

**Цель программы:**развитие интеллектуального потенциала и повышениеэрудиции одаренных детей.

**Задачи обучения:**

- формирование навыков коллективного принятия решений;

- формирование адекватного отношения к игре, своей победе или неудаче.

- развитие мотивации к интеллектуальной деятельности;

- формирование межпредметных связей;

- развитие ассоциативного, логического и творческого мышления.

- знакомство с методом «мозгового штурма»;

- обучение самостоятельному оперативному принятию решений.

**Ожидаемые результаты**:

1. знание правил интеллектуальных игр;

знание особенностей применения метода «мозгового штурма»;

знание особенностей распределения ролей в команде;

умение самостоятельно принимать игровые решения;

умение принимать решения в условиях командной работы

Программа направлена на раскрытие и развитие отдельной личности, одной из главных задач программы становится объединение уже сложившейся команды. Немалая часть занятий в программе обучения посвящена написанию вопросов «Что? Где? Когда?». Эта форма работы не только помогает лучше понять специфику игры и вследствие этого улучшить результаты, но и позволяет развить навыки научной аргументации и грамотной критики.

Обучение по программе должно дать следующие **результаты:**

Овладение предметными компетенциями:

– знание правил и особенностей интеллектуальных игр;

– знание особенностей движения интеллектуальных игр в России;

– владение методом «мозгового штурма»;

– умение организовать и провести интеллектуальное мероприятие.

Формирование социальных компетенций:

– умение работать в команде;

– умение вести научную дискуссию;

– знание особенностей распределения ролей и игровых функций в команде;

– умение принимать командные и индивидуальные решения.

**Формой контроля и способом определения результативности обучения**является участие в интеллектуальных мероприятиях школьного, районного, городского уровней. При этом в течение обучения отслеживается результативность участия на разных уровнях.

**Возраст обучающихся по программе:**дети и подростки13–16лет (учащиеся 7-9 классов) с повышенным интеллектуальным развитием и склонностью к интеллектуальным видам деятельности. Широкий охват возрастов обусловлен спецификой клубной деятельности: направленностью на личный опыт обучающихся, возможностью объединять разновозрастных детей в одну группу, а также повышенным интеллектуальным развитием обучающихся клуба.

**Срок реализации программы**1год(29часов).

**Формы и режим занятий:**

Занятия проводятся один раз в неделю (по 2 академических часа: по 45 минут с перерывом 10 минут).

В программу входит проведение консультаций при работе над индивидуальной или групповой проектной деятельностью, подготовке капитанов команд и организаторов игр. В консультации могут участвовать как команды, так и отдельные игроки по мере подготовки к проведению или участию в мероприятиях.

При проведении занятий используются словесные (устное изложение, беседа, объяснение), наглядные (показ иллюстраций), практические (тренировочные игры, практические занятия по написанию игровых материалов) методы обучения.

**Формы проведения занятий:**

лекция; беседа; тренировочные упражнения; игра; конкурс; сообщения; мультимедийный час; видеоурок; презентация.

Основной **формой проведения занятий** является игра.

Программа основана на методических разработках таких теоретиков интеллектуальных игр, как В.Я.Ворошилов, Б.О.Бурда, М. Поташев, А. Левитас. При составлении использована программа Л. Климовича, разработанная для гомельского клуба интеллектуальных игр.

**Новизна программы**заключается в том,что Клуб интеллектуальных игрпредлагает детям много форм игровой деятельности помимо «Что? Где? Когда?» и «Своей игры», таких как «Травести», «Ассоциации», «Словарь», каждая из которых помогает в развитии логического, творческого и абстрактного мышления, повышает общую эрудицию обучающихся. При разработке программы учтены нормативные документы РФ об образовании.

**Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы:**

Формы и способы проверки результата:

устный опрос; интеллектуальный тест; контрольные вопросы; конкурс на лучший вопрос; интеллектуальная игра; конкурсные вопросы; мультимедийная викторина; мультимедийная интеллектуальная игра; блиц-опрос; участие в различных конкурсах школьного, районного и городского уровней.

**Прогнозируемые результаты**

На данном этапе обучения занятия направлены на совершенствование познавательных навыков, овладение приемами решения творческих, более сложных задач, определенным фондом знаний.

После прохождения курса обучения учащиеся

**должны знать:**

правила составления вопросов;

алгоритмы решения задач, рассуждения;

типы вопросов интеллектуальных игр;

правила интеллектуальных игр.

**должны уметь:**

играть в интеллектуальные игры по правилам данной игры;

извлекать необходимые знания из литературы;

самостоятельно выбирать средства для решения учебной задачи;

осознавать свое незнание, находить причину сделанной ошибки;

сравнивать результаты своей деятельности с эталоном;

самостоятельно оценивать процесс;

регулировать своим эмоции, поведение.

**Содержание программы:**

Тема № 1. Вводное занятие

Знакомство с программой обучения. Знакомство учащихся с целями и задачами на учебный год.

Тема № 2. Философское мировоззрение

Отражение мировоззрения в афоризме.

Тема № 3 Телевизионные интеллектуальные игры

Разбор вопросов и работы ведущих телевизионных игровых программ. Конкурс ведущих.

Тема № 4. Лингвистические игры

Омонимы, синонимы. Игры на любознательность, сообразительность. Разгадывание ребусов, кроссвордов, шарад.

Тема № 5. Занимательные вопросы

Правила составления вопросов. Конкурс составления вопросов.

Тема № 6. Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?»

Вопросы членов кружка. Игры по вопросам, составленными членами кружка.

Тема № 7. Командное взаимодействие и сплочение команд. Основные понятия.

Знакомство с типологией игроков по стилю и скорости мышления (по терминологии М. Поташева). Игровые функции по типологии М. Поташева и Р. Морозовского. Знакомство с типологией игроков по социально-психологическим функциям. Игры на командное взаимодействие, взаимопонимание, сплочение («Ассоциации», «Контакт», «Шляпа», «Банальности»). Знакомство с правилами организации командной работы на тренировке и на турнире. Роль капитана в команде. Знакомство с разновидностями игровых конфликтов и способами их решения. Конфликтные ситуации внутри команды, с соперниками и с оргкомитетом.

Тема № 8. Метод «мозгового штурма» и его применение в интеллектуальных играх.

Способы работы над вопросами различных типов. Этапы «раскрутки» вопроса. Генерирование идей. Функция диспетчера. Грамотная критика, отсечение неправильных версий.

Тема № 9. Проектная деятельность. Написание вопросов к играм «Что? Где? Когда?» и др.

Знакомство с требованиями к коллективному проекту в области интеллектуальных игр. Подготовка коллективного проекта «Мультиигры». Выбор конкретных форм мультиигр, разделение на группы для работы над каждой формой, поиск информации. Создание коллективного проекта «Мультиигры». Оформление результатов работы. Знакомство с требованиями к ведущему, правилами ассистирования и ведения учета баллов на игре. Выбор и подготовка ведущего, ассистентов, жюри. Редактирование, подготовка и распечатка бланков для ответов, заданий, ведения протокола. Проведение «Мультиигр» для обучающихся других групп клуба или других объединений. Анализ реализации проекта.

Тема № 10**.**Конкурс составления вопросов

Вопросы занимательного характера из области естествознания, гуманитарных и точных наук.

Тема № 11. Игра по вопросам членов кружка

Тема № 12. Религии мира

Религии. Мифы и легенды. Боги.

Тема № 13. Чудеса света

Архитектура. Семь чудес света. Музеи.

Тема № 14. Путешественники и открытия

Великие географические открытия. Русские путешественники. Имена на карте.

Тема № 15. Правила работы с энциклопедическим словарем

Малый толковый словарь «Для тех, кто учится. Этимологический словарь. Фразеологический словарь. Словарь иностранных слов. Словарь антонимов. Словарь омонимов.

Тема № 16. Правила поиска и отбора информации в сети Интернет

Правила поиска и отбора в сети Интернет. Поиск по ключевым словам.

Тема № 17. Правила поиска и отбора информации в библиотеке

Использование системы поиска и отбора информации в школьной библиотеке для удовлетворения информационных потребностей читателей.

Тема № 18. Игра «Лестница знаний»

Правила игры. Игра «Лестница знаний».

Тема № 19. Игра «Интеллектуальный бумеранг»

Правила игры. Игра «Интеллектуальный бумеранг».

Тема № 20. «Интеллект – бой»

Правила игры. Игра «Интеллект – бой».

 Тема № 21. «Своя игра»

Правила игры. Игра «Своя игра».

Тема № 22. «Эрудит – лото»

Правила игры. Игра «Эрудит – лото».

Тема № 23. ««Слабое звено»

Правила игры. Игра «Слабое звено».

Тема № 24. «Десятка»

Правила игры. Игра «Десятка»

Тема №25. «Один за всех»

Правила игры. Игра «Один за всех».

Тема № 26. «Брейн-ринг»

Правила игры. Игра «Брейн-ринг».

Тема № 27. «Колесо Фортуны»

Правила игры «Колесо Фортуны»

Тема № 28. «Ассоциации»

Правила игры «Ассоциации»

Тема № 29. Итоговое занятие

Итоговое занятие. Подведение итогов, награждение участников и победителей.

**Календарно – тематическое планирование на 2019 – 2020 уч. год**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Содержание деятельности** | **Трудоемкость** | **сроки** | **ответственный** |
| **1.** | Вводное занятие.Знакомство с программой обучения | 1 ч | сентябрь | руководитель клуба |
| **2.** | Философское мировоззрение. Отражение мировоззрения в афоризме. | 1 ч | сентябрь | руководитель клуба |
| **3.** | Телевизионные интеллектуальные игры. | 1 ч | сентябрь | руководитель клуба |
| **4.** | Лингвистические игры. | 1 ч | сентябрь | члены клуба |
| **5.** | Занимательные вопросы. | 1 ч | октябрь | члены клуба |
| **6.** | Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?» | 1 ч | октябрь | члены клуба |
| **7.** | Командное взаимодействие и сплочение команд. Основные понятия. | 1 ч | октябрь | члены клуба |
| **8.** | Метод «мозгового штурма» и его применение в интеллектуальных играх. | 1 ч | октябрь | руководитель клуба |
| **9.** | Проектная деятельность. Написание вопросов к играм «Что? Где? Когда?» и др. | 1 ч | ноябрь | руководитель клуба |
| **10.** | Конкурс составления вопросов. | 1 ч | ноябрь | члены клуба |
| **11.** | Игра по вопросам членов кружка. | 1 ч | ноябрь | члены клуба |
| **12.** | Религии мира. | 1 ч | ноябрь | руководитель клуба |
| **13.** | Чудеса света. | 1 ч | декабрь | руководитель клуба |
| **14.** | Путешественники и открытия. Имена на карте. | 1 ч | декабрь | руководитель клуба |
| **15.** | Правила работы с энциклопедическим словарем. | 1 ч | декабрь | руководитель клуба |
| **16.** | Правила поиска и отбора информации в сети Интернет. | 1 ч | декабрь | руководитель клуба |
| **17.** | Правила поиска и отбора информации в библиотеке. | 1 ч | январь | руководитель клуба |
| **18.** | Игра «Лестница знаний». | 1 ч | январь | члены клуба |
| **19.** | Игра «Интеллектуальный бумеранг». | 1 ч | февраль | члены клуба |
| **20.** | Игра «Интеллект – бой». | 1 ч | февраль | члены клуба |
| **21.** | Игра «Своя игра». | 1 ч | февраль | члены клуба |
| **22.** | Игра «Эрудит – лото». | 1 ч | март | члены клуба |
| **23.** | Игра «Слабое звено». | 1 ч | март | члены клуба |
| **24.** | Игра «Десятка» | 1 ч | март | члены клуба |
| **25.** | Игра «Один за всех». | 1 ч | апрель | члены клуба |
| **26.** | Игра «Брейн-ринг». | 1 ч | апрель | члены клуба |
| **27.** | Правила игры «Колесо Фортуны». | 1 ч | апрель | члены клуба |
| **28.** | Правила игры «Ассоциации» | 1 ч | апрель | члены клуба |
| **29.** | Итоговое занятие. Подведение итогов, награждение участников и победителей. | 1 ч | май | руководитель клуба |

**Методическое обеспечение дополнительной образовательной программы**

Программа «Интеллектуалы» рассчитана на развитие интеллектуальных и творческих способностей учащихся, а также на подготовку школьников к районным турнирам по интеллектуальным играм, марафонам знаний. Правильно поставленная, организованно проводимая учебно-тренировочная работа в группах способствует успешной подготовке занимающихся и хорошему выступлению на турнирах.

Для занимающихся предусматриваются теоретические, практические занятия. Теоретическая подготовка проходит в форме лекций и бесед, сообщений, практическая подготовка – в форме тренингов, тренировочных упражнений, интеллектуальных игр.

**Структура занятий:**

Тренировка памяти, логического мышления.

Игра.

Новые знания.

Обсуждение итогов.

В качестве методов стимулирования и мотивации используются словесные оценки; самооценка деятельности как способ отслеживания динамики образовательных результатов. Каждая оценка комментируется с целью поддержки его стремления к новым успехам.

**Условиями реализации программы являются:**

помещение для занятий,

учебные принадлежности,

учебная литература (словари, энциклопедии и пр.),

наглядные пособия для проведения игр,

участие в районных турнирах,

изучение литературы дома.

**Материально-техническое обеспечение**

компьютер подключенный к сети интернет;

мультимедийный проектор; принтер для распечатывания нот;

аудиопроигрыватель;

дидактические материалы;

таблицы, схемы;

раздаточные материалы.

**Список литературы для педагогов:**

Винокурова Н.К. Развитие творческих способностей учащихся.- М. «Педагогический поиск», 1999.

Камакин О. Н. Интеллектуально-познавательная игра "Будь готов!" // Справочник классного руководителя. - 2012. - № 3 (март). - С. 73-77.

Кожин Ю. А. Методика проведения правового брейн-ринга в средней школе // Право в школе. – 2006. - N 2. - С. 51-55.

Кондрашов А.П. Новейший справочник необходимых знаний.- М.,2014.

Логинова И. Л. Играем, как в телешоу. Разработки внеклассных мероприятий на основе телевизионных игр // Начальная школа. – 2004. - N 5. - С. 98-101.

Мандель Б. Р. Интеллектуальные игры: развитие профессионально значимых качеств у будущих специалистов гуманитарной сферы // Инновации в образовании. – 2007. - N 2. - С. 36-55.

Ромашкова Е.И. Игровые модели интеллектуального досуга в семье и школе. - М.: «Школьная пресса»,2003.

Солодкова Т. П. Программа интеллектуального клуба "Эрудит" // Управление современной школой. Завуч. - 2010. - N 8. - С. 98-107.

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.

Сун Л. Интеллектуальная игра дебаты: формы организации и особенности проведения // Наука и школа. - 2012. - № 5. - С. 58-61.

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:**

Баландин Б. 1001 вопрос для очень умных. – М. 2012.

Большая школьная энциклопедия, М. «Махаон», 2015.

Вопросы и ответы. Энциклопедия для детей среднего возраста, М. «Махаон»,2015.

Журнал «Квант» [http://kvant.info](http://kvant.info/) /

Журнал GEO [http://www.geo.ru](http://www.geo.ru/) /

Кондрашов А.П. Новейший справочник необходимых знаний.- М.,2014.

Менделеев.В.А. Энциклопедия необходимых знаний.- Харьков, 2007.

Свободная энциклопедия «Википедия» <https://ru.wikipedia.org/wiki>

Энциклопедический словарь. СПб.: Ф. А. Брокгауз, И. A. Ефрон, 1890— 1907. 82 + 4 тт.<http://www.rubricon.com/bie_1.asp>

Энциклопедия «Кругосвет» [http://krugosvet.ru](http://krugosvet.ru/) /

Утверждаю:

Директор МБОУ «Слободчиковская ООШ»

Тарасова Т.Б.

« »\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2019 год

 **ПОЛОЖЕНИЕ**

**о клубе интеллектуальных игр**

**«Что? Где? Когда?»**

**1.Общие положения**

1.1              Настоящее Положение регулирует деятельность клуба интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?» (далее – Клуб).

1.2              Клуб создан на базе МБОУ «Слободчиковская ООШ» (далее Учреждение).

1.3              Вопрос о создании, реорганизации (ликвидации) клуба решается директором Учреждения.

1.4              Клуб осуществляет свою деятельность в соответствии с действующим законодательством: Федеральным законом «Об общественных объединениях» (Закон РФ от 08.03.2015 №43-ФЗ), Конституцией РФ (от 21.07.2014 № 11-ФКЗ), Федеральным  законом «Об образовании» (Закон РФ от 29.12.2012 № 273-ФЗ) и данным положением.

1.5              Изменения и дополнения вносятся в данное Положение приказом директора Учреждения. Приказ доводится до работников под расписку.

**2. Цели и  задачи Клуба**

       2.1. Клуб интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?» создан с целью создания условий духовно-нравственного воспитания обучающихся, выявления и поддержка наиболее одаренных детей в области интеллектуального развития, создания условий для общения, коллективного дела и раскрытия интеллектуальных способностей участников Клуба.

      2.2. Задачами клуба являются:

2.2.1. развитие интеллектуального уровня обучающихся;

2.2.2. развитие коммуникативных способностей обучающихся;

2.2.3. повышение социальной активности обучающихся;

2.2.4. повышение познавательной активности;

2.2.5.выявление и развитие творческого потенциала одаренных детей.

**3. Структура и организация работы Клуба**

3.1. Структура  Клуба утверждается директором Учреждения.

3.2. Членом Клуба может стать любой обучающийся общеобразовательного учреждения 5-9 классов.

3.3. Участники Клуба представлены игровыми  командами.

3.4. Каждая команда состоит из шести игроков, которые выбирает капитана, координирующего игру команды и несколько запасных игроков.

3.5. Возглавляет Клуб педагог образовательного учреждения.

**4.  Обязанности членов Клуба**

      4.1. Участвовать в играх и турнирах, проводимых при участии Клуба.

      4.2. Заботиться о своем честном имени, как игрока и о чести всего Клуба.

      4.3. Пропагандировать работу и достижения Клуба среди обучающихся школы.

      4.4. Повышать свой интеллектуальный уровень.

      4.5. Соблюдать правила общественного порядка и этические нормы поведения в обществе.

      4.6. Не использовать в ходе игры недопустимых приемов (шпаргалки, помощь посторонних людей, телефон).

**5.  Обязанности руководителя Клуба**

5.1. Решает организационные вопросы работы Клуба.

 5.2. Комплектует состав Клуба.

 5.3. Координирует взаимодействие клуба с другими структурами и организациями.

 5.4. Проводит игры.

 5.5. Представляет материалы в администрацию школы на поощрение участников Клуба.

5.6. Отвечает за жизнь и здоровья детей во время работы клуба и соревнований.

**6. Права членов Клуба**

  6.1. Добровольно выйти из состава клуба.

  6.2. Принимать участие в планировании работы Клуба.

  6.3. Вносить предложения по улучшению работы Клуба.

  6.4. Участвовать в организации и проведении игры.

**7. Порядок работы Клуба**

        Игры школьного чемпионата проходят по правилам спортивного варианта игры «Что? Где? Когда?».

7.1.     Все команды играют одновременно.

7.2.     Ответы даются в письменном виде.

7.3.     Письменные ответы команд сохраняются до подведения окончательных итогов конкурса.

7.4.     Задача команд - своевременно дать правильный ответ на вопрос, заданный ведущим. За каждый правильный ответ команда получает одно игровое очко.

7.4.1.  Ответ команды считается правильным, если он удовлетворяет хотя бы одному из следующих требований:

* совпадает с авторским ответом;
* отличается от авторского ответа только грамматически (падежи и числа имен существительных, спряжения глаголов, расстановка знаков препинания и т.д.), причем это отличие не меняет существенно смысл ответа;
* является более точным, чем авторский ответ;
* включает авторский или эквивалентный ему ответ, а также дополнительную информацию, которая не может быть принята за другой ответ, не противоречит содержанию вопроса и не содержит грубых ошибок;
* менее точен, чем авторский, если отсутствие приведенной в авторском ответе дополнительной информации не меняет смысл ответа;
* не подпадает под действие предыдущих случаев, но соответствует всем фактам, содержащимся в вопросе не в меньшей степени, чем авторский ответ. Степень соответствия ответа команды авторскому ответу определяет жюри.

7.4.2.         Ответ также может быть признан правильным, если он удовлетворяет хотя бы одному из следующих требований:

* является менее точным, чем авторский, но требуемая точность редактором не указана, а отсутствие приведенной в авторском ответе дополнительной информации несущественно меняет смысл ответа;
* содержит грамматические ошибки, не дающие оснований для различных толкований ответа, причем вопрос или критерий зачета не требуют в явном виде грамматически точного ответа, а после исправления грамматических ошибок в соответствии с однозначным толкованием ответ будет удовлетворять условиям пункта 6.4.1.

7.5.     Ответ считается неправильным, если:

- не раскрывает суть вопроса с достаточной степенью конкретизации (необходимая степень конкретизации должна быть указана в вопросе или определена жюри конкурса);

- форма ответа не соответствует форме вопроса;

- команда сдала более одного варианта ответа, хотя бы один из которых неверен;

- в ответе допущены грубые ошибки (неправильно названы имена, фамилии, названия, даты, способ действия и т.п.), искажающие или меняющие суть ответа;

- не существует интерпретации текста вопроса, при которой ответ соответствовал бы всем фактам вопроса;

- является менее точным, чем авторский, причем требуемая точность явно указана редактором в вопросе или критерии зачета.

7.6.     Ведущий объявляет номер вопроса, задает вопрос и произносит слово "Время". После этого начинается отсчет чистого времени, равного 60 секундам. За 10 секунд до окончания минуты обсуждения Ведущий дает сигнал о том, что осталось 10 секунд. По окончании минуты ведущий дает сигнал о ее окончании словами "Время, сдавайте ответы".

7.7.     Сдавшей ответ вовремя считается команда, капитан (игрок) которой поднял вверх руку с ответом не позднее, чем через 10 секунд после сигнала об окончании минуты.

7.8.     Ответы, сданные с опозданием, не рассматриваются.

7.9.     Информация, указанная в скобках, не учитывается.

8.0.     В случае если команда считает, что её ответ правильный или являет собой логическую дуэль (совпадает по смыслу, но отличен по содержанию от авторского), она вправе написать апелляцию, которую рассмотрит жюри. Если аргументы, приведённые командой в апелляции, жюри посчитает весомыми, ей будет засчитан правильный ответ.

8.1.     В случае если команда считает, что вопрос содержал фактическую ошибку или авторский ответ некорректен и сможет это доказать, она вправе написать апелляцию на снятие вопроса, которую рассмотрит жюри. Если аргументы, приведённые командой в апелляции, жюри посчитает весомыми, вопрос будет снят. Снятый вопрос другим не заменяется.

Победителем чемпионата становится команда, набравшая большее количество правильных ответов по сумме всех игр.