

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №1 г. Краснознаменска»

Рассмотрена
руководитель МО учителей
эстетического и спортивного направлений
_____/Мирошниченко А.Ю.
протокол №1
от «27» августа 2020г.

Согласовано
заместитель директора по УВР
_____/Закревская Н.Н.
«28» августа 2020г.

Утверждаю
директор школы
_____/Мясникова А.В.
приказ №123
от «31» августа 2020г.

Программа внеурочной деятельности
социально-педагогической направленности
интеллектуальный клуб «Что? Где? Когда?»
нормативный срок освоения программы: 9 месяцев
для обучающихся 6-7-го класса
на 2023-2024 учебный год

Составитель программы:
Енова Валентина Васильевна,
учитель музыки
высшей квалификационной категории

Пояснительная записка

Программа данного курса представляет систему интеллектуально-развивающих занятий и относится к общеинтеллектуальному направлению реализации внеурочной деятельности.

Интеллектуальный клуб в процессе своей работы помогает расширению кругозора учащихся во многих направлениях: математика, естествознание, литература, краеведение, история и т.д.

Актуальность выбранного направления определяется ведущей ролью умственной деятельности. Вся жизнь человека постоянно ставит перед ним острые и неотложные задачи и проблемы. Возникновение таких проблем, трудностей, неожиданностей означает, что в окружающей нас действительности есть еще много неизвестного, скрытого. Следовательно, нужно все более глубокое познание мира, открытие в нем все новых и новых процессов, свойств и взаимоотношений людей и вещей. Поэтому какие бы новые веяния, рожденные требованиями времени, ни проникали в школу, как бы ни менялись программы и учебники, формирование культуры интеллектуальной деятельности учащихся всегда было и остается одной из основных общеобразовательных и воспитательных задач. Интеллектуальное развитие – важнейшая сторона подготовки подрастающих поколений. Развитый интеллект отличает активное отношение к окружающему миру, стремление выйти за пределы известного, активность ума, наблюдательность, способность выделять в явлениях и фактах их существенные стороны и взаимосвязи. В основе предлагаемой программы лежит системно-деятельностный подход, который обеспечивает внутренние связи между задачей и средствами, необходимыми для наиболее рационального ее решения; самостоятельность, которая проявляется как в познании, так и в практической деятельности, поиске новых путей изучения действительности. Развитый интеллект – это ещё и эрудиция, умение вспомнить в нужное время нужную информацию, правильно сформулировать ответ на заданный вопрос, быстро перебрать все возможные направления поиска. Клуб, кроме прочих, решает ещё и задачи общения, взаимодействия, совместного поиска решения. Умения собрать команду. Умения руководить этой командой. Умения корректно взаимодействовать, без взаимных упрёков за неправильный ответ. То есть, кроме общеинтеллектуальных задач клуб решает ещё и социальные задачи.

Воспитательная направленность занятий в рамках работы клуба «Что? Где? Когда?» связана в основном с формированием ценностного отношения школьников к знаниям, развитием их любознательности, повышением их познавательной мотивации. Проведение предусмотренных программой тематических игр «Что? Где? Когда?» позволит педагогу акцентировать внимание школьников на ярких страницах отечественной и мировой истории и культуры. Также можно предоставить подросткам возможность самостоятельно организовать интеллектуальные викторины для учащихся младших классов, что позволит им приобрести и некоторый позитивный опыт социальной деятельности.

Цель программы – развитие личности и создание основ творческого потенциала учащихся.

Задачи:

- Формирование позитивной самооценки, самоуважения.
- Формирование коммуникативной компетентности в сотрудничестве:
 - ✓ умение вести диалог, координировать свои действия с действиями партнеров по совместной деятельности;
 - ✓ способности доброжелательно и чутко относиться к людям, сопереживать
 - ✓ формирование социально адекватных способов поведения.
- Формирование способности к организации деятельности и управлению ею:
 - ✓ воспитание целеустремленности и настойчивости;

- ✓ формирование навыков организации рабочего пространства и рационального использования рабочего времени;
- ✓ формирование умения самостоятельно и совместно планировать деятельность и сотрудничество;
- ✓ формирование умения самостоятельно и совместно принимать решения.
- Формирование умения решать творческие задачи.
- Формирование умения работать с информацией (сбор, систематизация, хранение, использование)

Особенностью данной программы является реализация педагогической идеи формирования у школьников умения учиться – самостоятельно добывать и систематизировать новые знания. В этом качестве программа обеспечивает реализацию **следующих принципов:**

- Непрерывность дополнительного образования как механизма полноты и целостности образования в целом;
- Развития индивидуальности каждого ребенка в процессе социального самоопределения в системе внеурочной деятельности;
- Системность организации учебно-воспитательного процесса;
- Раскрытие способностей и поддержка одаренности детей:
 - ✓ изучение интеллектуальных возможностей учащихся школы и динамики их роста;
 - ✓ формирование культуры умственного труда средствами воспитательной работы;
 - ✓ развитие всестороннего и глубокого интереса к интеллектуальной деятельности, потребности в развитии собственного интеллекта;
 - ✓ развитие творческой инициативы и активности учащихся в интеллектуальной деятельности;
 - ✓ создание атмосферы творчества, проявления самостоятельности учащихся в подготовке воспитательных мероприятий;
 - ✓ поддержка, стимулирование и поощрение учащихся, проявляющих себя в этой области.

Формы работы в рамках реализации программы:

- часы общения;
- диспуты;
- виртуальные экскурсии по историческим и культурным местам России и мира;
- работа в библиотечном фонде;
- работа с электронными ресурсами;
- «мозговые штурмы»;
- командные интеллектуальные игры;
- интеллектуальные игры на личное первенство;
- участие в школьных, муниципальных, региональных, всероссийских творческих конкурсах;
- участие в предметных неделях;
- командные тренинги;
- участие в школьных и районных научно-практических конференциях,
- интеллектуальных марафонах, интеллектуальных играх и фестивалях.

Результаты освоения программы:

В ходе реализации программы учащиеся должны:

- расширить свой кругозор;
- научиться применять полученные знания, эрудицию в нестандартных ситуациях;
- получить опыт участия в интеллектуальных играх;
- овладеть основами дискуссионной деятельности;
- развить творческие и интеллектуальные способности;
- выработать умение работать в команде.

Срок реализации программы «Что? Где? Когда?» составляет 1 год по 1 часу в неделю, всего 34 ч.

Методическое обеспечение программы

Для реализации учебно-воспитательных целей используются следующие материалы:

- развивающие игры;
- архивы вопросов и игр;
- информационные базы данных,
- электронные (и иные) энциклопедии, справочники и интерактивные пособия.

Из технических средств применяются:

- ноутбук с необходимым программным обеспечением;
- медиа-проектор.

Вопросы и другие игровые материалы берутся с интернет ресурсов ЧГК движения:

<https://vk.com/cgk51school>

<https://vk.com/schoolchgk>

https://vk.com/mkm_chgk

https://vk.com/shchr_chgk

Содержание

Введение в игру. (2 ч)

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.

Компоненты успешной игры. (4 ч)

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.

Техника мозгового штурма. (6 ч)

Правила мозгового штурма. Проведение и анализ мозгового штурма в разных проблемных ситуациях — практические занятия. Коллективный анализ каждого мозгового штурма. Игровые пробы.

Составление вопросов к играм. (5 ч)

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. Подбор заданий к игре. Использование Интернета. Разбор составленных вопросов на занятиях. Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.

Игры и турниры. (11 ч)

Тренировочные игры «Что? Где? Когда?». Тематические игры «Что? Где? Когда?»: «Героические страницы российской истории»; «Первые в космосе»; «Мировая

художественная культура»; «Путешествия по Глобусу» и т. п. Клубный турнир «Что? Где? Когда?».

Другие интеллектуальные викторины. (6 ч)

«Перевертыши», «Игры разума», «Счастливый случай», «Своя игра», «Ворошиловский стрелок», «Интеллектуальный аукцион», «Медиа-азбука», «Интеллектуальная азбука».

Литература

1. Андросов А., Клейн А. *Играем в «Что? Где? Когда?»* / - Одесса: НВО ХПА, 1998.
2. Баландин Б.Б. *1001 вопрос для очень умных (с подсказками для остальных)* / Москва: РИПОЛ КЛАССИК
3. Белкин, В.А. *Клуб интеллектуальных игр: методика тренировок* / Москва, 2002.
4. Ворошилов, В.Я. *Феномен игры* / Москва, ЭКСМО, 2002.
5. *Главная книга умных и веселых* / Сост. Ю.Д.Хайчин. – Донецк: Сталкер, 1998.
6. *Кто хочет стать миллионером?* / Ред. А.Кочаров. – Москва: Эгмонт Россия Лтд., 2000.
7. Климович, Л.В. *Играем в «знатоков»!* / Минск: Беларускі верасень, 2005.
8. Климович, Л.В. *Нам нужны сообразительные* / Минск: Зорны верасень, 2007.
9. Левин, Б.Е. *«Что? Где? Когда?» для «чайников»* / Донецк: Сталкер, 1999.
10. *Настольная книга умных и веселых* / Сост. Ю.Д.Хайчин. – Донецк: Сталкер, 1997.
11. *О, счастливчик!* / Ред. А.Кочаров. – Москва: Эгмонт Россия Лтд., 1999.
12. *О, счастливчик. Книга вторая.* / Ред. А.Кочаров. – Москва: Эгмонт Россия Лтд., 1999.
13. *О, счастливчик. Книга третья.* / Ред. А.Кочаров. – Москва: Эгмонт Россия Лтд., 2000.
14. *Своя Игра* / Сост. И.К. Тюрикова. – Москва: ТЕРРА, тт 1-10
15. Хайчин, Ю.Д. *Твоя игра* / – Москва: ФАИР-ПРЕСС, 2000.
16. Авторы-составители: Е.В. Алексеев, В.Г. Белкин, Н.А. Курмашева, М.О. Поташев, И.К. Тюрикова. *«Что? Где? Когда?»*: Рольф; Москва; 2000.

**Календарно-тематическое планирование внеурочной деятельности
на занятиях «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?».**

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов
1	Нормы поведения в интеллектуальном клубе и кодекс чести знатока. Особенности игры «Что? Где? Когда?». Правила игры.	1
2	Варианты игры: классическая игра, брейн-ринг (игра двух команд), спортивная игра (одновременная игра нескольких команд).	1
3	Вопросы к игре и их особенности. Поведение каждого в команде. Командный дух. Роль и действия капитана.	1
4	Первые игровые пробы. Игра «Что? Где? Когда?»	1
5	Эрудиция. Логика. Нестандартное мышление.	1
6	Внимание к деталям. Выделение главного. Умение слышать друг друга. Скорость реакции.	1
7	Интуиция. Находчивость. Чувство юмора. Умение сдерживать эмоции. Примеры применения каждого компонента успешной игры.	1
8	Игровые пробы. Игра «Что? Где? Когда?»	1
9	Правила мозгового штурма.	1
10	Проведение и анализ мозгового штурма в разных проблемных ситуациях — практические занятия.	1
11	Коллективный анализ каждого мозгового штурма. Практические занятия.	1
12	Игровые пробы. Интеллектуальная игра «Интеллектуальная азбука»	1
13	Игровые пробы. Игра «Что? Где? Когда?»	1
14	Игровые пробы. Тематическая игра ЧГК «Литературные открытия»	1
15	Правила составления вопросов. Использование словарей и энциклопедий для составления вопросов.	1
16	Использование научно-популярных журналов, художественной литературы и кино для составления вопросов. Подбор заданий к игре.	1
17	Роль широкого кругозора и эрудиции в составлении вопросов. Ценность знания и преимущества эрудированного человека в игре и повседневной жизни. Подбор заданий к игре.	1
18	Подбор заданий к игре. Использование Интернета.	1
19	Разбор составленных вопросов на занятиях.	1
20	Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.	1
21	Тренировочная игра «Что? Где? Когда?»	1
22	Тренировочная игра «Что? Где? Когда?»	1
23	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Вехи русской истории».	1
24	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Мировая художественная культура».	1
25	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «От Москвы до Парижа».	1
26	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Вокруг света за 60 минут».	1
27	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Звёздный час».	1
28	Клубный турнир «Что? Где? Когда?».	1
29	Интеллектуальная игра «Интеллектуальный аукцион»	1
30	Интеллектуальная игра «Перевертыши».	1
31	Интеллектуальная игра «Игры разума».	1

32	Интеллектуальная викторина: «Счастливый случай».	1
33	Интеллектуальная викторина: «Своя Игра».	1
34	Интеллектуальная игра «Медиа-азбука»	1