

Приложение 48 к основной
общеобразовательной программе –
образовательной программе
начального общего образования

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«КЛУБ «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»
5-9 классы**

Пояснительная записка.

Программа составлена с учетом образовательных потребностей, запросов участников образовательного процесса, в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования; программа определяет цели, планируемые результаты, содержание и организацию процесса формирования универсальных учебных действий через интеллектуальную сферу деятельности и предназначена для обучающихся 5-9-х классов.

На современном этапе в образовательном пространстве особый приоритет получили интеллектуальные игры. Игровая технология позволяет в значительной мере усилить воспитательный процесс, который определяется теми благоприятными обстоятельствами, в которых оказываются ее участники (игроки). Игра создает прекрасную возможность для активного межличностного взаимодействия, для общественного и творческого самовыражения. Игра имеет обучающее и развивающее значение, а также великолепное средство психологической подготовки к жизненным ситуациям. Занятия интеллектуальным спортом способствуют повышению уровня интеллектуального развития детей, умения концентрировать внимание на решении задач в условиях ограниченного времени, анализировать возникающие ситуации и делать выводы.

Важную роль в образовательном процессе играет самообразование, заинтересованность проблемой, умение быстро находить и эффективно использовать информацию. Это очень важно для учащихся. С целью помочь учащимся овладеть приемами поиска и использования информации, развития их творческих интеллектуальных способностей создан кружок интеллектуальных игр. Интеллектуальные игры являются универсальным средством изучения особенностей общения и обучения общению.

Программа способствует формированию общей культуры человека, способствует эстетическому воспитанию, расширению кругозора, создает условия для развития логического мышления и пространственных представлений учащихся. Участие детей в игре способствует их самоутверждению, развивает настойчивость, стремление к успеху, формирует наблюдательность, умение логически мыслить, развивает воображение и пространственное представление.

Занятия в клубе и участие в играх позволяют проверить себя, своё мышление, интеллект в нестандартной, экстремальной ситуации (ограничение во времени, наличие соперников, часто незнакомое место: игра на чужом поле), а наличие болельщиков, личный вклад в результаты команды, представительство (команда играет от школы, района, клуба) поднимают общественный статус учащихся. Таким образом, школьник проходит путь от простого увлечения популярной игрой к активному многогранному самообразованию. Воспитание творческого, раскованного, независимого мышления и усвоение принципов эвристики и научной организации труда облегчает учащимся процесс дальнейшего образования и помогает достичь успехов в любом виде деятельности.

В ходе занятий учащиеся знакомятся с разнообразными интеллектуальными играми, изучают способы и приемы эффективного мышления. Программа ориентирована на дополнительное образование детей 5-9 классов, в первую очередь проявляющих выраженный познавательный интерес, много читающих, желающих проявить себя в интеллектуальных состязаниях. На занятиях учащиеся приобретают и определенную сумму теоретических знаний. Полученные знания могут быть легко использованы воспитанниками в процессе образования и разнообразных жизненных ситуациях.

Формы занятий предполагаются следующие: теоретические, раскрывающие суть процесса интеллектуальной игры, правила и формы различных игр, практические и игровые занятия, предполагающие участие школьников в школьных и городских турнирах.

Цели программы:

Социализация личности через вовлечение в различные виды интеллектуальной деятельности, создание условий для творческого и интеллектуального развития личности обучающихся через формирование познавательной активности, посредством овладения базовыми навыками стратегии, тактики и техники интеллектуальных игр, игрового соперничества, расширения общего кругозора и развития интеллекта в игровой деятельности.

Для достижения поставленной цели данная программа решает следующие

задачи:

- пропаганда интеллектуального развития и создание условий для реализации их творческого потенциала;
- создание креативной образовательной среды, способствующей развитию ребёнка, формированию у него потребности и в саморазвитии, и самопознании;
- развитие межпредметных связей;
- усиление мотивации познавательной деятельности;
- актуализация приобретаемых знаний;
- учить самостоятельно искать и получать информацию из различных источников, уметь ее анализировать и критически мыслить;

Основной формой организации образовательного процесса является учебное занятие, состоящее из теоретической и практической части.

Другие формы обучения: интеллектуальные игры, семинары, ролевые игры, дебаты.

Формы организации занятий:

- коллективная;
- групповая;
- индивидуальная.

Программа обеспечивает формирование личностных, метапредметных, предметных результатов.

Метапредметными результатами является *формирование универсальных учебных действий (УУД):*

- умение высказывать свое предположение;
- умение работать по предложенному плану;
- решать нестандартные и логические задачи.

Личностные УУД:

- умение обмениваться друг с другом информацией;
- выражать личное мнение;

- приобретение навыков позитивного общения;
- умение свободного высказывания и отстаивания своей точки зрения;
- эффективно взаимодействовать друг с другом для выработки общего решения.

Регулятивные УУД:

- определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата;
- составление плана и последовательности действий;

Познавательные УУД:

- добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя учебник, свой жизненный опыт и информацию, полученную в дополнительной литературе;
- делать предварительный отбор источников информации;
- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы, сравнивать и группировать предметы и их образы.

Коммуникативные УУД:

- совершенствование речевых навыков (логически выстроить свою речь);
- умение отстаивать свою позицию;
- вырабатывать общее решение;
- совместно договариваться о правилах общения и поведения во время игры и следовать им.
- интегрироваться в группу сверстников и строить продуктивное взаимодействие со сверстниками и взрослыми;
- понимание значимости коллектива и своей ответственности перед ним;

Тематическое планирование

5 класс

	Название темы	Часы
1.	Вводное занятие. Определение атрибутики клуба.	1
2.	Вопрос — основа игры. Требования к вопросам. Виды вопросов и способы работы с ними.	1
3.	Алгоритм поиска ответов. Основные приемы.	1
4.	Что? Где? Когда? Игра с командами 5 – классов.	2
5.	Как работать с книгой.	1
6.	Разновидности интеллектуальных игр.	3
7.	Принципы командной игры.	1
8.	Что? Где? Когда? Отборочная игра с командами 5-х классов.	2
9.	Отработка игры в шестерках	1
10.	Нетрадиционные формы интеллектуальных игр.	1
11.	Игра «Эрудит-Квартет».	1
12.	Что? Где? Когда? Финальные игры с командами 5-х классов.	2
13.	Три основные формы игры в «Что? Где? Когда?»	1
14.	Командная «Своя игра» .	1

15.	Основные принципы командной игры.	2
16.	Игровая практика.	2
17.	Анализ игр.	1
18.	Игровые занятия.	8
19.	Итоговое занятие. Награждение лучших команд и игроков клуба.	2
	Итого:	34

6 класс

	Название темы	Часы
1.	Вводное занятие. Определение атрибутики клуба.	1
2.	Вопрос — основа игры. Требования к вопросам. Виды вопросов и способы работы с ними.	1
3.	Алгоритм поиска ответов. Основные приемы.	1
4.	Что? Где? Когда? Игра с командами 6 – классов.	2
5.	Как работать с книгой.	1
6.	Разновидности интеллектуальных игр.	3
7.	Принципы командной игры.	1
8.	Что? Где? Когда? Отборочная игра с командами 6-х классов.	2
9.	Отработка игры в шестерках	1
10.	Нетрадиционные формы интеллектуальных игр.	1
11.	Игра «Эрудит-Квартет».	1
12.	Что? Где? Когда? Финальные игры с командами 6 классов.	2
13.	Три основные формы игры в «Что? Где? Когда?»	1
14.	Командная «Своя игра» .	1
15.	Основные принципы командной игры.	2
16.	Игровая практика.	2
17.	Анализ игр.	1
18.	Игровые занятия.	8
19.	Итоговое занятие. Награждение лучших команд и игроков клуба.	2
	Итого:	34

7 класс

	Название темы	Часы
1.	Вводное занятие. Определение атрибутики клуба.	1
2.	Вопрос — основа игры. Требования к вопросам. Виды вопросов и способы работы с ними.	1
3.	Алгоритм поиска ответов. Основные приемы.	1
4.	Что? Где? Когда? Игра с командами 7 – классов.	2
5.	Как работать с книгой.	1
6.	Разновидности интеллектуальных игр.	3
7.	Принципы командной игры.	1
8.	Что? Где? Когда? Отборочная игра с командами 7-х классов.	2
9.	Отработка игры в шестерках	1
10.	Нетрадиционные формы интеллектуальных игр.	1
11.	Игра «Эрудит-Квартет».	1
12.	Что? Где? Когда? Финальные игры с командами 7 классов.	2
13.	Три основные формы игры в «Что? Где? Когда?»	1

14.	Командная «Своя игра» .	1
15.	Основные принципы командной игры.	2
16.	Игровая практика.	2
17.	Анализ игр.	1
18.	Игровые занятия.	8
19.	Итоговое занятие. Награждение лучших команд и игроков клуба.	2
	Итого:	34

8 класс

	Название темы	Часы
1.	Вводное занятие. Определение атрибутики клуба.	1
2.	Вопрос — основа игры. Требования к вопросам. Виды вопросов и способы работы с ними.	1
3.	Алгоритм поиска ответов. Основные приемы.	1
4.	Что? Где? Когда? Игра с командами 8 – классов.	2
5.	Как работать с книгой.	1
6.	Разновидности интеллектуальных игр.	3
7.	Принципы командной игры.	1
8.	Что? Где? Когда? Отборочная игра с командами 8-х классов.	2
9.	Отработка игры в шестерках	1
10.	Нетрадиционные формы интеллектуальных игр.	1
11.	Игра «Эрудит-Квартет».	1
12.	Что? Где? Когда? Финальные игры с командами 8 классов.	2
13.	Три основные формы игры в «Что? Где? Когда?»	1
14.	Командная «Своя игра» .	1
15.	Основные принципы командной игры.	2
16.	Игровая практика.	2
17.	Анализ игр.	1
18.	Игровые занятия.	8
19.	Итоговое занятие. Награждение лучших команд и игроков клуба.	2
	Итого:	34

9 класс

	Название темы	Часы
1.	Вводное занятие. Определение атрибутики клуба.	1
2.	Вопрос — основа игры. Требования к вопросам. Виды вопросов и способы работы с ними.	1
3.	Алгоритм поиска ответов. Основные приемы.	1
4.	Что? Где? Когда? Игра с командами 9 – классов.	2
5.	Как работать с книгой.	1
6.	Разновидности интеллектуальных игр.	3
7.	Принципы командной игры.	1
8.	Что? Где? Когда? Отборочная игра с командами 9 классов.	2
9.	Отработка игры в шестерках	1
10.	Нетрадиционные формы интеллектуальных игр.	1

11.	Игра «Эрудит-Квартет».	1
12.	Что? Где? Когда? Финальные игры с командами 9 классов.	2
13.	Три основные формы игры в «Что? Где? Когда?»	1
14.	Командная «Своя игра» .	1
15.	Основные принципы командной игры.	2
16.	Игровая практика.	2
17.	Анализ игр.	1
18.	Игровые занятия.	8
19.	Итоговое занятие. Награждение лучших команд и игроков клуба.	2
	Итого:	34

Методическое обеспечение программы:

1. Методические разработки интеллектуальных программ, сценарии игр
2. Дидактический материал по разделам «Поле чудес», «Что? Где? Когда? Почему?», «Викторины», «Кроссворды», «Сценарии», «Загадки», «Интеллектуальные игры».
3. Реквизит к игровой программе:
игровой стол, барабан, аппаратура для «Брейн-ринга».
4. Наглядно-дидактический материал: образовательная программа, методические пособия для проведения занятий, подборка музыки, настольные игры, головоломки и т. д.
5. Информационные базы данных в интернете;
6. Электронные (и иные) энциклопедии, справочники и интерактивные пособия.

Литература и информационные ресурсы для педагога:

1. 33 тренировки в клубе интеллектуальных игр / В.Г. Белкин. – М.: МОО ИНТИ. – 2003.
2. Н. Ю. Анашина Энциклопедия интеллектуальных игр. Брэйи-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. <http://www.millionPodarkov.ru>.
14. <http://www.razumniki.ru>.

Литература и информационные ресурсы для учащихся:

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.