**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение**

**«Гимназия № 95» города Ростова-на-Дону**

ПРОГРАММА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

**«ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ КЛУБ «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»**

Автор-составитель:

Овчаренко И.Н.,

учитель технологии

и изобразительного искусства

МБОУ «Гимназия №95»

город Ростов-на-Дону

**Пояснительная записка.**

Телевизионный эфир сегодня дарит нам большое количество разнообразных игр. Но только «Что? Где? Когда?» вышла за рамки телевизионной игры, превратилась в вид интеллектуального спорта и стала образом жизни для сотен людей.

Поэтому создание по инициативе Центра по работе с одаренными детьми «Дар» в 2004 году городского интеллектуального клуба «Что? Где? Когда?» для старшеклассников было встречено мною и многими творческими людьми с большой радостью.

Формат соревнований, отобранный в рамках первого сезона, в целом, соответствует классическому варианту игры с участием нескольких команд, принятому во «взрослом» городском клубе интеллектуальных игр. В состав команды входит 6 человек. Знатокам предлагаются два блока вопросов в каждом. Каждый вопрос оценивается в один балл, коэффициент сложности не устанавливается. Специфика игр «Что? Где? Когда?» заключается в том, что вопросы, которые даются участникам, в первую очередь рассчитаны на общую эрудицию, сообразительность и находчивость, а знание конкретных дисциплин не является основополагающим.

Наблюдая за тем, как игра постепенно приобретает популярность среди школьников, пришла идея организовать такую команду и в нашем лицее. Но как провести отбор? Как собрать команду, способную бороться за места на самых разных уровнях? Талантливых детей оказалось много. Однако далеко не каждый способен работать в коллективе, быстро вспоминать те или иные факты и предлагать варианты ответа. Так, определился круг людей, которые смогли проявить себя и достойно представить лицей. В скором времени наша команда стала одной из лидирующих. И в любой игре претендует на самые высокие места. Очень приятно, что лицеисты всегда стремятся оказаться в числе основного состава команды. А значит, ЧГК по сей день привлекает детей, вызывает огромный интерес и желание стать в этой увлекательной игре лучшим.

Нельзя сравнить эту интеллектуальную игру ни с какими олимпиадами и конкурсами. И, видимо потому, что, во-первых, это командная игра, в которой формируется особый дух, особые отношения, сплоченность совершенно разных по характеру, способу мышления людей; во-вторых, это игра, сформировавшая особый тип вопроса, ориентированного не столько на эрудицию, сколько на логику, фантазию, изобретательность; в-третьих, это игра, собирающая под свое «знамя» все новые и новые ряды единомышленников, жаждущих знаний, новых впечатлений, интересных встреч.

ЧГК вызывает огромный интерес у детей. Желающих участвовать в команде очень много, а количество участников строго регламентировано, поэтому приходится осуществлять жесткий отбор в ходе школьных игр. Эта игра подталкивает каждого из участников к постоянному расширению кругозора, к пополнению новыми знаниями своего интеллектуального багажа.

Игра дает возможность ученикам раскрыть себя с совершенно иной стороны. Принимая участие в ЧГК, каждый может выявить ту область знаний, в которой преуспевает, а также увидеть свои слабые стороны, что помогает и в учебе. Неправильно ответив на какой-либо вопрос, возникает желание узнать об этом всё. И так постоянно. Игра невероятно увлекает. Участник не может расслабиться, опустить руки, потому что после побед хочется постоянно лидировать и отстаивать свои позиции, а для этого нужно много работать над собой.

Успех в игре зависит от каждого члена команды. Только сплоченный коллектив способен показать результат. Здесь все игроки становятся единым целым. Привычка поддерживать друга и работать слаженно отражается в повседневной жизни, что помогает быстро находить подход к человеку, лучше разбираться в людях.

Лицейская команда каждый год неизменно находилась в числе призеров, а затем эстафету приняла и команда Гимназии № 95, где я работаю по сей день.

Интеллектуальные игры давно внедрились в наши школы и это не случайно. В школе игра, соединяя в себе серьезное интеллектуальное занятие и забаву, развлечение, открывает путь к качественно новому уровню обучения.

*Если Вы хотите научить детей нестандартно мыслить, развить своё упорство и сообразительность, умение находить оригинальные решения, а самое главное, пополнить свой багаж знаний,* то эта программа для Вас.

Данная программа направлена на интеллектуальное, креативное развитие обучающихся через формирования и развития учебно-информационного навыка.

Участие в интеллектуальных играх создает предельно широкий фронт для познания, самостоятельной деятельности и реализации творческого потенциала обучающихся, начиная от приобретения конкретных знаний, до самостоятельного исследования.

В ходе игры приобретаются навыки анализа и синтеза, формируются умения работы в команде, расширяется кругозор.

Работа клуба ведется в направлениях:

1 .Исследовательское: работа с литературой, отбор материалов для докладов, составление вопросов; знакомство с новыми читательскими технологиями, технологиями мозгового штурма.

2. Практическое: написание докладов, статей, выступления.

3. Публицистическое: ведение интернет страницы в социальных сетях, видеосъемка и трансляция передач: «Что? Где? Когда?».

4. Игровое. Проведение тренировочных и итоговых брейн - игр, игр «Что? Где? Когда?»

Занятия носят добровольный и развлекательный характер!

При подборе материала и выборе форм игры учитываются возрастные особенности детей.

Актуальность программы заключается в развитии читательской активности, познавательных интересов, логического мышления, практике написания исследовательских докладов.

Педагогическая целесообразность заключается в привлечении детей к интеллектуальному творчеству, создании установки для получения новых знаний, повышению самооценки.

Ключевая идея – знания не даются в готовом виде. Обучающиеся добывают знания самостоятельно и умеют ими пользоваться.

Установлено, что результаты обучения напрямую связаны со сформированностью информационной компетентности.

Отсутствие навыка извлечения необходимой информации из различных видов источников или учебной самостоятельности снижает уровень готовности ученика к самообразованию.

Перед педагогами остро встал вопрос: как помочь классу?

Не секрет, что наибольший спад успеваемости детей в школе происходит в 7х и 8х классах. Связано это и с появлением новых предметов, с возрастанием требований, с возрастными особенностями школьников.

Мы предполагаем, что основные затруднения в обучении вызваны следующими факторами:

* неумение организовать собственную читательскую активность, использовать полученную информацию для решения своих задач, обнаруживать недостатки в собственной работе с текстами и исправлять их;
* недостаточное развитие навыков анализа, синтеза, обобщения информации, построения выводов;
* неумение четко выразить мысль, связно построить высказывание.

По мнению многих выдающихся педагогов, психологов, интеллектуальная игра - одна из основных форм работы с в данном направлении.

Теория значимости интеллектуальной игры получила развитие в трудах Л.С. Выготского, А.Н. Леонтьева, Д.Б. Эльконина, А.В. Запорожца К.Д. Ушинского, А.С. Макаренко, А.В. Сухомлинского, М.В. Кларина, О.С. Газмана и др.

Для эффективности программы, интеллектуальная игра рассматривается не в качестве вспомогательного обучающего, воспитательного или развлекательного средства, а как самоценное, самобытное явление, несущее в себе широкие возможности интеллектуального развития и самореализации обучающихся.

**Цель программы**

Воспитание творческой, мыслящей личности. Организация и проведение школьных интеллектуальных игр.

**Задачи программы**

1. Разработать систему занятий по подготовке обучающихся к участию интеллектуальных игр.
2. Мотивировать обучающихся на самостоятельную познавательную и исследовательскую деятельность;
3. Развивать стремление использовать свои знания и умения в практической деятельности;
4. Обучить азам написания исследовательских статей.

**Описание участников программы.**

Обучающиеся 7-11 класса.

Данная образовательная программа деятельности классного руководителя призвана решить следующие актуальные задачи:

* повышение уровня успеваемости;
* мотивация к чтению художественной литературы, энциклопедий, справочников;
* умение самостоятельно работать с учебной литературой;
* умение самостоятельно находить нужную информацию;
* умение ставить перед собой цели, задачи и самостоятельно находить решение;
* умение объективно оценивать результат своей деятельности.
* умение формулировать и задавать вопросы.

Данная программа включает в себя:

* интерактивные занятия.
* классные часы
* видеолекции
* семинары, чтения
* конкурсы
* тренировочные игры
* итоговые игры

Отличительные особенности программы:

1. Разработанная программа имеет значение для решения ряда образовательных проблем в масштабе образовательного учреждения и в случае реализации, позволит повысить уровень успеваемости;
2. В программе делается акцент на совершенствование педагогической работы: поиска инновационных форм и методов обучения;
3. Вовлечение обучающихся в самостоятельную учебную деятельность с акцентом на осознание “смыслов” и использование знаний.

**Критерии отслеживания эффективности Программы.**

-Мониторинг успеваемости;

-Результаты игр.

**Прогнозируемый результат.**

По окончании программы обучающиеся:

* повысят свою учебную успеваемость.
* научатся работать со словарями и энциклопедиями, самостоятельно составлять вопросы и задания для интеллектуальных игр.
* научатся писать исследовательские статьи.
* приобретут навыки позитивного общения, свободного высказывания и отстаивания своей точки зрения.
* научатся слушать собеседника, концентрировать внимание на поставленной задаче, эффективно взаимодействовать друг с другом для выработки общего решения.

**Обучающиеся научатся:**

* деловому конструктивному взаимодействию в группе;
* азам самоуправления;
* развивать коммуникативную и эмоциональную культ­уру;
* организовывать игровое взаимодействие на уровне группы, класса.

**Обучающиеся получат возможность научиться:**

* коллективному и индивидуальному целеполаганию и планированию;
* организации и проведению классных дел;
* индивидуальной и коллективной рефлексии;
* управлению собственным поведением с учетом не только собственных интересов, но и потребностей окружающих;
* организаторским навыкам, умениям, развитию творческой активности по организации досуга.

Требования к личностным, метапредметным результатам освоения программы.

В результате изучения данной программы обучающиеся получат возможность формирования

**личностных результатов:**

* определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).
* в предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.
* адекватно реагировать в проявлениях эмоционально-оценочного отношения к миру (интересы, склонности, предпочтения);
* выражать собственное мнение, позицию; овладеют культурой общения и поведения.

**метапредметные результаты**:

Регулятивные УУД:

* определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя.
* учиться высказывать своё предположение (версию).
* учиться работать по предложенному учителем плану.
* учиться отличать верно выполненное задание от неверного.
* учиться совместно с учителем и другими обучающимися давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.
* контролировать в форме сличения способа действия и его результата с заданным эталоном;

познавательные УУД:

* ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя.
* перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы.
* перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать

коммуникативные УУД:

* донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).
* слушать и понимать речь других.
* совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.
* учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

Предполагается, что дети расширят свои знания в следующих областях: русский язык, литература, история, география, биология, обществознание, культура, краеведение, религия.

**Ресурсное обеспечение реализации профилактической** **программы.**

Методическое обеспечение:

- конспекты занятий, классных часов, игр, статьи на интернет-ресурсах «Что? Где? Когда?», книги.

Дидактический материал:

- тренировочные вопросы 1, 2, 3,4 уровней сложности, видеолекторий, фонд презентаций, видеороликов, музыкальное сопровождение, декорации.

Библиотечный фонд. Интернет ресурсы.

Материально-техническое обеспечение:

* класс
* компьютерный класс;
* локальная сеть и доступ в Интернет;
* библиотека;

**Структура и содержание программы.**

Программа рассчитана: на 1 час в неделю (в дни игр на 1,5 часа).

С первых занятий важно заинтересовать! Рекомендуется на вводных занятиях рассказать об истории игры, организовать совместный просмотр одной из понравившихся игр, познакомить с интересными фактами из их проведения. Так же, обучающиеся, с первых занятий должны четко знать Устав клуба, регламент занятий, темы и правила игр. Мотивация – ключ к успеху!

Занятия проводятся раз в неделю. Работа не занятиях основывается на необходимом элементе, в процессе которого обучающимся предлагается собирать самую разную информацию по общей теме. При этом дети сами выбирают, что именно они хотели бы узнать. Учитель только помогает найти нужную информацию и выстроить план работ ученических сообщений. При этом ребята разбиты на группы: 3 игровые команды по 6 человек, и команда администраторов и редакторов (как правило, играющая команда школы) – 5-6 человек. Стоит отметить то, что у каждого ребенка имеется возможность знать тему заранее, чтобы подготовиться, а так же, в случае необходимости доработать свой доклад дома и выступить с ним позднее. На самые интересные доклады педагог предлагает обучающимся написать исследовательскую статью, которая позже будет опубликована на страничке школы, в социальных сетях.

Программа предусматривает так же домашние задания – создание интереснейших интеллектуальных вопросов, на которые команды будут отвечать на тренировочных играх в конце каждого месяца.

Важное место, если мы говорим о повышении успеваемости, занимает работа с родителями.

Стоит обратить особое внимание на разнообразие форм предполагаемых для более успешного внедрения программы:

* ролевое проигрывание
* групповая дискуссия
* беседы, чтения, рассказы, обсуждения
* конкурсы
* диспуты и семинары
* классные часы
* интегрированные занятия
* игры

Учебно-тематический план основных мероприятий.

**Практические рекомендации:**

1. Всем нравится играть. И детям и взрослым, и особенно, детям. Именно игра – главное орудие педагога!
2. Не ограничивайтесь рамками класса. Проводите классные часы, игры, встречи с родителями по возможности на природе и т.п. Включайте воображение!
3. Не слишком загружайте ребят. Помните, что у них есть еще и уроки, и домашние задания. Можно заранее разделить темы, тем самым облегчить задачу и себе, в помощи написания докладов, и ребятам. В итоге каждый ребенок будет готовить доклад по 1 теме раз в месяц. Этого достаточно! А чтобы другие не скучали – пусть готовят вопросы, пишут сценарии передач. Будет возможность провести конкурсы сред них.
4. Обязательно обсуждайте каждое выступление ребенка. Говорите о плюсах и минусах. Делайте замечания. В системе ребята смогут находить свои ошибки и будут добиваться совершенства.
5. Делайте занятия запоминающимися и красочными! Не пренебрегайте музыкальным сопровождением, показом презентаций, видеороликов.
6. Не экономьте на поощрениях и наградах! Создавайте условия успеха!
7. Не ленитесь менять темы занятий в соответствии с интересами ребят.
8. Как можно чаще привлекайте родителей, учителей, спонсоров!
9. Будьте всегда в хорошем настроении!

**Ожидаемые итоги:**

Повышение уровня успеваемости в первый год реализации программы не менее чем на 15%.

Повышение уровня успеваемости во второй год реализации программы не менее чем на 25 %.

***Послесловие.***

Каждый из нас, посвятив свою жизнь профессии учителя, выбрал путь постоянного поиска, работы над собой, путь сомнений и беспокойства, путь упорного и каждодневного труда - и только при сложении всех этих составляющих можно добиться успеха и удовлетворения от работы.

Я счастлива от понимания того, что педагогические идеи дают возможность дарить ребенку радость познания, воспитывать его на успех. Что афоризм “Отдавая другим, ты сам делаешься богаче” – является справедливым и верным. Что смысл нашей педагогической деятельности не только в конечном результате, но и в процессе его достижения.

“Работа – лучший способ наслаждаться жизнью”, – утверждал И.Кант. Так давайте же ею наслаждаться и стараться обладать великой силой каждого учителя – владеть сердцами своих учеников.

**7 класс.**

**Содержание курса**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Название раздела, темы | Содержание | Формы проведения занятий |
| 1. | Введение в игру. | История и принципы игры ЧГК.  Знакомство с программой; формирование команды.  Нормы поведения в интеллектуальном клубе и кодекс чести знатока. Особенности игры «Что? Где? Когда?». Правила игры. Варианты игры: классическая игра, брейн-ринг (игра двух команд), спортивная игра (одновременная игра нескольких команд). Вопросы к игре и их особенности. Поведение каждого в команде. Командный дух. Роль и действия капитана. Первые игровые пробы. | лекция |
| 2. | Компоненты успешной игры. | Эрудиция. Логика. Нестандартное мышление. Внимание к деталям. Выделение главного. Умение слышать друг друга. Скорость реакции. Интуиция. Находчивость. Чувство юмора. Умение сдерживать эмоции. Примеры применения каждого компонента успешной игры. Игровые пробы. | лекция с использованием учебного фильма, практические занятия, игры |
| 3. | Техника мозгового штурма. | Правила мозгового штурма. Проведение мозгового штурма в разных проблемных ситуациях — практические занятия. Коллективный анализ каждого мозгового штурма: чего удалось достичь команде, какие трудности встретились на пути, самооценка действий школьника во время мозгового штурма, оценка педагогом умения каждого школьника работать в команде. Игровые пробы. | практические занятия, игры,  лекция с использованием учебного фильма,  игры |
| 4. | 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. | практические занятия, игры |
| 5. | Игры «Что? Где? Когда?». | Тренировочные игры «Что? Где? Когда?». Тематические игры «Что? Где? Когда?»: «Героические страницы российской истории»; «Первые в космосе»; «Мировая художественная культура»; «Религии мира» и т. п. Клубный турнир «Что? Где? Когда?». | практические занятия,  лекция с использованием учебного фильма,  игры |
| 6. | Другие интеллектуальные викторины. | Ознакомление с формами нетрадиционных логических игр, практические занятия (перевертыши, шарады, ребусы и т.д.), «Своя игра», «Пентагон»,«Эрудит-лото», «Перевёртыши» и т. п. | практические занятия, игры |
| 7. | Подведение итогов. | Самостоятельная подготовка, организация, проведение и последующий анализ членами клуба интеллектуальных викторин для младших школьников. Самостоятельная подготовка, организация, проведение и последующий анализ членами клуба общешкольного турнира «Брейн-ринг». Организация и проведение турниров «Брейн-ринг» с внешкольными командами.  Участие в играх различного уровня. Подведение итогов года, анализ работы. | практические занятия, игры, семинар |

**Планируемые результаты освоения курса**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| №  п/п | Наименование раздела (линии) курса | Планируемые результаты |
| 1. | Введение в игру. | Обучающиеся познакомятся с новыми членами команды, совместно скорректируют план на год. |
| 2. | Компоненты успешной игры. | Научатся:  - находить интересную информацию, логический путь к ответу, однозначность ответа, четкий источник информации;  - понимать как работать над вопросом;  - изучат все виды вопросов.  - разовьют умение находить необычное в обычном,  - ознакомятся с основными требованиями к вопросам. |
| 3. | Техника мозгового штурма. | - разовьют познавательные, коммуника-тивные, творческие способности;  - расширят кругозор;  - научатся понимать, как строить логическую цепочку;  - ознакомятся с наиболее часто встречающимися приемами зашифровки информации;  - разовьют умение мыслить нестандартно.  - ознакомятся с правилами и алгоритмами решения логических познавательных задач разных степеней сложности с рассуждениями, правилами решения головоломок. |
| 4. | Составление вопросов к играм. | - узнают, что такое интеллектуальная разминка,  - изучат задания на развитие внимания, памяти, воображения, мышления;  - отработают навыки решения головоломок.  - осознают необходимость пополнения знаний.  - научатся сотрудничеству (общению, взаимодействию) со сверстниками при решении задач на занятиях;  - научатся работать как индивидуально, так и согласованно в составе группы;  - смогут распределять работу между участниками проекта.  - научатся совместно договариваться о правилах общения и поведения на занятиях и следовать им.  - научатся использовать словари и энциклопедии, научно-популярные журналы, художественную литературу и кино для составления вопросов. |
| 5. | Игры «Что? Где? Когда?». | команда — единый механизм. Обучающиеся поймут необходимость непрерывности обсуждения вопроса.  научатся слушать друг друга.  поймут необходимость высказывания всех мыслей.  узнают, чего не нужно делать при обсуждении, как выстроить логическую цепочку командой.  научатся сотрудничеству (общению, взаимодействию) со сверстниками при решении задач на занятиях, давать самооценку результатам своего труда.  научатся работать как индивидуально, так и согласованно в составе группы, научатся распределять работу между участниками проекта, а также совместно договариваться о правилах общения и поведения в игре и следовать им. |
| 6. | Другие интеллектуальные викторины. | на практике отработают полученные знания, как в привычной форме игр, так и в форме нетрадиционных логических состязаний.  научатся сотрудничеству (общению, взаимодействию) со сверстниками при решении задач на занятиях;  сформируют навыки применения полученных знаний и умений в практической деятельности.  научатся самостоятельно работать, думать, решать творческие задачи, а также совершенствовать навыки аргументации собственной позиции по определенному вопросу. |
| 7. | Подведение итогов. | научатся сотрудничеству (общению, взаимодействию) со сверстниками при решении задач на занятиях; развивать коммуникативные умения: умений взаимодействовать в коллективе; объективно оценивать свою работу и деятельность других;  осознают необходимость познавательной активности и самостоятельной мыслительной деятельности.  отработают навыки применения полученных знаний и умений в практической деятельности. |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Тематическое планирование.**   |  |  |  | | --- | --- | --- | | № п/п | Тема | Количество  часов | | 1 | Введение в игру. | 1 | | 2 | Компоненты успешной игры. | 3 | | 3 | Техника мозгового штурма. | 5 | | 4 | Составление вопросов к играм. | 5 | | 5 | Игры «Что? Где? Когда?». | 12 | | 6 | Другие интеллектуальные викторины. | 8 | | 7 | Подведение итогов. | 1 |  |  |  |  | | --- | --- | --- | | **№ урока** | **Тема урока** | **Кол-во часов** | |  | Особенности игры «Что? Где? Когда?». Правила игры. | 1 | |  | Нормы поведения в интеллектуальном клубе и кодекс чести знатока. | 1 | |  | Примеры применения каждого компонента успешной игры. | 1 | |  | Примеры применения каждого компонента успешной игры. | 1 | |  | Игровые пробы. | 1 | |  | Правила мозгового штурма. | 1 | |  | Практические применения правил мозгового штурма. | 1 | |  | Правила командной игры. | 1 | |  | Распределение обязанностей в команде. | 1 | |  | Правила составления вопросов. | 1 | |  | Индивидуальная работа школьников по составлению вопросов к играм. | 1 | |  | Индивидуальная работа школьников по составлению вопросов к играм. | 1 | |  | Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов. | 1 | |  | Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов. | 1 | |  | Тематические игры «Что? Где? Когда?». | 1 | |  | Тематическая игра «Героические страницы российской истории». | 1 | |  | Тематическая игра «Первые в космосе». | 1 | |  | Тематическая игра «МХК». | 1 | |  | Тематическая игра «Мультфильмы». | 1 | |  | Тематическая видео-игра. | 1 | |  | Клубный турнир «Что? Где? Когда?». | 1 | |  | Клубный турнир «Что? Где? Когда?». | 1 | |  | Тематическая видео-игра «Фильмы». | 1 | |  | Подготовка к играм в параллели. | 1 | |  | Тематическая игра в параллели. | 1 | |  | Интеллектуальные головоломки. | 1 | |  | Интеллектуальная викторина. | 1 | |  | Интеллектуальная викторина «Своя игра». | 1 | |  | Интеллектуальная викторина «Брейн-ринг». | 1 | |  | Интеллектуальная викторина «Эрудит-лото». | 1 | |  | Интеллектуальная викторина «Перевертыши». | 1 | |  | Интеллектуальная викторина «Знатоки». | 1 | |  | Участие в викторине для младших школьников. | 1 | |  | Подготовка и участие в викторине для младших школьников. | 1 | |  | Подведение итогов года. Игра клуба. | 1 | |

**8-9 класс.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Название раздела, темы | Содержание | Формы проведения занятий |
| 1. | Введение. | Знакомство с правилами работы Клуба, регламентом проведения интеллектуальных игр. | лекция с использованием учебного фильма |
| 2. | Спорт. | Олимпийские игры, мировые рекорды; изучение различных фактов из спортивной истории мира и страны.  Рассмотрение вопросов, связанных с историей и развитием олимпийских игр.  Работа с энциклопедиями, периодическими изданиями, книгой рекордов Гиннеса, ресурсами интернета. | лекция с использованием учебного фильма, практические занятия, игры |
| 3. | Изобразительное искусство. | Знакомство с творчеством отечественных и зарубежных художников; виртуальное путешествие по художественным галереям мира.  Рассмотрение вопросов, связанных с жизнью и творчеством отечественных и зарубежных художников. Истории создания шедевров мирового изобразительного искусства, интересные и малоизвестные факты из жизни художников. Знакомство с шедеврами мировых галерей. Работа с энциклопедиями, периодическими изданиями, художественными альбомами, ресурсами интернета, рассмотрение репродукций шедевров мирового искусства | лекция с использованием учебного фильма, практические занятия, игры |
| 4. | Литература. | Знакомство с творчеством отечественных и зарубежных писателей и поэтов; знакомство с литературными направлениями и стилями.  Рассмотрение вопросов, связанных с жизнью и творчеством отечественных и зарубежных писателей и поэтов. История создания шедевров мировой поэзии, прозы, интересные и малоизвестные факты из жизни писателей и поэтов. Изучение стилей и направлений мировой прозы и поэзии. Работа с энциклопедиями, периодическими изданиями, художественными произведениями, ресурсами интернета.  Интеллектуальные игры по типу «Что?Где?Когда?».  Анализ вопросов по данной теме из прошедших игр МКМ по «Что?Где?Когда?» | лекция с использованием учебного фильма, практические занятия, игры, семинар |
| 5. | Кино и театр. | Знакомство с творчеством отечественных и зарубежных кинодеятелей, мультипликаторов, театральных режиссеров; современное киноискусство, направления, стили.  Рассмотрение вопросов, связанных с жизнью и творчеством отечественных и зарубежных кинематографистов, мультипликаторов, театральных деятелей. История создания шедевров мирового кино и театрального искусства, интересные и малоизвестные факты из жизни отечественных и зарубежных кинематографистов, мультипликаторов, театральных деятелей. Изучение стилей и направлений мирового кино и театрального искусства. Работа с энциклопедиями, периодическими изданиями, ресурсами интернета, просмотр записей фильмов, спектаклей мультфильмов.  Интеллектуальные игры по типу «Что?Где?Когда?».  Анализ вопросов по данной теме из прошедших игр МКМ по Что?Где?Когда?». | лекция с использованием учебного фильма, практические занятия, игры, семинар |
| 6. | Музыка. | Знакомство с творчеством отечественных и зарубежных композиторов и современных музыкантов; направления, стили.  Рассмотрение вопросов, связанных с жизнью и творчеством отечественных и зарубежных композиторов и музыкантов. История создания шедевров мирового музыкального искусства, интересные и малоизвестные факты из жизни отечественных и зарубежных композиторов и музыкантов. Изучение стилей и направлений мирового музыкального и исполнительского искусства. Работа с энциклопедиями, периодическими изданиями, ресурсами интернета, прослушивание записей музыкальных произведений.  Интеллектуальные игры по типу «Что?Где?Когда?».  Анализ вопросов по данной теме из прошедших игр МКМ по Что?Где?Когда?». | лекция с использованием учебного фильма, практические занятия, игры, семинар |
| 7. | Наука. | Знакомство с достижениями мировой науки, фактами из истории открытий в различных науках: физика, химия, математика, биология, география и др.  Рассмотрение вопросов, связанных с жизнью и научной деятельностью отечественных и зарубежных ученых. История открытий в мире науки, интересные и малоизвестные факты из жизни отечественных и зарубежных ученых. Работа с энциклопедиями, периодическими изданиями, ресурсами интернета.  Интеллектуальные игры по типу «Что?Где?Когда?».  Анализ вопросов по данной теме из прошедших игр МКМ по Что?Где?Когда?». | лекция с использованием учебного фильма, практические занятия, игры, семинар |
| 8. | Интернет. | Знакомство с особенностями мировой информационной системы.  Рассмотрение вопросов, связанных с развитием мировых информационных ресурсов. Рассмотрение интересных и малоизвестных фактов из интернета.  Работа с энциклопедиями, периодическими изданиями, ресурсами интернета.  Интеллектуальные игры по типу «Что?Где?Когда?».  Анализ вопросов по данной теме из прошедших игр МКМ по Что?Где?Когда?». | лекция с использованием учебного фильма, практические занятия, игры, семинар |
| 9. | Итоговое занятие. | Подведениерезультатов работы Клуба за год.  Анализ деятельности участников команд, команд в целом. Научатся развивать коммуникативные умения: умения взаимодействовать в коллективе; объективно оценивать свою работу и деятельность других. | семинар |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Тематическое планирование.**   |  |  |  | | --- | --- | --- | | № п/п | Тема | Количество часов на освоение темы | | 1 | Вводное занятие. | 2 | | 2 | Спорт: изучение различных фактов из спортивной истории мира и страны | 6 | | 3 | Изобразительное искусство: знакомство с творчеством отечественных и зарубежных художников. | 12 | | 4 | Литература: отечественные и зарубежные писатели и поэты; направления и стили. | 8 | | 5 | Кино и театр: современное киноискусство, история, направления, стили. | 10 | | 6 | Музыка: отечественные и зарубежные композиторы, исполнители; направления, стили. | 10 | | 7 | Наука: достижения мировой науки, факты из истории открытий в различных науках. | 12 | | 8 | Интернет: знакомство с особенностями мировой информационной системы. | 6 | | 9 | Итоговое занятие: подведение результатов работы Клуба за год. | 2 | |  | Всего: | 68 | |  | | | |

**10-11 класс.**

**Содержание курса**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Название раздела, темы | Содержание | Формы проведения занятий |
| 1. | Вводное занятие. | История и принципы игры ЧГК. Правила: внимательное прочтение условия; занимательные задачи; распределение времени; знакомство с программой; формирование команды. | лекция |
| 2. | Вопрос — основа интеллектуального конкурса. Требования к вопросам. | 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. Сравнение как мыслительная операция. Правила и приемы сравнения. | лекция с использованием учебного фильма, практические занятия, игры |
| 3. | Алгоритм поиска ответов. Основные приемы. | Ключевое слово в вопросе. Как строить логическую цепочку. Наиболее часто встречающиеся приемы зашифровки информации. Умение мыслить нестандартно. Обобщение как мыслительная операция. Логические задачи на определение последовательности, распределения, сравнения. Аналогия как мыслительная операция. Проведение аналогий с отношениями противоположности, принадлежности. Правила и алгоритмы решения логических познавательных задач разных степеней сложности с рассуждениями. Правила решения головоломок. | практические занятия, игры,  лекция с использованием учебного фильма,  игры |
| 4. | Эрудиция — ключ к успеху. Интеллектуальная разминка. | Необходимость пополнения знаний. Интеллектуальная разминка: задания на развитие внимания, памяти, воображения, мышления. Отработка навыков решения головоломок. | практические занятия, игры |
| 5. | Принципы работы в команде. | Команда — единый механизм. Непрерывность обсуждения. Как слушать друг друга. Необходимость высказывания всех мыслей. Чего не нужно делать при обсуждении. Как выстроить логическую цепочку командой. | практические занятия,  лекция с использованием учебного фильма,  игры |
| 6. | Проведение интеллектуальных игр. | Ознакомление с формами нетрадиционных логических игр, практические занятия. (перевертыши, шарады, ребусы и т.д.) | практические занятия, игры |
| 7. | Проведение викторин. | Проведение викторин на различные темы, умение их составлять. | практические занятия, игры |
| 8. | Проведение игра в гимназии, участие в играх города, региона. | Участие в играх различного уровня. Проведение игр для школьников младших классов и среднего звена. Подведение итогов года, анализ работы. | практические занятия, игры, семинар |

**Планируемые результаты.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| №  п/п | Наименование раздела (линии) курса | Планируемые результаты |
| 1. | Вводное занятие. | Обучающиеся познакомятся |
| 2. | Вопрос — основа интеллектуального конкурса. Требования к вопросам. | Обучающиеся научатся находить интересную информацию, логический путь к ответу, однозначность ответа, четкий источник информации. Поймут как работать над вопросом. Изучат все виды вопросов. Разовьют умение находить необычное в обычном, узнают правила и приемы сравнения и основные требования к вопросам. |
| 3. | Алгоритм поиска ответов. Основные приемы. | Разовьются познавательные, коммуникативные, творческие способности обучающихся;  расширится кругозор учащихся;  Учащиеся поймут как строить логическую цепочку. Узнают наиболее часто встречающиеся приемы зашифровки информации. Разовьют умение мыслить нестандартно.  Узнают правила и алгоритмы решения логических познавательных задач разных степеней сложности с рассуждениями, правила решения головоломок. |
| 4. | Эрудиция — ключ к успеху. Интеллектуальная разминка. | Узнают что такое интеллектуальная разминка, изучат задания на развитие внимания, памяти, воображения, мышления. Отработают навыки решения головоломок.  Осознают необходимость пополнения знаний.  Научатся сотрудничеству (общению, взаимодействию) со сверстниками при решении задач на занятиях;  Научатся работать как индивидуально, так и согласованно в составе группы научатся распределять работу между участниками проекта.  Научатся совместно договариваться о правилах общения и поведения на занятиях кружка и следовать им. |
| 5. | Принципы работы в команде | Команда — единый механизм. Обучающиеся поймут необходимость непрерывности обсуждения вопроса. Научатся слушать друг друга. Поймут необходимость высказывания всех мыслей. Узнают, чего не нужно делать при обсуждении, как выстроить логическую цепочку командой.  Научатся сотрудничеству (общению, взаимодействию) со сверстниками при решении задач на занятиях.  Научатся давать самооценку результатам своего труда.  Научатся работать как индивидуально, так и согласованно в составе группы научатся распределять работу между участниками проекта.  Научатся совместно договариваться о правилах общения и поведения в игре и следовать им. |
| 6. | Проведение интеллектуальных игр | На практике отработают полученные знания как в привычной форме игр, так и в форме нетрадиционных логических состязаний.  Научатся сотрудничеству (общению, взаимодействию) со сверстниками при решении задач на занятиях;  Сформируются навыки применения полученных знаний и умений в практической деятельности.  Обучающиеся научатся самостоятельно работать, думать, решать творческие задачи, а также совершенствовать навыки аргументации собственной позиции по определенному вопросу. |
| 7. | Проведение викторин. | Научатся сотрудничеству (общению, взаимодействию) со сверстниками при решении задач на занятиях; развивать коммуникативные умения: умений взаимодействовать в коллективе; объективно оценивать свою работу и деятельность других;  Осознают необходимость познавательной активности и самостоятельной мыслительной деятельности.  Отработают навыки применения полученных знаний и умений в практической деятельности. |
| 8. | Проведение игра в гимназии, участие в играх города, региона. | Научатся сотрудничеству (общению, взаимодействию) со сверстниками при решении задач на занятиях;  Сформируются навыки применения полученных знаний и умений в практической деятельности.  Обучающиеся научатся самостоятельно работать, думать, решать творческие задачи, а также совершенствовать навыки аргументации собственной позиции по определенному вопросу. |

**Тематическое планирование.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № п/п | Тема | Количество часов на освоение темы |
|  | Вводное занятие. Правила игры. | 1 |
|  | Нормы поведения в клубе, кодекс чести знатока. | 1 |
|  | Вопрос — основа интеллектуального конкурса. Требования к вопросам. | 1 |
|  | Виды вопросов. | 1 |
|  | Логические задачи на определение последовательности, распределения, сравнения. | 1 |
|  | Логические задачи, ребусы. | 1 |
|  | Как строить логическую цепочку при поиске ответа. | 1 |
|  | Правила решения головоломок. | 1 |
|  | Эрудиция — ключ к успеху. | 1 |
|  | Интеллектуальная разминка: задания на развитие внимания, памяти, воображения, мышления. | 1 |
|  | Интеллектуальная разминка: задания на развитие внимания, памяти, воображения, мышления. | 1 |
|  | Принципы работы в команде. | 1 |
|  | Чего не нужно делать при обсуждении. | 1 |
|  | Тематические игры в «ЧГК». | 1 |
|  | Тематическая игра «Героические страницы российской истории». | 1 |
|  | Тематическая игра «Первые в космосе». | 1 |
|  | Тематическая игра «МХК». | 1 |
|  | Тематическая игра «Мультфильмы». | 1 |
|  | Тематическая видео-игра. | 1 |
|  | Клубный турнир «ЧГК». | 1 |
|  | Клубный турнир «ЧГК». | 1 |
|  | Интеллектуальная викторина «Эрудит-лото». | 1 |
|  | Интеллектуальная викторина «Брейн-ринг». | 1 |
|  | Игра всероссийского чемпионата. | 1 |
|  | Интеллектуальная викторина «Своя игра». | 1 |
|  | Тематическая видео-игра «Фильмы». | 1 |
|  | Игра всероссийского чемпионата. | 1 |
|  | Игра всероссийского чемпионата. | 1 |
|  | Подготовка викторин для младших школьников. | 1 |
|  | Организация и проведение интеллектуальных викторин для младших школьников. | 1 |
|  | Организация и проведение интеллектуальных викторин для среднего звена. | 1 |
|  | Игра всероссийского чемпионата. | 1 |
|  | Игра на кубок РГУПС. | 1 |
|  | Подведение итогов года. Игра клуба. | 1 |