

ПРИЛОЖЕНИЕ К ФООП ООО

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**Курса внеурочной деятельности «Клуб интеллектуальных игр «Знатоки»****Направление внеурочной деятельности – вариативная часть: занятия, связанные с реализацией особых интеллектуальных и социокультурных потребностей учащихся 5-7 класс****Срок реализации программы: 1 год, 2 часа в неделю****Пояснительная записка**

Рабочая программа разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования и представляет собой вариант организации внеурочной деятельности обучающихся общеинтеллектуального направления. Программа предназначена для реализации с группой, сформированной из обучающихся 5-7 классов. Клуб интеллектуальных игр «Знатоки» — это добровольное объединение школьников с целью развития эрудиции, воображения, логики, творческих способностей, это информационно-досуговое сообщество, особая форма организации учебно-творческой деятельности, а также особый стиль общения.

Учебные клубные занятия востребованы обучающимися, прежде всего потому, что они удовлетворяют их запросам на:

- потребность в общении,
- потребность в проявлении самостоятельности, самореализации,
- потребность в творчестве,
- потребность в разностороннем развитии,
- потребность в отдыхе,
- потребность в успехе, достижении.

Программа клуба направлена на приобретение школьниками широкого кругозора в области современной науки, развитие способности быстро оригинально и неординарно мыслить, мгновенно реагировать в условиях ограниченного времени, слушать членов своей команды, брать на себя ответственность за коллективное решение. Программа дает возможность состоявшимся игрокам приобрести знания, умения и навыки тренерской работы.

Ведущая педагогическая идея программы – формирование образовательной и развивающей среды, способствующей эффективному освоению каждым учащимся клуба образовательного маршрута: от интереса к интеллектуальным играм («хочу играть») к когнитивной познавательной деятельности («хочу научиться играть»), и от неё – к интеллектуально-творческой самостоятельной деятельности («могу и знаю, как научить других»). Этот путь от «хочу» до «могу и знаю» и есть путь интеллектуального «взросления» учащихся, путь от мотива до осознания себя в новом статусе тренера интеллектуальных игр.

Деятельность клуба ориентирована на формирование культуры обучающихся через участие в различных интеллектуальных играх, конкурсах, олимпиадах, фестивалях и т. д.

Цель программы – совершенствование у учащихся теоретических знаний и практических умений в области интеллектуальных игр, приобретение навыков тренерской работы.

Задачи программы:

- формировать основные знания психологии взаимоотношений в малых группах, особенностей работы малых групп;
- ознакомить методике первичного тестирования учащихся с использованием психологических тестов;
- обучать самостоятельно проводить, структурировать и организовывать тренировочный процесс в командах интеллектуальных игр;
- совершенствовать навыки подбора, написания и редактирования вопросов к играм;
- обучать методике проведения массовых интеллектуальных игр спортивного типа.

Принципы реализации программы: научности, наглядности, сознательности и активности, систематичности и последовательности, индивидуального подхода.

Планируемые результаты:

Предметные:

- владение базовым понятийным аппаратом;
- сформированность навыков критического мышления, анализа, синтеза;
- владение умениями применять полученные знания в повседневной жизни, прогнозировать последствия принимаемых решений;
- сформированность мировоззренческой и ценностно-смысловой сфер обучающихся;
- владение умениями выявлять причинно-следственные, функциональные, иерархические и другие связи объектов и процессов;
- сформированность навыков оценивания социальной информации, умений поиска информации в источниках различного типа для реконструкции недостающих звеньев с целью объяснения и оценки разнообразных явлений и процессов общественного развития.

Личностные:

- сформированность мировоззрения, соответствующего современному развитию науки и общественной практики, основанного на диалоге культур, а также различных форм общественного сознания;
- осознание своего места в поликультурном мире;
- сформированность гражданской позиции обучающегося как сознательного, активного и ответственного члена российского общества, осознающего и принимающего свою ответственность за благосостояние общества;
- готовность к образованию и самообразованию;
- сформированность основ саморазвития и самовоспитания на основе общечеловеческих нравственных ценностей;
- готовность и способность к самостоятельной, ответственной деятельности;
- сформированность российской гражданской идентичности, патриотизма, уважения к своему народу, чувства ответственности перед Родиной, гордости за свой край, свою Родину, прошлое и настоящее многонационального народа России, уверенности в его великом будущем.

Метапредметные:

- готовность и способность к самостоятельной информационно-познавательной деятельности, включая умение ориентироваться в различных источниках информации, критически оценивать и интерпретировать информацию, получаемую из различных источников;

- умение ориентироваться в социально-экономических, культурных и экономических событиях, оценивать их последствия;
- умение самостоятельно определять цели и составлять планы, осознавая приоритетные и второстепенные задачи;
- владение языковыми средствами – умение ясно, логично и точно излагать свою точку зрения, использовать адекватные языковые средства;
- владение навыками познавательной рефлексии как осознание совершаемых действий и мыслительных процессов, их результатов и оснований, границ своего знания и незнания, новых познавательных задач и средств их достижения;
- владение навыками познавательной, учебно-исследовательской и проектной деятельности, навыками разрешения проблем;
- использовать различные ресурсы для достижения целей;
- выбирать успешные стратегии в трудных ситуациях;
- умение продуктивно общаться и взаимодействовать в процессе совместной деятельности, учитывать позиции другого (совместное целеполагание и планирование общих способов работы на основе прогнозирования, контроль, коррекция хода и результатов совместной деятельности), эффективно разрешать конфликты;
- умение самостоятельно оценивать и принимать решения, определяющие стратегию поведения, с учетом гражданских и нравственных ценностей.

Оценка достижений обучающихся осуществляется посредством технологии портфолио.

Вся интеллектуальная деятельность клуба развивается по трём направлениям:

- применение игровых технологий в учебной деятельности;
- внеурочное интеллектуальное развитие учащихся через проведение игр разного формата;
- применение учащимися умений и навыков, полученных на занятиях, для результативного участия в различных конкурсах и личностных соревнованиях.

Основные формы организации занятий в клубе:

- информационно-развлекательные игры,
- интеллектуальный аукцион,
- «мозговой штурм»,
- викторины,
- турниры,
- задания и упражнения на развитие логики, воображения, памяти,
- виртуальные экскурсии,
- предметные недели,
- встречи с интересными людьми.

Срок реализации программы Клуб интеллектуальных игр «Знатоки» составляет 1 год по 2 часа в неделю, всего 68 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;
- медиапроектор.

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

Литература для педагога:

1. Авидон, И. *Тренинги формирования команды* / И. Авидон, О. Гончукова. – М.: Речь, 2008. – 280 с.
2. Белкин, В.А. *Клуб интеллектуальных игр: методика тренировок* / Москва, 2002.
3. Беспалько, В. П. *Слагаемые педагогических технологий: учебное пособие для студентов* / В. П. Беспалько. – М.: Педагогика, 1989.
4. Климович, Л.В. *Нам нужны сообразительные* / Минск: Зорны верасень, 2007.
5. Миневич, Р. М. *Развитие творческого мышления учащихся* / Р. М. Миневич. – Мозырь: ООО ИД «Белый ветер», 2008. – 65 стр.
6. Фопель, К. *Создание команды. Психологические игры и упражнения* / К. Фопель. – М.: Генезис, 2009. – 400 с.
7. Шорина С.В. *Интеллектуально-познавательные игры и игровые методики / Методическое пособие.* — М.: ЦГЛ, 2005. — 190 с.

Литература для педагога:

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. Ворошилов, В.Я. *Феномен игры* / Москва, ЭКСМО, 2002.
4. *Главная книга умных и веселых* / Сост. Ю.Д.Хайчин. – Донецк: Сталкер, 1998.
5. *Кто хочет стать миллионером?* / Ред. А.Кочаров. – Москва: Эгмонт Россия Лтд., 2000.
6. Климович, Л.В. *Играем в «знатоков»!* / Минск: Беларускі верасень, 2005.
7. Левин, Б.Е. *«Что? Где? Когда?» для «чайников»* / Донецк: Сталкер, 1999.
8. *Настольная книга умных и веселых* / Сост. Ю.Д.Хайчин. – Донецк: Сталкер, 1997.
9. *О, счастливчик!* / Ред. А.Кочаров. – Москва: Эгмонт Россия Лтд., 1999.
10. *О, счастливчик. Книга вторая.* / Ред. А.Кочаров. – Москва: Эгмонт Россия Лтд., 1999.
11. *О, счастливчик. Книга третья.* / Ред. А.Кочаров. – Москва: Эгмонт Россия Лтд., 2000.

12. *Своя Игра / Сост. И.К. Тюрикова. – Москва: ТЕРРА, тт 1-10*
13. *Хайчин, Ю.Д. Твоя игра / – Москва: ФАИР-ПРЕСС, 2000.*
14. *Авторы-составители: Е.В. Алексеев, В.Г. Белкин, Н.А. Курмашева, М.О. Поташев, И.К. Тюрикова. «Что? Где? Когда?»: Рольф; Москва; 2000.*

Содержание

Введение в игру (4 ч).

Нормы поведения в интеллектуальном клубе и кодекс чести знатока. Знакомство с программой работы клуба. Особенности игры «Что? Где? Когда?». Правила игры. Варианты игры: классическая игра, брейн-ринг (игра двух команд), спортивная игра (одновременная игра нескольких команд). Формирование команды. 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.

Составление вопросов к играм (7 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. Поиск нужной информации в интернете. Разбор составленных вопросов на занятиях. Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов. Конкурс составления вопросов занимательного характера из области естествознания, гуманитарных и точных наук.

Командное взаимодействие и сплочение команд (5 ч).

Знакомство с типологией игроков по стилю и скорости мышления. Знакомство с правилами организации командной работы на тренировке и на турнире. Знакомство с разновидностями игровых конфликтов и способами их решения. Конфликтные ситуации внутри команды, с соперниками и с оргкомитетом. Игры на командное взаимодействие, взаимопонимание, сплочение («Ассоциации», «Контакт», «Шляпа», «Банальности»).

Техника мозгового штурма (6 ч).

Способы работы над вопросами различных типов. Этапы «раскрутки» вопроса. Правила мозгового штурма. Генерирование идей. Функция диспетчера. Грамотная критика, отсеечение неправильных версий. Проведение и анализ мозгового штурма в разных проблемных ситуациях — практические занятия. Коллективный анализ каждого мозгового штурма. Игровые пробы.

Виды интеллектуальных игр (16 ч).

Телевизионные интеллектуальные игры. Лингвистические игры. Перевертыши. Метаграммы, шарады и ребусы. Стихотворные игры со словами. Буриме. Интеллектуальные игры на логические операции. Эрудит-лото. Игра «Ассоциации и намеки». Интеллектуальная игра «Самый умный». Игры на эрудицию: «Своя игра», правила игры. Правила игры «Слабое звено». Правила игры «Интеллектуальный бумеранг». Правила игры «Лестница знаний». Правила игры «Десятка». Правила игры «Эрудит-квартет». Интеллектуальное многоборье: «Что? Где? Когда?». Интеллектуальное многоборье: брейн-ринг. Компьютерные развивающие игры.

Игры, конкурсы, турниры. (26 ч).

Тренировочная игра по теме «На просторах России».

Тренировочная игра по теме «Путешественники и открытия».

Медиа-игра «Великие люди России».

Брейн-ринг «Открытия и изобретения».

Тематическая игра «Чудеса света».

Тематическая игра «Флора и фауна».

Викторина о морях-подводниках «Покорители морских глубин».

Тематическая игра «Столицы и государства».

Интеллектуальная игра «Государственная символика России».

Игра «Марафон знатоков».

Интеллектуальная игра «Космос. Галактика».

Викторина «Загадочное число π ».

Интеллектуальная игра «Счастливым случаем».

Музыкальный конкурс «Угадай мелодию».

Квиз «Веселья час», посвященный международному Дню юмора.

Литературная разминка «Назови героя».

Игра «По лабиринтам естественных наук».

Викторина: «Чьи имена носят улицы нашего города?».

Военно-патриотическая викторина «Защитники Заполярья».

Медиа-игра «Азбука Победы», посвященная Победе в Великой Отечественной войне.

Интеллектуальный турнир: «На Мурмане снимается кино».

Интеллектуальная игра «В мире интересного».

Интерактивная викторина «Игры разума».

Интерактивная игра «Кто быстрее в галерее?», посвященная дню основания Третьяковской галереи.

Турнир «Умники и умницы», посвященный окончанию учебного года.

Итоговое занятие.

**Календарно-тематическое планирование внеурочной деятельности
для обучающихся 5-7 классов (11-13 лет)
Клуб интеллектуальных игр «Знатоки».**

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Дата	Виды деятельности
Введение в игру - 4ч.				
1	Нормы поведения в интеллектуальном клубе и кодексе чести знатока. Знакомство с программой работы клуба.	1		Беседа, обсуждение.
2	Особенности игры «Что? Где? Когда?». Правила игры. Варианты игры: классическая игра, брейн-ринг (игра двух команд), спортивная игра (одновременная игра нескольких команд)	1		Беседа, обсуждение.
3	Формирование команды. Поведение каждого в команде. Командный дух. Роль и действия капитана.	1		Поиск информации, обсуждение, составление вопросов, отбор и сравнение информации из нескольких источников.
4	Первые игровые пробы.	1		Работа в группах, выполнение практических заданий.
Компоненты успешной игры - 4 ч.				
5	Эрудиция. Логика. Нестандартное мышление.	1		Наблюдение за демонстрациями учителя, объяснение и интерпретация наблюдаемых явлений, анализ проблемных ситуаций.
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		Игровая деятельность в группах, рефлексия.
8	Игровые пробы	1		
Составление вопросов к играм- 7 ч.				
9	Правила составления вопросов. Использование словарей и энциклопедий для составления вопросов.	1		Поиск информации, обсуждение, составление вопросов, отбор и сравнение информации из нескольких источников.
10	Использование научно-популярных журналов, художественной литературы и кино для составления вопросов. Подбор заданий к игре.	1		Поиск информации, обсуждение, составление вопросов, отбор и сравнение информации из нескольких источников.

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Дата	Виды деятельности
11	Роль широкого кругозора и эрудиции в составлении вопросов. Ценность знания и преимущества эрудированного человека в игре и повседневной жизни. Подбор заданий к игре.	1		Отбор и сравнение материала из нескольких источников, применение полученных знаний на практике.
12	Подбор заданий к игре. Поиск нужной информации в интернете.	1		Самостоятельная индивидуальная работа школьников по составлению вопросов к играм.
13	Разбор составленных вопросов на занятиях.	1		Анализ и сравнение результатов. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
14.	Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.	1		Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
15.	Конкурс составления вопросов занимательного характера из области естествознания, гуманитарных и точных наук.	1		Игровая деятельность. Анализ и сравнение результатов
Командное взаимодействие и сплочение команд – 5 ч.				
16	Знакомство с типологией игроков по стилю и скорости мышления.	1		Беседа, обсуждение.
17	Знакомство с правилами организации командной работы на тренировке и на турнире.	1		Беседа, обсуждение.
18	Знакомство с разновидностями игровых конфликтов и способами их решения. Конфликтные ситуации внутри команды, с соперниками и с оргкомитетом.	1		Беседа, обсуждение. Работа в группах, выполнение практических заданий.
19	Игры на командное взаимодействие, взаимопонимание, сплочение («Ассоциации», «Контакт»).	1		Игровая деятельность в группах, рефлексия.
20	Игры на командное взаимодействие, взаимопонимание, сплочение («Шляпа», «Банальности»).	1		Игровая деятельность в группах, рефлексия.
Техника мозгового штурма - 6 ч.				
21	Способы работы над вопросами различных типов. Этапы «раскрутки» вопроса.	1		Наблюдение за демонстрацией учителя, поиск информации в различных источниках.
22	Правила мозгового штурма. Генерирование идей. Функция диспетчера.	1		Беседа, обсуждение. Работа в группах, выполнение практических заданий.
23	Правила мозгового штурма. Грамотная критика, отсеечение неправильных версий.	1		Работа в группах, выполнение практических заданий.

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Дата	Виды деятельности
24	Проведение и анализ мозгового штурма в разных проблемных ситуациях — практические занятия.	1		Объяснение и интерпретация наблюдаемых явлений и действий.
25	Коллективный анализ каждого мозгового штурма. Практические занятия.	1		Самооценка действий школьника во время мозгового штурма, оценка педагогом умения каждого школьника работать в команде.
26	Игровые пробы	1		Игровая деятельность в группах, рефлексия.
Виды интеллектуальных игр – 16 ч.				
27	Телевизионные интеллектуальные игры.	1		Разбор вопросов и работы ведущих телевизионных игровых программ.
28	Лингвистические игры. Перевертыши.	1		Учатся выполнять задание на переверот слов.
29	Метаграммы, шарады и ребусы.	1		Знакомство с принципом построения и решения шарад и ребусов.
30	Стихотворные игры со словами. Буриме.	1		Знакомятся с правилами игр, участвуют в играх.
31	Интеллектуальные игры на логические операции. Эрудит-лото.	1		
32	Игра «Ассоциации и намеки».	1		
33	Интеллектуальная игра «Самый умный».	1		
34	Игры на эрудицию: «Своя игра», правила игры.	1		
35	Правила игры «Слабое звено».	1		
36	Правила игры «Интеллектуальный бумеранг».	1		
37	Правила игры «Лестница знаний».	1		
38	Правила игры «Десятка».	1		
39	Правила игры «Эрудит-квартет».	1		
40	Интеллектуальное многоборье: «Что? Где? Когда?».	1		Знакомство с правилами игр.
41	Интеллектуальное многоборье: брейн-ринг.	1		Игровая деятельность в группах, рефлексия.
42	Компьютерные развивающие игры.	1		Выполняют задания различного уровня, используя собственные и общие знания и умения, в ограниченные промежутки времени.

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Дата	Виды деятельности
Игры, конкурсы, турниры - 26 ч.				
43	Тренировочная игра по теме «На просторах России».	1		Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
44	Тренировочная игра по теме «Путешественники и открытия».	1		
45	Медиа-игра «Великие люди России».	1		
46	Брейн-ринг «Открытия и изобретения».	1		
47	Тематическая игра «Чудеса света».	1		
48	Тематическая игра «Флора и фауна».	1		
49	Викторина о морях-подводниках «Покорители морских глубин».	1		
50	Тематическая игра «Столицы и государства».	1		
51	Интеллектуальная игра «Государственная символика России».	1		
52	Игра «Марафон знатоков».	1		
53	Интеллектуальная игра «Космос. Галактика».	1		
54	Викторина «Загадочное число π ».	1		
55	Интеллектуальная игра «Счастливый случай».	1		
56	Музыкальный конкурс «Угадай мелодию».	1		
57	Квиз «Веселья час», посвященный международному Дню юмора.	1		
58	Литературная разминка «Назови героя».	1		
59	Игра «По лабиринтам естественных наук».	1		
60	Викторина: «Чьи имена носят улицы нашего города?».	1		
61	Военно-патриотическая викторина «Защитники Заполярья».	1		
62	Медиа-игра «Азбука Победы», посвященная Победе в Великой Отечественной войне.	1		
63	Интеллектуальный турнир: «На Мурмане снимается кино».	1		
64	Интеллектуальная игра «В мире интересного».	1		
65	Интерактивная викторина «Игры разума».	1		
66	Интерактивная игра «Кто быстрее в галерее?», посвященная дню основания Третьяковской галереи.	1		
67	Турнир «Умники и умницы», посвященный окончанию учебного года.	1		
68	Итоговое занятие.	1		Подведение итогов, награждение участников и победителей.