

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа относится к социально-педагогической направленности. По уровню освоения является базовой. Данная программа направлена на интеллектуальное и духовное развитие личности ребёнка, на создание для него условий для творческой самореализации. Она представляет собой систему подготовки учащихся к интеллектуальным играм-викторинам. 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. Занятия проводятся в различных формах: подбор литературы для игр, отбор материалов для вопросов, составление вопросов, знакомство с новыми читательскими технологиями, технологиями мозгового штурма, игры - соревнования между классами в формате «Что? Где? Когда?», и личные первенства по типу телепередач «Своя игра», «Самый умный», участие в интернет-проекте «Эрудиты планеты 20016», выезды на соревнования различного уровня: межшкольные, районные, городские. Занятия носят добровольный и развлекательно-познавательный характер, состоят из двух частей: теоретической и практической. При подборе материала и выборе форм игры учитываются возрастные особенности детей. Актуальность программы в развитии гармоничной личности, познавательных интересов, читательской активности, логического мышления, создании условий для самореализации. Также можно предоставить подросткам возможность самостоятельно организовать интеллектуальные викторины для учащихся младших классов, что позволит им приобрести и некоторый позитивный опыт социальной деятельности. Направленность программы — научно-познавательная. Основные виды деятельности — игровая и познавательная. Программа рассчитана на 72 часа, 2 часа в неделю.

Цели

- ✓ раскрыть творческий интеллектуальный потенциал ребенка,
- ✓ расширить кругозор,
- ✓ повысить общекультурный уровень.

Задачи:

- развитие познавательного интереса во всех областях жизни

- формирование навыков вдумчивого чтения, логического мышления
- развитие способностей к систематизации и обобщению знаний
- развитие коммуникативных способности, умения решать проблемы в команде, искать правильное решение методом мозгового штурма
- всемерно содействовать интеллектуальному развитию детей
- воспитывать думающего любознательного ученика
- воспитывать творческое отношение ко всем сферам жизни

Условия реализации программы

Программа ориентирована на школьников подросткового возраста и может быть реализована в работе как с отдельно взятым классом, так и с группой учащихся из разных классов и параллелей, в настоящее время группы формируются из учащихся с 6 по 11 класс

Учебно-методическое обеспечение

Для осуществления образовательного процесса по программе «Интеллектуальные игры» необходимы следующие принадлежности:

- 1 мультимедиапроектор
- 2 различные энциклопедии

Учебный план

№	Тема занятий	Общее количество часов	Часы аудиторных занятий	Часы вне-аудиторных занятий
	Интеллектуальный клуб «Что? Где? Когда?»	72	35	37
1	Введение в игру	2	2	
2	Компоненты успешной игры	6	6	
3	Техника мозгового штурма	7	7	
4	Составление вопросов к играм	8	8	
5	Игры «Что? Где? Когда?»		7	
6	Другие интеллектуальные викторины	5	5	
7	Выездные соревнования	37		37

Календарно- тематическое планирование

№	Тема занятия	Кол-во часов	дата	
			план	факт
1	Введение в игру	1	Сент.	
2	Правила и особенности ЧГК	1	Сент.	
3	Игра ЧГК	2	Сент.	
4	Техника мозгового штурма	1	Сент.	
5	Тематическая ЧГК - история	1	Окт.	
6	Техника мозгового штурма	1	Окт.	
7	Игра ЧГК	1	Окт.	
8	Компоненты успешной игры, анализ игры	1	ноябрь	
9	Тематическая ЧГК - литература	2	ноябрь	
10	Техника мозгового штурма	1	ноябрь	
11	Тематическая ЧГК - численные вопросы	1	ноябрь	
12	Компоненты успешной игры, анализ игр по типам вопросов	1	декабрь	
13	Игра ЧГК	2	декабрь	
14	анализ игры	1	декабрь	
15	Индивидуальные игры	1	январь	
16	Индивидуальные игры	1	январь	
17	Составление вопросов	1	январь	
18	Тематическая ЧГК - искусство	1	февраль	
19	Игра ЧГК	2	февраль	
20	Компоненты успешной игры	1	февраль	
21	Тренировочная игра	1	февраль	
22	Составление вопросов	1	март	
23	Игра ЧГК	2	март	
24	Компоненты успешной игры, анализ результатов	1	март	
25	Игра ЧГК	2	апрель	
26	Тематическая ЧГК - естествознание	1	апрель	
27	Составление вопросов	1	апрель	
28	Тренировочная игра	1	май	
29	Подведение итогов	1	май	
	Выездные соревнования	37	В течении учебного года	

Планируемые результаты

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. Предполагается, что дети расширят свои знания в следующих областях: история и культура, фразеологизмы, афоризмы, история слов русского языка, культура и история стран мира, история г.Москва и г. Санкт-Петербург, история спорта, литературы, флора и фауна Земли, география, естествознание. Основным средством проверки результатов деятельности, учащихся являются итоговые интеллектуальные игры, где они используют полученные знания и навыки участия в интеллектуальных играх, а также результаты выступлений команды школы в интеллектуальных играх различного уровня, интернет-проект «Эрудиты планеты - 20016»

ИНФОРМАЦИОННЫЕ ИСТОЧНИКИ

Список литературы для учителя

- Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор: пособие для учителя/Д.В.Григорьев, П.В.Степанов. — М.: Просвещение, 2010. — 223 с. — (Стандарты второго поколения). — ISBN 978-5-09-020549-8.
- Методические рекомендации по развитию дополнительного образования детей в общеобразовательных учреждениях (Приложение к письму Минобрнауки России от 11 июня 2002 г. № 30-51-433/16) 209
- О повышении воспитательного потенциала общеобразовательного процесса в общеобразовательном учреждении (Письмо Министерства образования Российской Федерации от 2 апреля 2002 г. № 13-51-28/13) 216
- Методические рекомендации о расширении деятельности детских и молодёжных объединений в образовательных учреждениях (Письмо Минобрнауки России от 11.02.2000 г. № 101/28-16) 219
- 5. Что? Где? Когда?
- Авторы-составители: Е.В. Алексеев, В.Г. Белкин, Н.А. Курмашева, М.О. Поташев, И.К. Тюрикова.
- Борис Бурда. «Что? Где? Когда?» вне телеэкрана» (1996г.)

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ

- 1. Всё обо всех. Популярная энциклопедия для детей. - М.: Филологическое общество «Слово»
- 2. Корин А. Феномен «Что? Где? Когда?» - М: Эксмо 2002.
- 3. Своя игра. - М.: Терра 1997.
- 4. Хайчин Ю. Главная игра умных и весёлых. - Донецк: Сталкер 1998.
- 5. Хайчин Ю. Твоя игра. Новая книга для умных и весёлых. - Донецк: Сталкер 2001.
- 6. Энциклопедия 100 великих... - М.: Вече.
- 7. Энциклопедия для детей. - М.: Аванта+. 8. Я познаю мир. Детская энциклопедия. - М.: ООО «Издательство АСТ»