

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

**Направленность программы –** естественно - научная

**Актуальность программы** -развитие познавательных интересов, читательской активности, логического мышления, создании условий для самореализации, воспитании гармонически развитой личности

**Отличительные особенности:**

Отличительные особенности данной программы в том, что содержание и система занятий направлены на развитие личности через формирование у учащихся поискового типа мышления, творческих способностей. Участие в интеллектуальных играх создает предельно широкий фронт для познания, самостоятельной деятельности и реализации творческого потенциала учащихся, начиная от приобретения конкретных знаний о различных предметах, выходящих за рамки школьной программы, до самостоятельного исследования. В ходе игры приобретаются навыки анализа и синтеза, формируются умения работы в команде, расширяется кругозор учащихся.

Работа объединения ведется в направлениях:

1.Исследовательское: Подбор литературы для игр, отбор материалов для вопросов, составление вопросов. Знакомство с новыми читательскими технологиями, технологиями мозгового штурма.

2.Игровое:

Игры - соревнования между классами и личные первенства по типу игры «Что? Где? Когда?»

**Адресат программы -** дети 12-18 лет.

**Объем и срок освоения программы -** Программа учитывает возрастные особенности и интересы детей 12- 18 лет и рассчитана на 5 лет обучения.

**Форма обучения** - очная

**Режим занятий -** три дня в неделю.

Вторник, среда, четверг с 14.00-16.00

**ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ**

**Цель**: Создание условий для интеллектуального развития детей, их коммуникативной, творческой самореализации.

**Задачи:**

- Формирование культуры общения детей, развитие коммуникативных навыков.

- Развитие логического мышления

-Формирование опыта, умений и навыков участия в интеллектуальных играх, работы в команде

-Формирование эрудиции и культуры мышления учащихся

-Реализация творческого потенциала личности.

**ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

Ожидаемые результаты от реализации программы:

- повышение мотивации к учебной деятельности учащимися,

- повышение познавательной активности,

- реализация интеллектуально-творческого потенциала подростков посредством участия в конкурсах разных уровней,

- успешная социализация выпускников

- становление интеллектуальной личности с активной жизненной позицией

По окончании курса дети 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, работать со словарями и энциклопедиями, самостоятельно составлять вопросы и задания для интеллектуальных игр и уметь организовывать их, различать формы интеллектуальных игр, знать условия каждой игры и соблюдать её правила.

Основным средством проверки результатов деятельности учащихся являются итоговые интеллектуальные игры, где они используют полученные знания и навыки участия в интеллектуальных играх.

**СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

**Тематическое планирование**

**«Что? Где? Когда?»**

**1 год обучения**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Тема** | **часы** |
| 1 | Введение в игру. Особенности игры «Что? Где? Когда?» Инструктаж по ТБ. Компоненты успешной игры. Эрудиция, логика, нестандартное мышление. | 2 |
| 2 | Компоненты успешной игры. Выделение главного. | 2 |
| 3 | Тренировочная игра «Что? Где? Когда?» | 10 |
| 4 | Компоненты успешной игры. Командный дух | 2 |
| 5 | Техника мозгового штурма. Правила мозгового штурма | 2 |
| 6 | Тренировочная игра «Что? Где? Когда?» | 6 |
| 7 | Правила составления вопросов | 2 |
| 8 | Использование словарей и энциклопедий для составления вопросов | 2 |
| 9 | Использование научно-популярных журналов, художественной литературы для составления вопросов. | 2 |
| 10 | Тренировочная игра с использованием самостоятельно разработанных вопросов | 6 |
| 11 | Составление тематических вопросов | 2 |
| 12 | Игровые пробы | 2 |
| 13 | Тематическая игра «Страницы Российской истории» | 2 |
| 14 | Разбор вопросов по теме «Мировая художественная культура» | 2 |
| 15 | Тематическая игра «Мировая художественная культура» | 2 |
| 16 | Разбор вопросов по теме «Великие изобретатели» | 2 |
| 17 | Разбор вопросов по теме «Географические открытия» | 2 |
| 18 | Разбор вопросов по теме «Страны и континенты» | 2 |
| 19 | Тренировочная игра «Что? Где? Когда?» | 6 |
| 20 | Разбор вопросов по теме «Кинематограф» | 2 |
| 21 | Разбор вопросов по теме «Загадки Вселенной» | 2 |
| 22 | Игра «Верю-не верю» | 2 |
| 23 | Виртуальная экскурсия «Третьяковская галерея» | 2 |
| 24 | Разбор вопросов по теме «Эти удивительные животные» | 2 |
| 25 | Разбор вопросов по теме «Музеи мира» | 2 |
| 26 | Разбор вопросов по теме «Первые в космосе» | 2 |
| 27 | Разбор вопросов по теме «Планета насекомых» | 2 |
|  | Итого: | 72 |

**2 год обучения**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Тема** | **часы** |
| 1 | Знакомство с разными видами игр: викторины, кроссворды, \*головоломки…  \*вопросы-шутки,  \*оригинально о банальном,  \*Вопрос-подсказка,  \*сверхлёгкие вопросы,  \*конкурс смекалки | 8 |
| 2 | Игровая практика: «Марафон знаний» | 2 |
| 3 | Игровая практика: Что? Где? Когда? | 10 |
| 4 | Игровая практика: Своя игра | 6 |
| 5 | Игровая практика: Пентагон | 6 |
| 6 | Игровая практика: Пинг-понг | 4 |
| 7 | Игровая практика: Интеллектуальная завалинка | 4 |
| 8 | Игровая практика: Брейн Ринг | 4 |
| 9 | Игровая практика. Десятка | 4 |
| 10 | Игровые программы. Интеллектуальный Эверест | 4 |
| 11 | Участие в краевых, зональных конкурсах по игре «Что? Где? Когда?» | 20 |
| 12 | ИТОГО: | 72 |

**3, 4, 5 год обучения**

(каждый год с последующим усложнением)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Тема** | **часы** |
| 1 | Вводный модуль. Инструктаж по ТБиОТ, норма поведения, правила. Формирование команды. Экскурсия по Дворцу. Задачи на год. Знакомство с программой работы клуба. Распределение ролей в команде. | 2 |
| 2 | Виды информационных игр. Игры на эрудицию. Игры на логику. Игры на ассоциативное мышление .Мозговой штурм и интеллектуальные игры. | 5 |
| 3 | Изучение правил и техники составления вопроса. Интеллектуальные викторины. Работа с информационными источниками: справочная литература, словари, Интернет, познавательная, научно-популярная литература. Классификация информации по различным областям человеческих знаний. Подготовка к тематическим играм: составление вопросов и викторин, создание проекта игровой программы. Тренинги, проигрывание игровых ситуаций. | 5 |
| 4 | Тренировочная игра «Что? Где? Когда?». Организационная работа: подготовка заданий для команд, разъяснение правил игры. Подготовка команд. Оформление заявок. Составление оценочных листов. Подсчет баллов, выявление победителей. Подведение итогов каждой игры. Результаты по итогам всех игр. | 15 |
| 5 | Тренировочная игра «Брэйн-ринг». Подготовка вопросов. Правила игры. Психологические особенности игр в условиях цейтнота. Оформление заявок. Разработка индивидуальных проектов интеллектуальных игр. Проработка вопросов и ответов. Проведение игры. Оценочные листы. Подведение итогов игры. | 15 |
| 6 | Тренировочная игра «Своя игра», тренировочная игра «Эрудит-квартет». Подготовка команд к играм. Подготовка вопросов. Обсуждение правил “Эрудит-квартета”. Оформление заявок и оценочных листов. Подведение итогов игр. Награждение финалистов. | 9 |
| 7 | Участие в краевых, зональных конкурсах по игре «Что? Где? Когда?» | 20 |
| 8 | Итоговый модуль. Подведение итогов работы команд за год. Составление итоговой таблицы. Награждение победителей. | 1 |
|  | ИТОГО: | 72 |

**УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

Оборудование кабинета:

Комплект ученический (стол, стул) по числу обучающихся

Стол учительский-1

Стул учительский-1

Стенд для информации-1

Оснащение кабинета:

Компьютер-1

Принтер-1

Ксерокс-1

Методические пособия.

Дидактические пособия.

Справочная, энциклопедическая, научная литература.

**ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ**

Исследование интеллектуальной сферы в течение всего учебного года; формы предъявления и демонстрации образовательных результатов по итогам районных, школьных, зональных, краевых игр.

**ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ**

В перечень (пакет) диагностических методик, позволяющих определить достижение обучающимися планируемых результатов входит:

1.Положение о мониторинге качества освоения общеразвивающих программ (исходная, промежуточная и итоговая);

2.Мониторинг участия детей в мероприятиях разного уровня

3.Аналитическая справка посещения занятий

**ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ**

Виды деятельности:

Игры, конкурсы, викторины.

Составление и решение задач, ребусов, кроссвордов, головоломок.

Подготовка и проведение турниров знатоков

Участие в школьных, районных, зональных, краевых фестивалях знатоков

**СТРУКТУРА ЗАНЯТИЯ**

**Разминка:** Включает в себя несколько коротких заданий-игр. (эрудит-лото, блицтурниры, логические задачи, кроссворды).

Цель разминки: настроить детей на игру, активизировать мыслительные способности.

**Основная часть:** 10-20 вопросов из серии ЧГК.

Цель игры: развитие логического мышления, быстрое накопление знаний в процессе поиска решения развиваются коммуникативные способности.

**Заключительный этап**: игры, направленные на создание хорошего настроения, создающие желание прийти на следующую игру.

**ФОРМЫ И МЕТОДЫ РАБОТЫ**

Индивидуальная и групповая форма;

Беседа, дискуссия;

Тренировочные игры;

Работа с научно-популярной литературой, цифровыми ресурсами.

**МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ.**

Предлагается использование двух видов интеллектуальной мыслительной деятельности:

Теоретическая часть (заочные экскурсии, изучение научной, научно- популярной и художественной литературы);

Практическая часть (тренировочные интеллектуальные игры).

Теоретическая часть программы методически разнообразна благодаря использованию вариантов лекционного метода обучения в сочетании с заочными устными и виртуальными путешествиями, изучением научной литературы.

**СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ ПЕДАГОГА**

1.33 тренировки в клубе интеллектуальных игр / В.Г. Белкин. – М.: МОО ИНТИ. – 2003.

2.Н. Ю. Анашина Энциклопедия интеллектуальных игр. Брэйн-ринг. Своя игра. Эрудит-аукцион. Академия Развития, 2007 г.

3. Алексеев, Е., «Что? Где? Когда?» / Е. Алексеев, В. Белкин, Н.Курмашева, М. Поташев, И. Тюрикова.– М.: Рольф, – 2000 г.

4.Баландин Б. «3 000 каверзных вопросов для вундеркиндов и их родителей» М, 2007 г.

5. Баландин Б. «10 000 вопросов для умных» М, 2007 г.

6. Баландин Б. Большая книга интеллектуальных игр и занимательных вопросов для умников и умниц М, 2008 г.

7. Белкин В.Г. «Клуб интеллектуальных игр: 33 тренировки». М.2003 г.

8. Климович, Л.В.  Нам нужны сообразительные /  Л.В.Климович. – Мн.: Зорны Верасень, – 2007 г.

9. Климович, Л.В. Отличаются умом и сообразительностью/ Л.В.Климович. – Мн,: Зорны Верасень, – 2007 г.

10. Манусаджян, Н.Э. Методика тренировок по интеллектуальным играм / Н.Э.Манусаджян. – Ереван: Издательство Российско-Армянского (Славянского) государственного университета, – 2008 г.

11. Республиканские чемпионаты по интеллектуальным играм среди школьников 2008-2013. В помощь педагогическим работникам учреждений образования. / НЦХТДМ, Мн. –  2014 г.

12. Саблина, Е.С. Интеллектуальные игры для всех. / Е.С.Саблина. – Архангельск.– 2004.

13. Корин А. Феномен «Что? Где? Когда?» - М: Эксмо 2002.

14. Своя игра. - М.: Терра 1997.

15. Хайчин Ю. Главная игра умных и весёлых. - Донецк: Сталкер 1998.

16. Хайчин Ю. Твоя игра. Новая книга для умных и весёлых. - Донецк:

Сталкер 2001.

17. Энциклопедия 100 великих... - М.: Вече.

18. <http://www.мillionPodarkov.ru>.

19. <http://www.razumniki.ru>.

**СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ**

1.Ворошилов, В.Я. Феномен игры / В.Я. Ворошилов – М.: Советская Россия. – 1982 (Библиотечка «В помощь художественной самодеятельности», №23).

2.Бурда, Б.О.  «Что? Где? Когда?» вне телеэкрана [Электронный ресурс] 1996.– Режим доступа: // <http://internet.chgk.info/znatoki/boris/burda/chgk/>

3. Левин, Б.Е. «Что? Где? Когда?» для чайников»/ Б.Е. Левин. – Донецк: Сталкер. – 1999.

4. Поникаров Е. Что? Где? Когда? [Электронный ресурс] 2000.– Режим доступа: // <http://nesprosta.tripod.com/pony-car/pony-car1.htm>

5. Поташев М. Как не надо делать вопросы [Электронный ресурс] -1997, -2000.– Режим доступа: // <http://www.klex.ru/ds>.

6. Климович, Л.В. Легенды и мифы Нескучного Сада. /Л.В.Климович. – Новосибирск – 2013.