 - «Завершение сказки».

Тематическое планирование.
Учебная дисциплина: «Интеллект».
2 класс

№	Тема занятия	Количество часов
1	Вводное занятие. Давайте познакомимся.	1
2-4	Что такое интеллект. Вводное тестирование.	3
5-9	Развитие концентрации внимания. Решение логических задач.	5
10-14	Логические задачи на развитие аналитических способностей.	5
15-18	Тренировка слуховой памяти. Логические задачи на развитие способности рассуждать.	4
19-23	Тренировка зрительной памяти. Логические задачи на развитие аналитических способностей.	5
24-27	Поиск закономерностей. Логические задачи на развитие способности рассуждать.	4
28-30	Развитие пространственного воображения.	3
31-35	Развитие логического мышления. Логические задачи на развитие способности рассуждать.	5
36-40	Развитие концентрации внимания. Логические задачи на развитие аналитических способностей.	5
41-44	Тренировка внимания. Логические задачи на развитие способности рассуждать.	4
45-48	Тренировка слуховой памяти. Логические задачи на развитие аналитических способностей.	4
49-52	Тренировка зрительной памяти. Логические задачи на развитие умения рассуждать.	4
53-57	Поиск закономерностей. Логические задачи на	5

	развитие аналитических способностей.	
58-60	Развитие пространственного воображения.	3
61-64	Развитие логического мышления. Решение логических и творческо-поисковых задач.	4
65-69	Развитие концентрации внимания. Логические задачи на развитие способности рассуждать.	5
70-73	Тренировка внимания. Логические задачи на развитие аналитических способностей.	4
74-77	Тренировка слуховой памяти. Логические задачи на развитие способности рассуждать.	4
78-81	Тренировка зрительной памяти. Логические задачи на развитие аналитических способностей.	4
82-86	Поиск закономерностей. Логические задачи на развитие способности рассуждать.	5
87-90	Развитие пространственного воображения.	4
91-95	Развитие логического мышления.	5
96-99	Тренировка концентрации внимания Логические задачи на развитие аналитических способностей.	4
100-103	Тренировка внимания Логические задачи на развитие аналитических способностей.	4
104-107	Тренировка слуховой памяти. Логические задачи на развитие способности рассуждать.	4
108-111	Тренировка зрительной памяти. Логические задачи на развитие аналитических способностей.	4
112-116	Поиск закономерностей.	5
117-124	Развитие пространственного воображения. Знакомство с оригами.	8
125-128	Развитие логического мышления.	4

129-132	Развитие концентрации внимания. Логические задачи на развитие умения рассуждать и анализировать.	4
133-139	Тренировка внимания. Логические задачи на развитие логических способностей.	7
140-146	Тренировка слуховой памяти. Логические задачи на развитие умения рассуждать и анализировать	7
147-153	Тренировка зрительной памяти. Логические задачи на развитие аналитических способностей.	7
154-159	Поиск закономерностей. Логические задачи на развитие умения рассуждать и анализировать.	6
160-163	Развитие пространственного воображения. Конструирование моделей.	4
164-165	Развитие логического мышления.	2
166-167	Тренировка внимания. Логические задачи на развитие логических способностей.	2
168-169	Тренировка слуховой и зрительной памяти.	2
170	«Что? Где? Когда?» Итоговая игровая программа.	1

Литература:

1. ТРИЗ-педагогика <http://triz.direktor.ru/default.htm>
2. Энциклопедия ТРИЗ <http://triz.org.ru/>
3. Нестандартные логические игры <http://eku.ru/puzzle.html>
4. Цифровые образовательные интернет - ресурсы:
 - <http://nsportal.ru/shkola/dopolnitelnoe-obrazovanie/library>
 - <http://festival.1september.ru/>
 - <http://www.slideshare.net/>

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Цели рабочей программы:

- дать представление всем участникам образовательной деятельности о целях, содержании, общей стратегии обучения, воспитания и развития обучающихся средствами данного учебного предмета;
- выделить этапы обучения, структурирование учебного материала, определение его количественных и качественных характеристик на каждом из этапов, в том числе для содержательного наполнения промежуточной аттестации учащихся.

Обоснование выбора.

Данная программа разработана для обучающихся 3 классов. Она подразумевает развитие интеллектуальных способностей детей, тренировку и развитие качеств, нужных для всякого вида учебной и трудовой деятельности.

Программа рассчитана на 170 часов в год (5 раз в неделю), длительность занятия 40 минут.

Актуальность и целесообразность программы обусловлены тем, что курс занятий решает задачу повышения познавательной активности первоклассников, а также способствует развитию навыков нестандартного, творческого решения возникающих вопросов.

В каждом занятии все задания и упражнения связаны общей темой. Темы занятий разнообразны и включают в себя все то, что чаще всего интересует детей данного возраста.

Кроме упражнений на развитие памяти, внимания, мышления и речи, в занятия включены также развивающие игры и проблемные ситуации, которые способствуют развитию у детей творческого, самобытного и самостоятельного подхода к решению тех познавательных и практических вопросов, с которыми они будут сталкиваться в дальнейшем. Так же итогом прохождения курса планируется хорошая память, сообразительность, настойчивость, аккуратность, наблюдательность, фантазия, пространственное воображение, внимательность, терпение, умение логически мыслить, анализировать, сопоставлять и обобщать факты.

Решать эту задачу помогают интеллектуальные игры. Игра – ведущий вид деятельности ребенка. По мнению Д.Б. Эльконина, в игре не только развиваются или заново формируются отдельные интеллектуальные операции, но и коренным образом изменяется позиция ребенка в отношении к окружающему миру и формируется механизм возможной смены позиции и координации своей точки зрения с другими возможными точками зрения. Характер интеллектуальной деятельности обеспечивает единство собственно познания (мышление), отношения к познаваемому (эмоции) и практического осуществления (воля) данного действия. Под интеллектуально-познавательными играми в данной программе подразумеваются игры, требующие от участников решения задач творческого характера методом индивидуального, а чаще – коллективного напряжения интеллекта («мозгового штурма»). К таким играм относятся в первую очередь «Что? Где? Когда?», а так же игры на её основе и игры-упражнения, служащие для отработки того или иного навыка (например, «буриме», «перевертыши», «верю – не верю» и другие).

Они не только вносят особый, игровой, момент в любой вид деятельности, но и служат развитию творческих способностей человека. По мнению Селевко Г.К., игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Для ребенка любого возраста игра является прежде всего:

- инструментом познания,
- средством развития интеллекта,
- формирования наблюдательности,
- умения логически мыслить.

Также в игре развивается умение терпеливо ждать, фантазировать, принимать решение и настойчиво проводить его в жизнь, ориентироваться в быстро меняющейся обстановке. Интеллектуальные игры развивают у обучающихся комбинаторику мышления, способствуют усвоению абстрактных понятий, помогают осваивать количественные параметры окружающего мира, стимулируют детскую фантазию и воображение.

Сотни тысяч, а возможно, и миллионы различных игр придумало человечество за свою многовековую историю. В разных странах есть схожие по смыслу игры, что позволяет людям разных стран играть вместе, даже не имея возможности объясняться друг с другом. В детстве посредством игры познается окружающий мир. В школе игра, соединяя в себе серьезное интеллектуальное занятие и забаву, развлечение, открывает путь к качественно новому уровню обучения. Игра каждому дает возможность пережить высочайшее творческое наслаждение – самому находить ответы на множество разнообразных вопросов, которые в дальнейшем повлекут за собой еще большее количество других вопросов. Любая игра, в особенности игра интеллектуальная, являясь превосходным тренингом, дает возможность полного самовыражения, доставляя ни с чем несравнимое удовлетворение и заряд душевной бодрости. Более того, приобретенные в игре качества находят применение практически в любой жизненной ситуации.

Отличительной особенностью данной программы является тот факт, что в рамках кружка предпринимается попытка обратиться к интеллекту человека в своеобразной обстановке. Интеллектуальные игры связаны с определенным размышлением, обдумыванием хода игры, с поиском и выбором оптимальных вариантов тактики и стратегии. Как нигде, здесь требуется умение логически и в то же время нестандартно мыслить.

Программа курса «Интеллект» ставит своими **целями** следующее:

1. Развитие у обучающихся эрудиции, навыков творческого мышления, психологической устойчивости
2. Выработку у обучающихся навыков работы в команде, анализа данной информации и синтеза новой на ее основе
3. Достижение обучающимися определенного уровня интеллектуального развития
4. Достижение обучающимися понимания ценностей эрудиции, интеллекта, образования и самообразования

Задачи:

Образовательные:

- знакомство обучающихся с различными играми и их историей;

- знакомство обучающихся с правилами ведения дискуссии, развитие навыков ведения дискуссии;
- участие в играх;
- приобретение навыка публичных выступлений.

Развивающие:

- интеллектуальное развитие;
- развитие творческих способностей;
- развитие природных способностей обучающихся: внимания, терпения, сосредоточенности, фантазии, наблюдательности;
- формирование мотивации личностного роста детей, ценностного отношения к познанию окружающего мира.

Воспитательные:

- воспитание у обучающихся ответственности и дисциплины;
- воспитание у обучающихся самостоятельности;
- формирование коммуникативных навыков;
- воспитание навыка коллективной деятельности.

Методы, формы и содержание занятий направлены на развитие у обучающихся логического мышления, внимания, памяти и других способностей, влияющих на интеллектуальное развитие ребёнка младшего школьного возраста через игровую деятельность.

Данный курс предназначен для решения проблем интеллектуального (через решение творческих задач), эмоционального (через победы и поражения), социального (через взаимодействие в коллективе и команде) развития обучающихся.

Программа «Интеллект» предназначена для детей младшего школьного возраста (3 класс).

Планируемый результат и уровни освоения учебного материала.

Развитие познавательных процессов (памяти, внимания, наглядно-образного и логического мышления) при работе с заданиями в рабочих тетрадях и практическими заданиями, данными в течение занятия. Стимулирование творческого решения проблемных ситуаций, предложенных наглядно в рабочих тетрадях и на доске либо данных практически педагогом.

Использование различных методик, способствующих активизации творческого мышления, позволяет обучающимся овладеть следующими умениями и навыками:

- свободно адаптироваться в социуме;
- находить другой ракурс в восприятии окружающего мира;
- определять проблему и уметь выделять этапы ее решения;
- владеть базовыми приемами саморегуляции и релаксации, позволяющими управлять своим эмоциональным состоянием;
- знать правила логических игр;
- основные приемы сбора и разгадывания головоломок;
- правила сохранения информации, приёмы запоминания;

Для определения уровня развития творческого мышления обучающихся используется следующий блок методик:

- 1) краткий тест творческого мышления П. Торренса (адаптированный вариант для детей младшего школьного возраста);
- 2) дополнительные методики диагностики уровня творческих способностей:
 - «Нарисуй необычного человечка»;
 - «Придумай необычный рисунок»;
 - «Завершение сказки».

Тематическое планирование
Учебная дисциплина: «Интеллект»
3 класс

№ п/п	Тема занятия	Количество часов
1	Вводное занятие. Давайте познакомимся.	1
2-4	Что такое интеллект. Вводное тестирование.	3
5-9	Развитие концентрации внимания.	5
10-14	Развитие логического мышления.	5
15-18	Тренировка слуховой памяти.	4
19-23	Тренировка зрительной памяти.	5
24-27	Поиск закономерностей.	4
28-30	Развитие пространственного воображения.	3
31-35	Развитие логического мышления.	5
36-40	Развитие концентрации внимания.	5
41-44	Тренировка внимания.	4
45-48	Тренировка слуховой памяти.	4
49-52	Тренировка зрительной памяти.	4
53-57	Поиск закономерностей.	5
58-60	Развитие пространственного воображения.	3
61-64	Развитие логического мышления.	4
65-69	Развитие концентрации внимания.	5
70-73	Тренировка внимания.	4
74-77	Тренировка слуховой памяти	4
78-81	Тренировка зрительной памяти.	4
82-86	Поиск закономерностей.	5
87-90	Развитие пространственного воображения.	4
91-95	Развитие логического мышления.	5
96-99	Тренировка концентрации внимания.	4
100-103	Тренировка внимания.	4

104-107	Тренировка слуховой памяти.	4
108-111	Тренировка зрительной памяти.	4
112-116	Поиск закономерностей.	5
117-120	Развитие пространственного воображения.	4
121-124	Развитие логического мышления.	4
125-128	Развитие концентрации внимания.	4
129-132	Тренировка внимания	4
133-136	Тренировка слуховой памяти.	4
137-140	Тренировка зрительной памяти.	4
141-144	Поиск закономерностей.	4
145-148	Развитие пространственного воображения.	4
149-151	Совершенствование воображения.	3
152-154	Развитие быстроты реакции.	3
155-158	Развитие логического мышления.	4
159-162	Совершенствование мыслительных операций.	4
163-165	Развитие концентрации внимания.	3
166-167	Тренировка внимания.	2
168-169	Тренировка слуховой и зрительной памяти.	2
170	«Что? Где? Когда?» Итоговая игровая программа.	1

Литература:

1. ТРИЗ-педагогика <http://triz.direktor.ru/default.htm>
2. Энциклопедия ТРИЗ <http://triz.org.ru/>
3. Нестандартные логические игры <http://eku.ru/puzzle.html>
4. Цифровые образовательные интернет - ресурсы:
 - <http://nsportal.ru/shkola/dopolnitelnoe-obrazovanie/library>
 - <http://festival.1september.ru/>
 - <http://www.slideshare.net/>

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Цели рабочей программы:

- дать представление всем участникам образовательной деятельности о целях, содержании, общей стратегии обучения, воспитания и развития обучающихся средствами данного учебного предмета;
- выделить этапы обучения, структурирование учебного материала, определение его количественных и качественных характеристик на каждом из этапов, в том числе для содержательного наполнения промежуточной аттестации обучающихся.

Обоснование выбора.

Данная программа разработана для обучающихся 4 классов. Она подразумевает развитие интеллектуальных способностей детей, тренировку и развитие качеств, нужных для всякого вида учебной и трудовой деятельности.

Программа рассчитана на 170 часов в год, длительность занятия 40 минут.

Актуальность и целесообразность программы обусловлены тем, что курс занятий решает задачу повышения познавательной активности первоклассников, а также способствует развитию навыков нестандартного, творческого решения возникающих вопросов.

В каждом занятии все задания и упражнения связаны общей темой. Темы занятий разнообразны и включают в себя все то, что чаще всего интересует детей данного возраста.

Кроме упражнений на развитие памяти, внимания, мышления и речи, в занятия включены также развивающие игры и проблемные ситуации, которые способствуют развитию у детей творческого, самобытного и самостоятельного подхода к решению тех познавательных и практических вопросов, с которыми они будут сталкиваться в дальнейшем. Так же итогом прохождения курса планируется хорошая память, сообразительность, настойчивость, аккуратность, наблюдательность, фантазия, пространственное воображение, внимательность, терпение, умение логически мыслить, анализировать, сопоставлять и обобщать факты.

Решать эту задачу помогают интеллектуальные игры. Игра – ведущий вид деятельности ребенка. По мнению Д.Б. Эльконина, в игре не только развиваются или заново формируются отдельные интеллектуальные операции, но и коренным образом изменяется позиция ребенка в отношении к окружающему миру и формируется механизм возможной смены позиции и координации своей точки зрения с другими возможными точками зрения. Характер интеллектуальной деятельности обеспечивает единство собственно познания (мышление), отношения к познаваемому (эмоции) и практического осуществления (воля) данного действия. Под интеллектуально-познавательными играми в данной программе подразумеваются игры, требующие от участников решения задач творческого характера методом индивидуального, а чаще – коллективного напряжения интеллекта («мозгового штурма»). К таким играм относятся в первую очередь «Что? Где? Когда?», а так же игры на её основе и игры-упражнения, служащие для отработки того или иного навыка (например, «буриме», «перевертыши», «верю – не верю» и другие).

Они не только вносят особый, игровой, момент в любой вид деятельности, но и служат развитию творческих способностей человека. По мнению Селевко Г.К., игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Для ребенка любого возраста игра является прежде всего:

- инструментом познания,
- средством развития интеллекта,
- формирования наблюдательности,
- умения логически мыслить.

Также в игре развивается умение терпеливо ждать, фантазировать, принимать решение и настойчиво проводить его в жизнь, ориентироваться в быстро меняющейся обстановке. Интеллектуальные игры развивают у обучающихся комбинаторику мышления, способствуют усвоению абстрактных понятий, помогают осваивать количественные параметры окружающего мира, стимулируют детскую фантазию и воображение.

Сотни тысяч, а возможно, и миллионы различных игр придумало человечество за свою многовековую историю. В разных странах есть схожие по смыслу игры, что позволяет людям разных стран играть вместе, даже не имея возможности объясняться друг с другом. В детстве посредством игры познается окружающий мир. В школе игра, соединяя в себе серьезное интеллектуальное занятие и забаву, развлечение, открывает путь к качественно новому уровню обучения. Игра каждому дает возможность пережить высочайшее творческое наслаждение – самому находить ответы на множество разнообразных вопросов, которые в дальнейшем повлекут за собой еще большее количество других вопросов. Любая игра, в особенности игра интеллектуальная, являясь превосходным тренингом, дает возможность полного самовыражения, доставляя ни с чем несравнимое удовлетворение и заряд душевной бодрости. Более того, приобретенные в игре качества находят применение практически в любой жизненной ситуации.

Отличительной особенностью данной программы является тот факт, что в рамках кружка предпринимается попытка обратиться к интеллекту человека в своеобразной обстановке. Интеллектуальные игры связаны с определенным размышлением, обдумыванием хода игры, с поиском и выбором оптимальных вариантов тактики и стратегии. Как нигде, здесь требуется умение логически и в то же время нестандартно мыслить.

Программа курса «Интеллект» ставит своими **целями** следующее:

1. Развитие у обучающихся эрудиции, навыков творческого мышления, психологической устойчивости
2. Выработку у обучающихся навыков работы в команде, анализа данной информации и синтеза новой на ее основе
3. Достижение обучающимися определенного уровня интеллектуального развития
4. Достижение обучающимися понимания ценностей эрудиции, интеллекта, образования и самообразования

Задачи:

Образовательные:

- знакомство обучающихся с различными играми и их историей;

- знакомство обучающихся с правилами ведения дискуссии, развитие навыков ведения дискуссии;
- участие в играх;
- приобретение навыка публичных выступлений.

Развивающие:

- интеллектуальное развитие;
- развитие творческих способностей;
- развитие природных способностей обучающихся: внимания, терпения, сосредоточенности, фантазии, наблюдательности;
- формирование мотивации личностного роста детей, ценностного отношения к познанию окружающего мира.

Воспитательные:

- воспитание у обучающихся ответственности и дисциплины;
- воспитание у обучающихся самостоятельности;
- формирование коммуникативных навыков;
- воспитание навыка коллективной деятельности.

Методы, формы и содержание занятий направлены на развитие у обучающихся логического мышления, внимания, памяти и других способностей, влияющих на интеллектуальное развитие ребёнка младшего школьного возраста через игровую деятельность.

Данный курс предназначен для решения проблем интеллектуального (через решение творческих задач), эмоционального (через победы и поражения), социального (через взаимодействие в коллективе и команде) развития обучающихся.

Программа «Интеллект» предназначена для детей младшего школьного возраста (4 класс).

Планируемый результат и уровни освоения учебного материала.

Развитие познавательных процессов (памяти, внимания, наглядно-образного и логического мышления) при работе с заданиями в рабочих тетрадях и практическими заданиями, данными в течение занятия. Стимулирование творческого решения проблемных ситуаций, предложенных наглядно в рабочих тетрадях и на доске либо данных практически педагогом.

Использование различных методик, способствующих активизации творческого мышления, позволяет обучающимся овладеть следующими умениями и навыками:

- свободно адаптироваться в социуме;
- находить другой ракурс в восприятии окружающего мира;
- определять проблему и уметь выделять этапы ее решения;
- владеть базовыми приемами саморегуляции и релаксации, позволяющими управлять своим эмоциональным состоянием;
- знать правила логических игр;
- основные приемы сбора и разгадывания головоломок;
- правила сохранения информации, приёмы запоминания;

Для определения уровня развития творческого мышления обучающихся используется следующий блок методик:

- 1) краткий тест творческого мышления П. Торренса (адаптированный вариант для детей младшего школьного возраста);
- 2) дополнительные методики диагностики уровня творческих способностей:
 - «Нарисуй необычного человечка»;
 - «Придумай необычный рисунок»;
 - «Завершение сказки».

Тематическое планирование.
Учебная дисциплина: «Интеллект».
4 класс

№	Тема занятия	Количество часов
1	Вводное занятие. Давайте познакомимся.	1
2-4	Что такое интеллект. Вводное тестирование.	3
5-9	Развитие концентрации внимания.	5
10-14	Развитие наглядно-действенного мышления.	5
15-18	Тренировка слуховой памяти.	4
19-23	Тренировка зрительной памяти.	5
24-27	Поиск закономерностей.	4
28-30	Развитие речевого воображения.	3
31-35	Активизация мышления.	5
36-40	Развитие концентрации внимания.	5
41-44	Тренировка внимания.	4
45-48	Тренировка слуховой памяти.	4
49-52	Тренировка зрительной памяти.	4
53-57	Поиск закономерностей.	5
58-60	Развитие фантазии.	3
61-64	Развитие логического мышления.	4
65-69	Развитие концентрации внимания.	5
70-73	Тренировка внимания.	4
74-77	Тренировка слуховой памяти	4
78-81	Тренировка зрительной памяти.	4
82-86	Поиск закономерностей.	5
87-90	Развитие пространственного воображения.	4
91-95	Развитие логического мышления.	5
96-99	Тренировка концентрации внимания.	4
100-103	Тренировка внимания.	4

104-107	Тренировка слуховой памяти.	4
108-111	Тренировка зрительной памяти.	4
112-116	Поиск закономерностей.	5
117-120	Развитие пространственного воображения.	4
121-124	Развитие логического мышления.	4
125-128	Развитие концентрации внимания.	4
129-132	Тренировка внимания	4
133-136	Тренировка слуховой памяти.	4
137-140	Тренировка зрительной памяти.	4
141-144	Поиск закономерностей.	4
145-148	Развитие пространственного воображения.	4
149-151	Совершенствование воображения.	3
152-154	Развитие быстроты реакции.	3
155-158	Развитие логического мышления.	4
159-162	Совершенствование мыслительных операций.	4
163-165	Развитие концентрации внимания.	3
166-167	Тренировка внимания.	2
168-169	Тренировка слуховой и зрительной памяти.	2
170	«Что? Где? Когда?» Итоговая игровая программа.	1

Литература:

1. ТРИЗ-педагогика <http://triz.direktor.ru/default.htm>
2. Энциклопедия ТРИЗ <http://triz.org.ru/>
3. Нестандартные логические игры <http://eku.ru/puzzle.html>
4. Цифровые образовательные интернет - ресурсы:
 - <http://nsportal.ru/shkola/dopolnitelnoe-obrazovanie/library>
 - <http://festival.1september.ru/>
 - <http://www.slideshare.net/>