

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство образования Саратовской области
Администрация Ленинского района муниципального образования
города Саратова
МАОУ "Медико-биологический лицей" г Саратова

РАССМОТРЕНО

Руководитель МО
учителей гуманитарного
цикла



Е.А. Байрамова

Протокол №1 от «28» 08 23 г.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора
по науке МАОУ "МБЛ"



Е.В. Заносченко

Протокол №1 от «28» 08 23 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор МАОУ "МБЛ"



Т.З. Сыромолотова

Приказ № 156 от «28» 08 23 г.



Рабочая программа (внеучебная деятельность)

Интеллектуальный клуб

«Что? Где? Когда?»

2023-2024 учебный год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа, сформирована с целью повышения общего интеллектуального уровня лицеистов, совершенствования внеучебной жизни, сплочения на почве интеллектуального соревнования, на основе примерных авторских программ. Программу составили Асташкина С.Г., Новичкова Т.В. Программа предназначена для проведения занятий в клубе интеллектуальных игр и основывается на игре «Что? Где? Когда?» (Далее – «ЧГК») и других смежных с ней игр и рассчитана на один учебный год для изучения теоретических основ. После приобретения необходимых теоретических знаний учащиеся впоследствии развивают свои практические и игровые навыки в составе сложившихся команд. Поэтому программа последующих лет обучения состоит в основном из практических и игровых занятий. 9 класс – изучает теоретические основы интеллектуальных игр и играет. 10 класс – сам организует игры.

Программа предназначена для групп учащихся из разных классов. Содержание программы позволяет совмещать деятельность учеников 7-11 классов. Новизна и особенность данной программы состоит в обобщении и структурировании работы по развитию интеллектуальных, организаторских и коммуникативных способностей подростков через включение их в интеллектуальную деятельность не только как пассивных участников, а как активных организаторов всех интеллектуально – познавательных мероприятий через совместную деятельность взрослых и детей.

Актуальность разработки и создания данной программы обусловлена наличием следующих противоречий

- развитие интеллекта ограничивается рамками школьной программы, а социальная действительность требует более широкого кругозора;
- у подростков есть потребность в межличностном общении, но отсутствуют первичные навыки социальных коммуникаций;
- между нереализованностью интеллектуального и творческого потенциала подростков и стремления к самореализации и самовыражению.

Целью предлагаемой программы является: Выявление и развитие интеллектуальных, коммуникативных и организаторских способностей подростков посредством включения их в интеллектуально – познавательную деятельность для активной социализации в обществе через

- обучение учащихся приемам и навыкам игры в «ЧГК» и смежных с ней игр, – формирование и развитие у них жизненно-важных компетностей (социальной, коммуникативной, поликультурной, информационной, самообразования и саморазвития, продуктивной творческой деятельности);
- развитие творческой личности;
- повышение интеллектуального уровня и расширение у них интеллектуальных навыков вообще, развитие эрудиции, логики, фантазии;
- создание мотивации к постоянному самосовершенствованию и самообразованию;
- обучение коммуникативным навыкам;
- обучение собранности, умению принимать решение в критических ситуациях;
- привитие любви к работе с книгой и другими источниками знаний.

Задачи:

Воспитательные:

- Формировать положительные эмоции, благоприятный психологический климат в процессе межличностного общения.
- Формировать ценностное отношение к интеллекту.
- Приобщить подрастающее поколение к истинным культурным ценностям.

Обучающие:

- Обучить подростков разработке и организации интеллектуально – познавательных игр, конкурсов, викторин.
- Обучить подростков организовывать и проводить интеллектуально – познавательные игры и конкурсные программы.
- Обучить подростков умению анализировать свою деятельность.

Развивающие:

- Развить организаторские способности, коммуникативные умения и навыки межличностного и делового общения.
- Развить навыки поисково-исследовательской деятельности подростков.
- Создать условия для развития творческих и познавательных способностей и индивидуальных наклонностей.

Здоровьесбережение:

- Создать условия для развития гармоничной личности.
- Приобщить к здоровому образу жизни

В основе образовательной деятельности лежит индивидуальный и личностно - ориентированный подход к обучающимся, учет возрастных, эмоциональных, интеллектуальных, организаторских и коммуникативных способностей.

Принципы, на которых основывается работа:

- Принцип свободы действий, мнений, позиций.
- Принцип приоритета личностно-ориентированного подхода.
- Принцип равных возможностей.
- Принцип доверия и открытости.
- Принцип ориентации на успешную деятельность.

- Принцип самореализации.

Форма проведения занятий – групповая, включает в себя следующие виды деятельности:

- игры;
- самоуправление;
- экскурсии;

- конкурсы;
- викторины;
- встречи с интересными людьми;
- дискуссии;
- работа с литературой;

Упор в занятиях делается на игру как на таковую, в процессе которой предусмотрена проработка необходимых навыков и выполнения поставленных целей. Отсюда преобладание чисто игровых занятий над теоретическими и практическими (где отрабатывается какой-то конкретный вопрос). В ходе игровых занятий у учащихся есть возможность проявить приобретённые знания и навыки в комплексе, а у педагога замечать и устранять слабые места и недоработки в их подготовке. Кроме того, как показывает практика, конкретные знания, полученные в ходе игры и имеющие эмоциональную окраску, являются наиболее устойчивыми.

Группа, занимающаяся по данной программе, может насчитывать от 12 до 30 учащихся (кратное 6-ти) возраста 12-18 лет. Программа рассчитана на возраст 12- 17 лет с привлечением представителей других образовательных учреждений города (членов клуба «Знак ответа», студенческий команд, на сотрудничество со школьными командами города). К концу первого года обучения из учащихся формируются 1-2 команды знатоков, которые принимают участие в различных фестивалях. Кроме того, учащиеся приобретают необходимые навыки, что бы суметь организовать и провести игру «ЧГК» у себя в классе, лицее, с командами других школ и т.д.

В целом учитывается отсутствие каких либо официальных теоретических или методических пособий по игре «ЧГК», программа опирается на богатый опыт, накопленный саратовским студенческим клубом знатоков «Знак ответа», а также другими клубами Саратова.

Критерии оценки результативности программы.

1. Повышение качества организации и проведения интеллектуально – познавательных мероприятий.

2. Участие в городских интеллектуально – познавательных мероприятиях

3. Повышение уровня интеллектуальных, организаторских и коммуникативных способностей лицеистов Проводится диагностика по выявлению степени овладения членами клуба коммуникативными, организаторскими и интеллектуальными навыками.

(Мотивационная анкета, тест «КОС» (автор Щуркова), штрих-лист «Мои достижения», тест «ШТУР»). Анализируется работа администрацией, пишется самоанализ релаации программы автором. • Создание системы работы с кураторами школьных интеллектуальных сообществ и представителями из числа учащихся по подготовке к интеллектуальным мероприятиям.

4. Баллы в Портфолио лицеистов и учреждения.

Требования к уровню подготовки учащихся.

Знание определения «интеллект», способов измерения интеллекта.

- Умение выполнять «игры для ума».
- Умение отбирать вопросы и задания для интеллектуальных игр, конкурсов, викторин в соответствии с темой и возрастом участников.
- Умение правильно, корректно составить вопрос к игре, конкурсу, викторине.
- Умение систематизировать материал к конкретной игре, викторине
- Умение подростков организовать и провести интеллектуально – познавательную игру, викторину, конкурсную программу. Знание отличительных характеристик и правил проведения основных видов интеллектуально – познавательных мероприятий.
- Умение анализировать мероприятие (общий ход и качество своего участия в общем деле
- Умение классифицировать игры. Знание типов интеллектуальных игр; алгоритм построения простейших игр и конкурсов.
- Знание методики организации и проведения коллективно творческого дела.
- Умение организовать и провести КТД в группе.
- Знание категорий тестовых вопросов. Умение выполнять задания из тестов на определение уровня IQ.
- Знание правил поведения ведущего на сцене, в зале. Умение работать со зрительской аудиторией.
- Умение работать с микрофоном.
- Умение держаться на сцене
- Уметь разрабатывать и изготавливать реквизит к интеллектуально – познавательным играм и конкурсам.

В результате реализации программы лицеисты должны овладеть следующими компетентностями:

- аккуратность, дисциплинированность, выполнение заданий (в процессе всего обучения);
- самообразование (расширение, углубление ЗУН);
- творчество, проектная деятельность (поиск нового, анализ и синтез, наблюдательность, воображение);

- активность (энергичность, инициативность) в применении знаний и умений на практике;
- знание средств и способов деятельности: планирование, проектирование, моделирование, прогнозирование, исследовательская деятельность, ориентация в разных видах деятельности;
- выявление и поддержка одарённых организаторскими и творческими способностями детей;
- умение анализировать мероприятие (общий ход и качество своего участия в общем деле);
- соблюдение установленных норм поведения в учебной и общественно – трудовой деятельности;
- точное соблюдение и уважение законов, норм;
- свобода и ответственность, уверенность в себе, собственное достоинство, гражданский долг;
- знание и соблюдение традиций, этикета;
- способность соотносить свои устремления с интересами других людей и социальных групп;
- способность разрешать и погашать конфликты, сотрудничество, толерантность, уважение и принятие другого, социальная мобильность;
- продуктивно взаимодействовать с членами объединения (группы), решающими общую задачу; представлять и цивилизованно отстаивать свою точку зрения в диалоге и публичном выступлении на основе признания разнообразия позиций и уважительного отношения к ценностям (религиозным, этническим, профессиональным, личностным и т.п.) других людей;
- анализировать и разрешать противоречия, препятствующие эффективности работы группы;
- способность систематизировать, критически оценивать и анализировать полученную информацию с позиции, решаемой им задачи, делать аргументированные выводы. Использовать полученную информацию при планировании и реализации своей деятельности в той или иной ситуации;
- **Формы и средства контроля**
- Мониторинг будет реализован через:
 - — Наблюдение.
 - — Методы опроса (анкетирование, интервьюирование).
 - — Тренинги (самостоятельно и совместно с педагогом – психологом).
- Для проведения мониторинга используются следующие методики:
 - • Мотивационная анкета - методика изучения приоритетных направлений деятельности в подростковой среде.
 - • Диагностика «КОС» (авт. Н.Е. Щуркова)
 - • Штрих – лист «Мои достижения» (Личностно-ориентированная анкета)
 - • Школьный тест умственного развития (ШТУР).
 - • Тест «Размышляем о жизненном опыте» (авт. Н.Е. Щуркова).

График обязательных игр на 2023-2024 год (7-11 класс)

Сентябрь	Школьный турнир Район
Октябрь	Городской турнир школьной лиги
Ноябрь	Областной турнир школьной Лиги
Декабрь – апрель	Отборочный тур «Поколение У», игры полуфинала и финал (Саратов-24)
Ноябрь	«Лига лицеев» ЛИЕН - ежегодный
Сентябрь - май	Игры студенческого саратовского клуба «Знак ответа» (по желанию команды)

Сентябрь-май	Вузовские турниры (традиционно: СГЮА, СГТУ, СГМУ, ССЭИ, ПАГС) – по приглашению
Сентябрь «Радужна неделя» Декабрь «Конституция РФ» Февраль «Зимний турнир» Март «Неделя истории» Май «Великая победа»	Лицейские турниры.
Дистанционные игры (онлайн) «Альфа –Центавра» «Эрудит» октябрь – май.	Отборочные туры и туры Альфа Центавра

п-п	Название темы	Часы	виды деятельности
1	Введение в игру	1	Беседа, обсуждение
2	Компоненты успешной игры	1	Работа в группах
3	Техника мозгового штурма	1	Работа в группах
4	Подбор заданий к игре. Правила составления вопросов. Использование словарей.	1	Поиск информации, обсуждение, составление вопросов
5	Подбор заданий к игре. Использование энциклопедий .	1	Поиск информации, обсуждение, составление вопросов
6	Подбор заданий к игре. Использование энциклопедий. Использование Интернета.	1	Поиск информации, обсуждение, составление вопросов
7	Проведение интеллектуальной игры «Своя игра».	2	Игровая деятельность в группах, рефлексия
8	Подбор заданий к игре. Правила составления вопросов. Использование словарей.	1	Поиск информации, обсуждение
9	Подбор заданий к игре. Использование энциклопедий .	1	Поиск информации, обсуждение
10	Подбор заданий к игре. Использование энциклопедий. Использование Интернета.	1	Поиск информации, обсуждение
11	Проведение тематической игры «По страницам Отечественной истории»	2	Игровая деятельность в группах, рефлексия
12	Подбор заданий к игре. Правила составления вопросов. Использование словарей.	1	Поиск информации, обсуждение, составление вопросов
13	Подбор заданий к игре. Использование энциклопедий .	1	Поиск информации, обсуждение, составление вопросов
14	Подбор заданий к игре. Использование энциклопедий. Использование Интернета.	1	Поиск информации, обсуждение,
15	Проведение тематической игры «Первые в космосе»	2	Игровая деятельность в группах, рефлексия
16	Подбор заданий к игре. Правила составления вопросов. Использование словарей.	1	Поиск информации, обсуждение
17	Подбор заданий к игре. Использование энциклопедий .	1	Поиск информации, обсуждение, составление вопросов
18	Подбор заданий к игре. Использование энциклопедий. Использование Интернета.	1	Поиск информации, обсуждение, составление вопросов
19	Проведение тематической игры « По страницам любимых книг».	2	Игровая деятельность в группах, рефлексия
20	Подбор заданий к игре. Правила составления вопросов. Использование словарей.	1	Поиск информации, обсуждение

21	Подбор заданий к игре. Использование энциклопедий .	1	Поиск информации, обсуждение, составление вопросов
22	Подбор заданий к игре. Использование энциклопедий. Использование Интернета.	1	Поиск информации, обсуждение
23	Проведение тематической игры « Заповедные места Урала»	1	Игровая деятельность в группах, рефлексия
24	Подбор заданий к игре. Правила составления вопросов. Использование словарей.	1	Поиск информации, обсуждение
25	Подбор заданий к игре. Использование энциклопедий .	1	Поиск информации, обсуждение, составление вопросов
26	Подбор заданий к игре. Использование энциклопедий. Использование Интернета.	1	Поиск информации, обсуждение, составление вопросов
27	Проведение игры для младших школьников « Знатоки»	1	Игровая деятельность в группах, рефлексия
28	Подбор заданий к игре. Правила составления вопросов. Использование словарей.	1	Поиск информации, обсуждение, составление вопросов
29	Подбор заданий к игре. Использование энциклопедий .	1	Поиск информации, обсуждение, составление вопросов
30	Подбор заданий к игре. Использование энциклопедий. Использование Интернета.	1	Поиск информации, обсуждение, составление вопросов
31	Проведение игры для младших школьников « За страницами учебника»	1	Игровая деятельность в группах, рефлексия

Учебно-тематический план 10 класс

пп	Название темы	Количество часов			
		всего	теория	практика	Игровые занятия
1	Вводное занятие	1	1	-	-
2	Вопрос-основа игры. Требования к вопросам	2	1	1	-
3	Алгоритм поиска ответов. Основные приемы	3	1	2	
4	Эрудиция ключ к успеху Принципы интеллектуальной разминки	2	1	1	
5	Как работать с книгой	2	1	1	
6	Игра «Эрудит-лото» Принципы игры в команде. Распределение командных ролей Отработка игры в шестерках	3	1	1	1
7	Как организовать игры ЧГК, спортивного ЧГК	5	1	1	3
8	Основные особенности «Своей игры»	3	1	1	1
9	Основные особенности игры «Тройка»	3	1	1	1
10	Основные особенности игры «Перевертыши»	3	1	1	1
11	Основные особенности игры «Шляпа»	3	1	1	1
12	Основные особенности игры «Брейн-ринг»	2	1	1	2
13	Нетрадиционные интеллектуальные игры	1	1	1	1

14	Игровые занятия				
	Итого:	34			

1. Вводное занятие.

Знакомство с членами группы, их наклонностями, интересами, предпочтениям. Рассказ цели и задачи кружка. План работы и порядок проведения занятий. История и принципы игр «ЧГК». Правила игр. Игра «ЧГК» в нашем городе.

2. Вопрос – основа игры. Требования к вопросу. Специфические способы составления вопросов.

Интересная информация, лаконичная формулировка, логический путь к ответу, однозначность ответа, чёткий источник информации. Как работать над вопросом. Вопросы на конкретные знания как исключение. Умение мыслить нестандартно. Умение находить необычное в обычном. Смысловое и стилистическое оформление вопросов. Приёмы шифрования информации.

3. Алгоритмы поиска ответов.

Фильтрация информации в вопросе. Ключевое слово. Как строить логическую цепочку. Нестандартное мышление. Умение вжиться в образ автора вопроса, понять его логику составления вопроса. Наиболее часто встречающиеся приёмы зашифровки информации. Отсечки. Соответствие ответа форме вопроса.

4. Эрудиция – ключ к успеху.

Необходимость пополнения знаний. Принципы интеллектуальной разминки. Принцип разносторонности знаний.

5. Как работать с книгой.

Основные приёмы работы с книгой. Специфические приёмы для составления вопросов.

6. Игра «Эрудит-лото».

Игра «Эрудит-лото» как одна из интеллектуальных игр. Основные принципы «Эрудит-лото». Как интересно составить вопросы для «Эрудит-лото».

7. Принципы игры в команде.

Команда – единый механизм. Непрерывность обсуждения. Как слушать друг друга. Необходимость высказывания всех мыслей, пришедших за игровым столом. Чего не нужно делать при обсуждении. Как выстроить логическую цепочку командой.

8. Распределение командных ролей.

Основные игровые амплуа и их функции: капитан, генератор идей, критик. Другие возможные роли («Том прямого действия», «Форма вопроса», «Ответ» и др.). Специализация игроков по сферам знаний.

9. Отработка игры в шестёрках.

Формирование команд. Отработка взаимодействия в командах. Выработка делового психологического климата в команде.

10. Как организовать «ЧГК».

Три основные формы игры «ЧГК»: классическая, спортивная, синхронная. Игры со зрительным залом. Как интересно скомпоновать программу. Технические и организационные нюансы подготовки турнира. Подбор и редактирование пакета вопросов.

11. Основные особенности «Своей игры».

Основные правила «Своей игры». Тактика игры. «Своя игра» – предпосылка успешной игры в «Тройке».

12. Основные особенности игры «Тройка».

«Тройка»: правила игры и её особенности. Функции капитана и пристяжных. Подбор троек и отработка их взаимодействия.

13. Основные особенности игры «Брейн-ринг».

Отличие «Брейн-ринга» от «ЧГК». Требование к вопросам на «Брейн-ринге». Особенности общения при игре в «Брейн-ринг». Изменение функций капитана. Отработка взаимодействия для «Брейн-ринга».

14. Формы нетрадиционных логических игр.

«Даугавпилс», «Верить, не верить», «С точностью наоборот», «Интеллектуальный покер», «Отгадай задуманное», «Интеллектуальный хоккей», «Травести», «Откажись или удвой» и др.

15. Игровые занятия. Примерный план игровых занятий.

1. Интеллектуальная разминка (15-10 мин.)

2. Игра в «ЧГК» (30-35 мин.)

3. Игра в «Брейн-ринг» (45 мин.)

16. Итоговое занятие. Подведение работы за год. Рекомендуемый список литературы на лето.

Возможно включение других тем в программе игр. Время и темы игр может варьировать в соответствии с конкретной ситуацией и целями, поставленными педагогом (например, подготовка к конкретному турниру). Подготовка к юбилейным датам (200 лет 1812 году, юбилей писателя). Вопросы и другие игровые материалы готовятся в основном руководителем и учащимися.

пп	Название темы	Количество часов		
		всего	теория	практика Игровые занятия
1	Вводное занятие, организация команд, работы клуба на год организация игр	1	1	-
2	Работа ведущего	1	1	
3	Работа с литературой	1	1	
4	Тематическая общелицейская игра «1812 год»(подготовка и проведение). Составление вопросов к игре.	2	-	2
5	Тематическая общелицейская игра «День конституции»	4	2	2
6	Тематическая общелицейская игра «День победы»	2	2	2
7	Подготовка к городскому туру игры ЧГК	4		4
8	Подготовка и участие в областном туре (финальной игре)	2		4
9	Участие в играх клуба «Знак ответа»	5		1
10	Участие в играх СГМУ факультета довузовского образования	3		3
11	Участие в городской и областной игре «Память предков – наследие молодых»	3	1	2
12	Интеллектуальные игры «Перевертыши», «Шляпа», «Тройка»	3	-	3
13	Организация и проведение общелицейской игры «Брейн-ринг» (5-7 классы)	3	-	3
14	Встречи с интересными людьми (игроками студенческих команд, участников игры «Что? Где? Когда?» из Саратова., организаторами игр.			
	Итого:	34		

1. Классификация игр. Виды игр: командные, массовые, индивидуальные, подвижные, малоподвижные. Типы игр: игры на знакомство, кричалки (шумелки), с предметом, музыкальные, танцевальные, театр-экспромт, интеллектуальные и др. Как составить игру, конкурсную программу. Интеллектуальные игры. Типы интеллектуальных игр. Правила и законы простейших интеллектуальных игр. Алгоритм построения интеллектуальной игры, викторины. Классификация вопросов и заданий для интеллектуальных игр. Правило составления вопросов. Анализ проведенной игры.
2. Работа ведущего. Особая роль в любом коллективном творческом мероприятии (деле) принадлежит ведущему. Непринужденное общение с

залом – это целое искусство. Для того, чтобы овладеть этим искусством ведущему предстоит изучить:

- а) сценическое движение;
- б) технику речи;
- в) технику работы с микрофоном.
- г) умение импровизировать;
- д) необходимо знание каждого сценария, правил игры, ответов на все вопросы;
- е) правильно подобрать соответствующую одежду, создать свой имидж.

Практика:

- *Беседа: «Ведущий и зал».*
- *Дискуссия: «Имидж как фактор успешности. Имидж ведущего и характер мероприятия».*
- *Разучивание скороговорок, чистоговорок.*
- *Творческие конкурсы: «Покажи», «Скопируй», «Импровизация», «Имидж».*
- *Упражнения: «Колокол», «Самолет», «Этажи», «Игрушки», «Птичий двор».*
- *Итоговое занятие – разработка сценария (вопросов и заданий) к игре «1812».*

3. *Работа с литературой. В этом разделе учащимся предстоит научиться систематизировать материал, используемый в подготовке к интеллектуально познавательным играм, викторинам, конкурсам.*

Отобрать литературу по заданной теме.

Уметь составить вопросы из «сплошного» текста.

Практика:

- *Работа с литературой.*
- *Составление вопросов и заданий к играм, викторинам, конкурсам.*
- *Составление банка вопросов и заданий к играм, викторинам, конкурсам.*
- *Выход в библиотеку.*
- *Итоговое занятие – разработка сценария (вопросов и заданий) к игре «День Конституции».*

4-14. Практика (тематические игры)

Тема занятия	Содержание учебной темы	Тип урока, вид занятия	Требования к уровню подготовки обучающихся Измерители и формы, виды контроля	Измерители, формы и виды контроля	план	факт
Как играть игру спортивного ЧГК 5 Вводное занятие Вопрос-основа игры. Требования к вопросам Алгоритм поиска ответов. Основные приемы	21. Вводное занятие. <i>Знакомство с членами группы, их наклонностями, интересами, предпочтениями. Рассказ цели и задачи кружка. План работы и порядок проведения занятий. История и принципы игр «ЧГК». Правила игр. Игра «ЧГК» в нашем городе.</i>	<i>Беседа Игра</i>	практические игры. Задания на развитие внимания К заданиям этой группы относятся различные лабиринты и целый ряд игр, направленных на развитие произвольного внимания детей, объема внимания, его устойчивости, переключения и распределения.	<i>Протоколы игр, результаты турниров, результаты форумов</i>	<i>Сентябрь</i>	
		<i>Беседа Игра</i>			<i>Сентябрь</i>	

<p>Эрудиция ключ к успеху Принципы интеллектуальной разминки Как работать с книгой Игра «Эрудит-лото» Принципы игры в команде. Распределение командных ролей Отработка игры в шестерках Как организовать игры ЧГК, спортивного ЧГК</p>	<p>2. Вопрос – основа игры. Требования к вопросу. Специфические способы составления вопросов. Интересная информация, лаконичная формулировка, логический путь к ответу, однозначность ответа, чёткий источник информации. Как работать над вопросом. Вопросы на конкретные знания как исключение. Умение мыслить нестандартно. Умение находить необычное в обычном. Смысловое и стилистическое оформление вопросов. Приемы шифрования информации.</p>	<p><i>Беседа Игра</i></p>	<p>Выполнение заданий подобного типа способствует формированию таких жизненно важных умений, как умение целенаправленно сосредотачиваться, вести поиск нужного пути, оглядываясь, а иногда и возвращаясь назад, находить самый короткий путь, решая двух - трехходовые задачи. Задания, развивающие память В результате таких занятий учащиеся осмысливают и прочно сохраняют в памяти различные учебные термины и определения. Вместе с тем у детей увеличивается объем зрительного и слухового запоминания, развивается смысловая память, восприятие и наблюдательность, закладывается основа для рационального использования сил и времени.</p>		<p><i>октябрь</i></p> <p><i>октябрь</i></p>	
<p>Принципы игры в команде. Распределение командных ролей Отработка игры в шестерках</p>	<p><i>Алгоритмы поиска ответов. Фильтрация информации в вопросе. Ключевое слово. Как строить логическую цепочку. Нестандартное мышление. Умение вжиться в образ автора вопроса, понять его логику составления вопроса. Наиболее часто встречающиеся приёмы зашифровки информации. Отсечки. Соответствие ответа форме вопроса.</i></p>	<p><i>Беседа игра</i></p>	<p><i>Игры спортивного ЧГК по школьной тематике (пакеты вопросы из базы спортивного ЧГК)</i></p>	<p><i>Протоколы игр, результаты турниров, результаты форумов</i></p>	<p><i>Ноябрь</i></p>	
<p>Игра «Эрудит-лото» Эрудиция ключ к успеху Принципы интеллектуальной разминки Как работать с книгой</p>	<p><i>Эрудиция – ключ к успеху. Необходимость пополнения знаний. Принципы интеллектуальной разминки. Принцип разносторонности знаний.</i> 5. Как работать с книгой. Основные приёмы работы с книгой. Специфические приёмы для составления вопросов.</p>	<p><i>Беседа игра</i></p>	<p>Практические занятия</p>	<p><i>Протоколы игр, результаты турниров, результаты форумов</i></p>	<p><i>декабрь</i></p>	

<p>Основные особенности «Своей игры»</p> <p>Основные особенности игры «Тройка»</p> <p>Основные особенности игры «Перевертыши»</p> <p>Основные особенности игры «Шляпа»</p> <p>Основные особенности игры «Брейн-ринг»</p> <p>Нетрадиционные интеллектуальные игры</p> <p>Игровые занятия</p>	<p><i>Классификация игр. Виды игр: командные, массовые, индивидуальные, подвижные, малоподвижные. Типы игр: игры на знакомство, кричалки (шумелки), с предметом, музыкальные, танцевальные, театр-экспромт, интеллектуальные и др. Как составить игру, конкурсную программу. Интеллектуальные игры. Типы интеллектуальных игр. Правила и законы простейших интеллектуальных игр. Алгоритм построения интеллектуальной игры, викторины. Классификация вопросов и заданий для интеллектуальных игр. Правило составления вопросов. Анализ проведенной игры.</i></p>	<p><i>Беседа</i></p> <p><i>игра</i></p>	<p>Мониторинг будет реализован через:</p> <ul style="list-style-type: none"> — Наблюдение. — Методы опроса (анкетирование, интервьюирование). — Тренинги (самостоятельно и совместно с педагогом – психологом). <p>Для проведения мониторинга используются следующие методики:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Мотивационная анкета - методика изучения приоритетных направлений деятельности в подростковой среде. • Диагностика «КОС» (авт. Н.Е. Щуркова) • Штрих – лист «Мои достижения» (Личностно-ориентированная анкета) • Школьный тест умственного развития (ШТУР). • Тест «Размышляем о жизненном опыте» (авт. Н.Е. Щуркова). 	<p><i>Протоколы игр, результаты турниров, результаты форумов</i></p>	<p><i>январь</i></p>	
<p>Работа ведущего</p> <p>Работа с литературой</p> <p>Тематическая общелицейская игра(подготовка и проведение).</p> <p>Составление вопросов к игре.</p> <p>Тематическая общелицейская игра «День конституции»</p> <p>Тематическая общелицейская игра «День победы»</p>	<p><i>Работа ведущего. Особая роль в любом коллективном творческом мероприятии (деле) принадлежит ведущему. Непринужденное общение с залом – это целое искусство. Для того, чтобы овладеть этим искусством ведущему предстоит изучить:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <i>а) сценическое движение;</i> <i>б) технику речи;</i> <i>в) технику работы с микрофоном.</i> <i>г) умение импровизировать;</i> <i>д) необходимо знание каждого сценария, правил игры, ответов на все вопросы;</i> <i>е) правильно подобрать соответствующую одежду, создать свой имидж.</i> 	<p><i>Беседа</i></p> <p><i>игра</i></p>		<p><i>Протоколы игр, результаты турниров, результаты форумов</i></p>	<p><i>январь</i></p>	

<p>Подготовка к городскому туру игры ЧГК</p> <p>Подготовка и участие в областном туре (финальной игре)</p> <p>Участие в играх клуба «Знак ответа»</p> <p>Участие в играх СГМУ факультета довузовского образования</p> <p>Участие в городской и областной игре «Память предков – наследие молодых»</p> <p>Интеллектуальные игры «Перевертыши», «Шляпа», «Тройка»</p> <p>Организация и проведение общелицейской игры «Брейн-ринг» (5-7 классы)</p> <p>Встречи с интересными людьми (игроками студенческих команд, участников игры «Что? Где? Когда?» из Саратова., организаторами игр.форум «Дети Фемиды»</p>	<p>Практика:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Беседа: «Ведущий и зал».</i> • <i>Дискуссия: «Имидж как фактор успешности. Имидж ведущего и характер мероприятия».</i> • <i>Разучивание скороговорок, чистоговорок.</i> • <i>Творческие конкурсы: «Покажи», «Скопируй», «Импровизация», «Имидж».</i> • <i>Упражнения: «Колокол», «Самолет», «Этажи», «Игрушки», «Птичий двор».</i> • <i>Итоговое занятие – разработка сценария (вопросов и заданий) к игре «1812».</i> <p><i>Работа с литературой. В этом разделе учащимся предстоит научиться систематизировать материал, используемый в подготовке к интеллектуально познавательным играм, викторинам, конкурсам.</i></p> <p><i>Отобрать литературу по заданной теме.</i></p> <p><i>Уметь составить вопросы из «сплошного» текста.</i></p> <p>Практика:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Работа с литературой.</i> • <i>Составление вопросов и заданий к играм, викторинам, конкурсам.</i> • <i>Составление банка вопросов и заданий к играм, викторинам, конкурсам.</i> • <i>Выход в библиотеку.</i> • <i>Итоговое занятие – разработка сценария (вопросов и заданий) к игре «День Конституции».</i> <p>4-14. Практика (тематические игры)</p>	<p><i>Беседа</i> <i>игра</i></p>	<p>навыка сотрудничества, требующие совместной работы в парах или группах с распределением ролей/функций и разделением ответственности за конечный результат;</p> <p>навыка коммуникации, требующие создания письменного или устного текста/высказывания с заданными параметрами: коммуникативной задачей, темой, объёмом, форматом (например, сообщения, комментария, пояснения, призыва, инструкции, текста-описания или текста-рассуждения, формулировки и обоснования гипотезы, устного или письменного заключения, отчёта, оценочного суждения, аргументированного мнения и т. п.);</p> <p>навыка самоорганизации и саморегуляции, на формирование и оценку навыка рефлексии, что требует от обучающихся самостоятельной оценки или анализа собственной учебной деятельности с позиций соответствия полученных результатов учебной задаче, целям и способам действий, выявления позитивных и негативных факторов, влияющих на результаты и качество</p> <p>на формирование ценностно-смысловых установок, что требует от обучающихся выражения ценностных суждений и/или своей позиции по</p> <p>на формирование и оценку ИКТ-компетентности обучающихся, требующие педагогически целесообразного использования ИКТ в целях повышения эффективности процесса формирования всех перечисленных выше ключевых навыков (самостоятельного приобретения и переноса знаний, сотрудничества и коммуникации, решени</p>	<p><i>Протоколы игр, результаты турниров, результаты форумов</i></p>	<p><i>Февраль</i></p> <p><i>Март</i> <i>март</i></p> <p><i>Апрель</i></p> <p><i>Апрель</i></p> <p><i>май</i></p>	
---	--	--------------------------------------	---	--	--	--

1. Вводное занятие.

Знакомство с членами группы, их наклонностями, интересами, предпочтениям. Рассказ цели и задачи кружка. План работы и порядок проведения занятий. История и принципы игр «ЧГК». Правила игр. Игра «ЧГК» в нашем городе.

2. Вопрос – основа игры. Требования к вопросу. Специфические способы составления вопросов.

Интересная информация, лаконичная формулировка, логический путь к ответу, однозначность ответа, чёткий источник информации. Как работать над вопросом. Вопросы на конкретные знания как исключение. Умение мыслить нестандартно. Умение находить необычное в обычном. Смысловое и стилистическое оформление вопросов. Приемы шифрования информации.

3. Алгоритмы поиска ответов.

Фильтрация информации в вопросе. Ключевое слово. Как строить логическую цепочку. Нестандартное мышление. Умение вжиться в образ автора вопроса, понять его логику составления вопроса. Наиболее часто встречающиеся приёмы зашифровки информации. Отсечки. Соответствие ответа форме вопроса.

4. Эрудиция – ключ к успеху.

Необходимость пополнения знаний. Принципы интеллектуальной разминки. Принцип разносторонности знаний.

5. Как работать с книгой.

Основные приёмы работы с книгой. Специфические приёмы для составления вопросов.

6. Игра «Эрудит-лото».

Игра «Эрудит-лото» как одна из интеллектуальных игр. Основные принципы «Эрудит-лото». Как интересно составить вопросы для «Эрудит-лото».

7. Принципы игры в команде.

Команда – единый механизм. Непрерывность обсуждения. Как слушать друг друга. Необходимость высказывания всех мыслей, пришедших за игровым столом. Чего не нужно делать при обсуждении. Как выстроить логическую цепочку командой.

8. Распределение командных ролей.

Основные игровые амплуа и их функции: капитан, генератор идей, критик. Другие возможные роли («Том прямого действия», «Форма вопроса», «Ответ» и др.). Специализация игроков по сферам знаний.

Перечень учебно-методических средств обучения

Дидактический материал:

- подборка литературы с различными вопросами,
- методические пособия с ребусами, кроссвордами, анаграммами, скэвордами и пр.,
- раздаточный и наглядный материал к играм и конкурсам (карточки с цифрами и т.д.),
- подборка творческих конкурсов,
- подборка тестов, направленных на развитие интеллекта.

Техническое оснащение:

- ТСО (компьютер, видеоаппаратура, телевизор, проектор,

9. Отработка игры в шестёрках.

Формирование команд. Отработка взаимодействия в командах. Выработка делового психологического климата в команде.

10. Как организовать «ЧГК».

Три основные формы игры «ЧГК»: классическая, спортивная, синхронная. Игры со зрительным залом. Как интересно скомпоновать программу. Технические и организационные нюансы подготовки турнира. Подбор и редактирование пакета вопросов.

11. Основные особенности «Своей игры».

Основные правила «Своей игры». Тактика игры. «Своя игра» – предпосылка успешной игры в «Тройке».

12. Основные особенности игры «Тройка».

«Тройка»: правила игры и её особенности. Функции капитана и пристяжных. Подбор троек и отработка их взаимодействия.

13. Основные особенности игры «Брейн-ринг».

Отличие «Брейн-ринга» от «ЧГК». Требование к вопросам на «Брейн-ринге». Особенности общения при игре в «Брейн-ринг». Изменение функций капитана. Отработка взаимодействия для «Брейн-ринга».

14. Формы нетрадиционных логических игр.

«Даугавпилс», «Верить, не верить», «С точностью наоборот», «Интеллектуальный покер», «Отгадай задуманное», «Интеллектуальный хоккей», «Травести», «Откажись или удвой» и др.

15. Игровые занятия. Примерный план игровых занятий.

1. Интеллектуальная разминка (15-10 мин.)
2. Игра в «ЧГК» (30-35 мин.)
3. Игра в «Брейн-ринг» (45 мин.)

16. Итоговое занятие. Подведение работы за год. Рекомендуемый список литературы на лето.

Возможно включение других тем в программу игр. Время и темы игр может варьировать в соответствии с конкретной ситуацией и целями, поставленными педагогом (например, подготовка к конкретному турниру). Подготовка к юбилейным датам (200 лет 1812 году, юбилей писателя). Вопросы и другие игровые материалы готовятся в основном руководителем и учащимися.

магнитофон),

- кабинет для занятий с активом,
- актовый зал для проведения игр,
- форма для ведущих,
- форма для команд

Используемая литература.

Для педагога:

1. Будем работать вместе: Программа деятельности детских и подростковых организаций / Авт. – сост. Волхов А.В. – М., 1996.
2. Буяльский Б.А. Искусство выразительного чтения. – М., 1995.
3. Воспитательный процесс: изучение эффективности. Методические

рекомендации / под ред. Е.Н. Степанова. – М.: ТЦ «Сфера», 2001.

4. Выбираем свой путь: Программа деятельности детских и подростковых организаций / Авт. – сост. Волхов А.В. – М., 1992.
5. Голуб И.Б., Розенталь Д.Э. Книга о хорошей речи. – М., 1997.
6. Гузев В.В. Образовательная технология: от приема до философии. – М.: Сентябрь, 1996.
7. Ершова А.П. Театральные занятия на уроках в школе. – М., 1992.
8. Журнал «Внешкольник» - подборка за 2000 – 2003 г.г.
9. Журнал «Воспитание школьников», - № 2, 2002.
10. Журнал «Классный руководитель», - № 5, 2000; № 3, 2002; № 2, 1988 и др.
11. Журнал «Пед. Совет» и «Последний звонок» / Все о интеллектуальных играх.
12. Зарецкая И.И. Профессиональная культура педагога, - М., 2002.
13. Караковский В.А. Воспитательная система школы: Педагогические идеи и опыт формирования. – М. 1992.
14. Козлянинова И.П., Чарели Э.М. Тайны нашего голоса. – Екатеринбург, 1992.
15. Лутошкин А.М. Как вести за собой. – М, 1981.
16. Орфоэпический словарь русского языка: Произношение, ударение, грамматические формы / С.Н. Борунова, В.Л. Воронцова, Н.А. Еськова; под ред. Р.И. Аванесова. – М., 1999.
17. От интереса к мастерству. Серия РОСТ, - № 2, 2000.
18. Программа диско клуба. / Сост. Обухова С.Д., - Киров, 1999.
19. Фридман Л.М., Кулагина И.Ю. Психологический справочник учителя, - М., 1991.
20. Энциклопедия психологических тестов в 3 т. – М.: ТЕРРА – Книжный клуб, 2000.

Для учащихся:

1. Афанасьев С.П. Что делать с детьми в загородном лагере.- М., 1994.
2. Афанасьев С.П., Коморин С.В. Триста творческих конкурсов – Кострома, 2000.
3. Винокурова Н. Магия интеллекта или книга о том, когда дети бывают умнее, быстрее, смысленнее взрослых. – М., 1994.
4. Григоренко Ю.Н., Кострцова У.Ю. Кипарис: Учебное пособие по организации детского досуга в лагере и школе. – М., 2004.
5. Гурин Ю.В. Море чудес и другие игры на бумаге. – СПб.: ИЧП фирма «Кристалл», 1998.
6. Ершов П.П. Технология актерского искусства. – М., 1992.
7. Игнатъев Е.И. В царстве смекалки /Под. ред. М.К. Потапова. – М.: Наука, 1987.
8. Коган М.С. От игры к знаниям: Методические рекомендации в помощь учителю. – Новосибирск: НИПКиПРО, 1996.
9. Мастерская вожатого. Руководство для начинающих и опытных. / Под ред. Е.А. Левановой. – М., 2003.
10. Микалко Майкл Тренинг интеллекта, - СПб.: Питер, 2001
11. Мы из КИДа. Из опыта работы Безбородовой О.С. – Волгоград, 2000.

12. Проверьте свои знания: Энциклопедия. В 10 т. / Сост. Н.Л. Вадченко. – Д.: Сталкер, 1997.
13. 126 эффективных упражнений по развитию вашей памяти. – М.: Эйфос, 1994.

1. Винокурова Н.К. Развитие творческих способностей учащихся.- М. «Педагогический поиск», 1999.
2. Камакин О. Н. Интеллектуально-познавательная игра "Будь готов!" // Справочник классного руководителя. - 2012. - № 3 (март). - С. 73-77.
3. Кожин Ю. А. Методика проведения правового брейн-ринга в средней школе // Право в школе. – 2006. - N 2. - С. 51-55.
4. Кондрашов А.П. Новейший справочник необходимых знаний.- М.,2014.
5. Логинова И. Л. Играем, как в телешоу. Разработки внеклассных мероприятий на основе телевизионных игр // Начальная школа. – 2004. - N 5. - С. 98-101.
6. Мандель Б. Р. Интеллектуальные игры: развитие профессионально значимых качеств у будущих специалистов гуманитарной сферы // Инновации в образовании. – 2007. - N 2. - С. 36-55.
7. Ромашкова Е.И. Игровые модели интеллектуального досуга в семье и школе. - М.: «Школьная пресса»,2003.
8. Солодкова Т. П. Программа интеллектуального клуба "Эрудит" // Управление современной школой. Завуч. - 2010. - N 8. - С. 98-107.
9. Суворова Н. И. От игр и задач к моделированию. [Умение анализировать и строить информационно-логич. модели на уроках информатики] // Информатика и образование. – 1998. - N 6. - С. 31-37.
10. Сун Л. Интеллектуальная игра дебатов: формы организации и особенности проведения // Наука и школа. - 2012. - № 5. - С. 58-61.
11. Федоровская Е. О. Дар игры. Роль игры в развитии творческого потенциала ребенка // Одаренный ребенок. - 2012. - № 1 (январь-февраль). - С. 20-28.

Список литературы для обучающихся:

1. Баландин Б. 1001 вопрос для очень умных. – М. 2012.
2. Большая школьная энциклопедия, М. «Махаон», 2015.
3. И. А. Ефрон, 1890— 1907. 82 + 4 тт. http://www.rubricon.com/bie_1.asp
4. Энциклопедия «Кругосвет» <http://krugosvet.ru/>
5. Энциклопедия для детей в 38 томах, «Аванта+».

Интернет ресурсы:

1. База вопросов «Что? Где? Когда?» <http://db.chgk.info/> - содержит игровые вопросы по всем темам
2. Интернет клуб «Что? Где? Когда?» <http://internet.chgk.info/> - содержит историю и составы играющих команд
3. Клуб интеллектуальных игр «Знак ответа» г Саратова <http://www.chgk.volgaint.ru/> - раписание игр.
4. Сайт телевизионного клуба «Что Где?Когда?» <http://chgk.tvigra.ru/>

Пропито и пронумеровано
16 (шестнадцать) листов

Директор МАОУ «МБДО»

Т.Я. Сыромолотова
Т.Я. Сыромолотова

