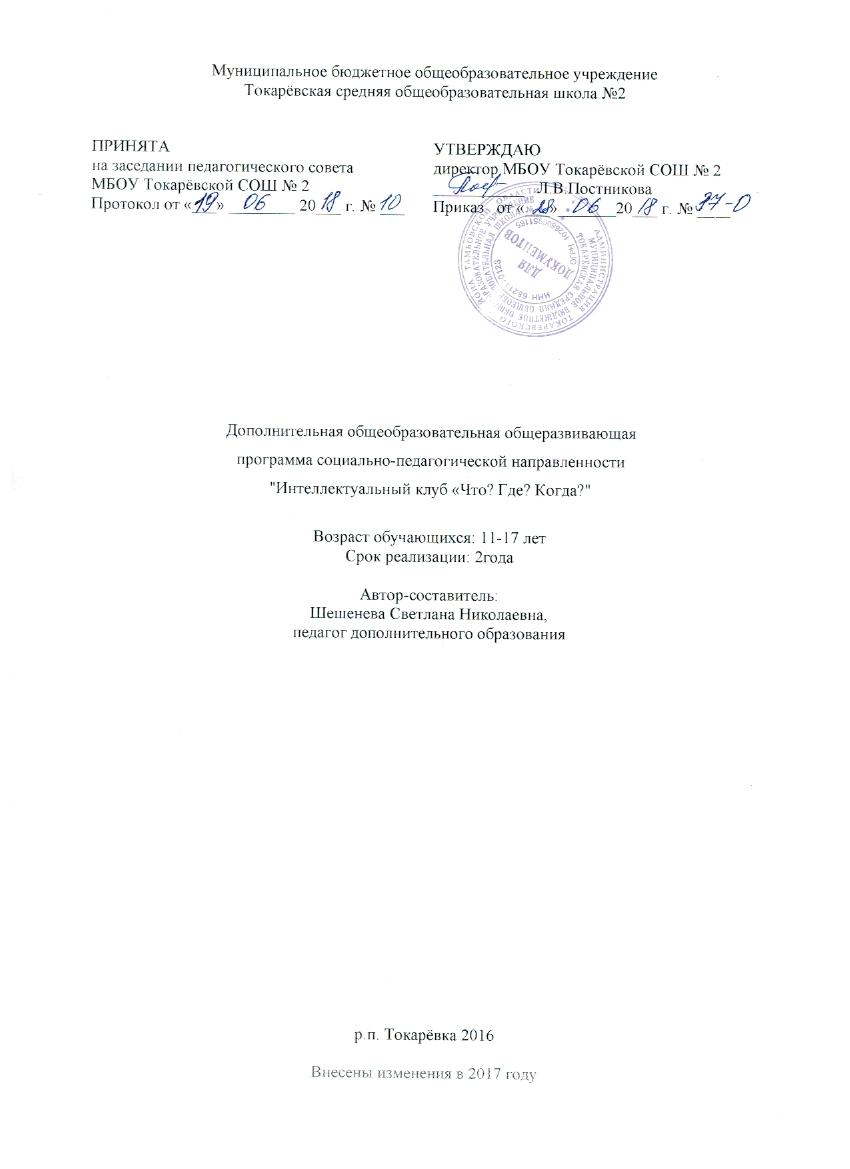
****

Токарёвка 2018

**Раздел 1. «Комплекс основных характеристик программы»**

* 1. ***Пояснительная записка***

Ум заключается не только в знании,

но и в умении прилагать знание на деле...

[Аристотель](http://www.aforizmov.net/xfsearch/aristotel/)

Дайте ребенку любознательность. Знания он возьмет сам.   
А.А. Гин

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Интеллектуальный клуб «Что? Где? Когда?» носит социально-педагогическую направленность, так как она ориентирована на развитие интеллектуальных, коммуникативных и организаторских способностей подростков посредством включения их в интеллектуально – познавательную деятельность для активной социализации в обществе.

**Актуальность** разработки и создания данной программы обусловлена тем, что в настоящее время подростки не стремятся активно проявлять себя в микросоциуме, заявлять свою позицию по каким- либо актуальным вопросам, не могут аргументировать свои ответы, позицию. 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. Работа в интеллектуальном клубе становится одним из средств преодоления кризисов и противоречий подросткового возраста, активного приобщения детей к самовыражению и самореализации в коллективной и индивидуальной деятельности.

Данная программа направлена на интеллектуальное и духовное развитие личности ребёнка, на создание для него условий для творческой самореализации, социализации.

Современное образование имеет целью не только подготовку личности к участию в жизни общества, но и подготовку личности к активному воздействию на это общество с целью его совершенствования, что предъявляет повышенные требования не только к знаниям, но и к личностным качествам самой личности.

Игра – могучее средство социализации ребенка, приобщения его к важным социальными навыкам, нормам и ценностям общества. Роли и правила «детского общества» или «подросткового общества» позволяют узнать о правилах, принятых в обществе взрослых. Игра развивает в ребенке эмпатию – понимание психического состоянии другого человека, способность к эмоциональному отклику, сопереживанию. В игре развивается и рефлексия, умение посмотреть на себя со стороны. Игра для детей –источник новых эмоций, возможность в неформальной обстановке показать свое умение мыслить перед другими, возможность развития умения применить имеющиеся знания в новых условиях, получить новую интересную информации. Очень важно умение ребенка работать в команде, в коллективе, причем в условиях ограниченного времени, важна атмосфера сотрудниче­ства в процессе совместной деятельности. Тем самым он учится жить в  обществе.

Интеллектуальные игры – это создание условий для развития интеллекта учащихся, для расширения кругозора, применения собственных знаний, эрудиции и логического мышления в нестандартной ситуации, для развития познавательного интереса. Это вера в свои силы, средство психологической подготовки к реальным жизненным ситуациям. Это процесс моделирования, когда объединяются вместе такие понятия, как общение и познание, необходимые человеку для его развития.

Интеллект – общая познавательная способность, определяющая готовность человека к усвоению и использованию знаний и опыта, а также к разумному поведению в проблемных ситуациях.

Интеллектуальные игры объединяют в себе черты как игровой, так и учебной деятельности – они развивают теоретическое мышление, требуя формулирования понятий, выполнения основных мыслительных операций. 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.

По-настоящему образованный человек должен обладать наиболее важными знаниями, накопленными человечеством. При этом необходимо учиться вырабатывать умения ориентироваться в море информации, отбирать нужные знания, получать сведения в самых разных источниках. Надо тренировать такие ценные качества, как память, сообразительность, наблюдательность, способность логически мыслить, анализировать, сопоставлять. Всему этому отлично служат разнообразные интеллектуальные игры, которые выступают как инструмент целенаправленного формирования ценностей подростково-молодёжной субкультуры, стимулирующий развитие личности, который создает условия для формирования детско-взрослого сообщества и для взаимодействия различных социальных институтов, призванных обеспечить социализацию подрастающего поколения.

**Новизна и отличительные особенности программы** состоят в обобщении и структурировании работы по развитию интеллектуальных, организаторских и коммуникативных способностей подростков через включение их в интеллектуальную досуговую деятельность не только как пассивных участников, но и как активных организаторов всех интеллектуально – познавательных мероприятий через совместную деятельность взрослых и детей. Программа дает возможность раскрыться наиболее талантливым, эрудированным ребятам, тем, для кого знания, наука, творчество имеют первостепенное значение. Причем в отличие от предметных олимпиад, научных конференций, разнообразных факультативов интеллектуальные игры, позволяют превратить серьезную интеллектуальную деятельность в яркое зрелище, в увлекательное состязание, в праздник.

В содержании курса интегрированы задания из различных областей знаний: русского языка, литературы, математики, истории, искусства, физики, биологии, географии и др. Особое внимание обращено на развитие логического мышления школьников. В основе заданий, которые предлагается выполнить детям, лежит игра, преподносимая на фоне познавательного материала. Данная программа построена так, что большую часть материала учащиеся не просто активно запоминают, а фактически сами же и открывают: разгадывают, расшифровывают, составляют... При этом идёт развитие основных интеллектуальных качеств: умения анализировать, синтезировать, обобщать, конкретизировать, абстрагировать, переносить, а также развиваются все виды памяти, внимания, воображение, речь, расширяется словарный запас.

Программа способствует развитию интеллектуальных, коммуникативных, организаторских способностей и навыков межличностного и делового общения. В основу программы легли взгляды педагогов А.С. Макаренко, Л.С. Выготского, А.Я. Якиманской, Н.Е. Щурковой, Е.В. Бондаревской, а также идеи психологов Г. Алдера, М. Микалко и других.

**Адресат программы** Программа предназначена для подростков 12-17 лет (7-11 класс). Подростковый возраст – является одним из самых сложных и ответственных в жизни ребенка. Этот возраст считается кризисным, поскольку происходят резкие качественные изменения, затрагивающие все стороны развития и жизни. Кризис подросткового возраста связан с изменением социальной ситуации развития и ведущей деятельности, Ведущая деятельность в подростковом возрасте - интимно-личностное общение. Именно в процессе общения со сверстниками происходит становление нового уровня самосознания ребенка, формируются навыки социального взаимодействия, умение подчиняться и в тоже время отстаивать свои права. Кроме того, общение является для подростков очень важным информационным каналом. Это период усвоения социальных ценностей, формирование активной жизненной позиции, «рождение гражданина», период самоутверждения, проверки своих возможностей, активного самопознания.

Старший школьник стоит на пороге вступления в самостоятельную жизнь. Это создает новую социальную ситуацию развития. Задача самоопределения, выбора своего жизненного пути встает перед старшим школьником как задача первостепенной важности. Школьники старших классов обращены в будущее. Это новая социальная позиция изменяет для них и значимость учения, его задач и содержания. Старшие школьники оценивают учебный процесс с точки зрения того, что он дает для их будущего. Они начинают иначе, чем подростки, смотреть на школу. Если подростки смотрят в будущее с позиции настоящего, то старшие школьники на настоящее смотрят с позиции будущего.

В старшем школьном возрасте устанавливается довольно прочная связь между профессиональными и учебными интересами. У подростка учебные интересы определяют выбор профессии, у старших же школьников наблюдается обратное: выбор профессии способствует формированию учебных интересов, изменению отношения к учебной деятельности. В связи с необходимостью самоопределения у школьников возникает потребность разобраться в окружающем и в самом себе, найти смысл происходящего.

Усиливается общественная направленность школьника, желание принести пользу обществу, другим людям. Огромное влияние на развитие старшего школьника оказывает коллектив сверстников.

Характерным для учебного процесса является систематизация знаний по различным предметам, установление межпредметных связей. Все это создает почву для овладения общими законами природы и общественной жизни, что приводит к формированию научного мировоззрения. Старший школьник в своей учебной работе уверенно пользуется различными мыслительными операциями, рассуждает логически, запоминает осмысленно. Если подросток хочет знать, что собой представляет то или иное явление, то старший школьник стремится разобраться в разных точках зрения на этот вопрос, составить мнение, установить истину. Старшим школьникам становится скучно, если нет задач для ума. Они любят исследовать и экспериментировать, творить и создавать новое, оригинальное.

Старших школьников интересуют не только вопросы теории, но самый ход анализа, способы доказательства. Им нравится, когда преподаватель заставляет выбирать решение между разными точками зрения, требует обоснования тех или иных утверждений; они с готовностью, даже с радостью вступают в спор и упорно защищают свою позицию.

Подростки стремятся разнообразить свой досуг, но, зачастую, они просто не умеют или не знают как организовать свое свободное время с целью развития в себе таких способностей как организаторские, интеллектуальные, коммуникативные. В связи с этим, возникла необходимость создания программы, в которой бы сочетались разнообразные формы работы с подростками, направленные на развитие этих способностей.

**Объем и срок освоения программы** Программа рассчитана на 2 года. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 учебных часа (продолжительностью 45 минут - один час), в течение 9 месяцев, всего 72 часа в учебном году, 144 часа за весь курс обучения.

**Формы обучения** – очная. Программа состоит из занятий, направленных на подготовку детей к участию в интеллектуальных играх. Занятия носят добровольный и развлекательный характер, состоят из двух частей: теоретической и практической. При подборе материала и выборе форм игры учитываются возрастные особенности детей.

**Особенности организации образовательного процесса.** Занятия проходят в «Интеллектуальном клубе». Клуб это оптимальная организационно-педагогическая форма, информационно-досуговое сообщество, особая организация учебно-творческой деятельности, а также особый стиль общения. Всё это характеризует педагогический профиль деятельности клуба.

Учебные клубные занятия востребованы, прежде всего, самими школьниками, поскольку они удовлетворяют здесь свои потребности - и познавательные, и социальные. Эти потребности можно свести к шести основным блокам:

• потребность в общении;

• потребность в проявлении самостоятельности, самореализации;

• потребность в творчестве;

• потребность в разностороннем развитии;

• потребность в отдыхе;

• потребность в успехе, достижении, а также связанным с успехом удовольствием.

Процесс обучения в клубе направлен, в конечном счете, на то, чтобы ребята научились успешно выходить из любой жизненной ситуации, используя весь свой творческий потенциал, логику, воображение, интеллект и навыки общения с другими людьми. Это – основополагающий принцип – принцип последовательного социального преобразования интеллектуального опыта ребѐнка, приобретѐнного в клубе. Этот принцип и предопределяет комплексную направленность образовательной программы: и обучающую, и социально-ориентирующую.

В работе клуба также реализуются следующие **педагогические принципы:**

- принцип креативности – творческий характер всей деятельности клуба – реализуется на основе желаний и возможностей каждого ребѐнка, воплощается в деятельности путѐм создания ситуации выбора вида учебно-творческих заданий, где он может проявить себя;

- принцип научности – научно обоснованный подход к составляющим компонентам деятельности клуба (цели, задачи);

- принцип индивидуального роста каждого ребѐнка обеспечивается через игровые позиции и участие в программах разного уровня;

- принцип культуросообразности – развитие и открытие себя, осуществляемое в определѐнной социокультурной среде, не противоречащей природе ребѐнка;

- принцип целостности педагогического процесса реализуется через создание единого воспитательно-образовательного пространства, координацию единых педагогических требований, и совместной деятельность педагогов;

- принцип коллективности – осуществляется на основе создания благоприятного психологического климата внутри команды;

- принцип системности и дополнительности – требует рассматривать деятельность каждой ступени как взаимосвязанный, взаимодейственный элемент целостной системы центра развития. С другой стороны деятельность клуба должна рассматриваться как целесообразная и целенаправленная система учреждения.

**Основные формы работы:**

- индивидуальная;

- групповая;

- занятия с объединенными группами, то есть со всем коллективом.

**Направление работы клуба:**

1. проведение и подготовка различных игровых программ;
2. разработка новых интеллектуальных программ;
3. развитие общего интеллектуального уровня ребят в процессе занятий;
4. организация содержательного досуга и общения ребят;

- осуществление связи с интеллектуальными объединениями в школах района и области;

1. участие в областных и районных состязаний интеллектуалов.

Набор в группы объединения осуществляется на добровольной основе из учащихся 6-11 классов (11 - 17 лет). Дети могут прийти в клуб в любом возрасте и заниматься как 1 год, так и все 2 года. Наполняемость групп 12 – 20 человек. Состав команды определяется форматом игровой интеллектуальной команды: 6-7 учащихся – составляют законченный коллектив с постоянным составом, на основе добровольности и желания детей. Но в первый год обучения, когда производится отбор наиболее перспективных в этом направлении ребят, возможен состав из 8-10 учащихся. Часть их, не вошедшая в командный коллектив по разным причинам, переходит в запасной состав либо выбывает.

**Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий** Занятия в клубе проводятся еженедельно, 1 занятие в неделю продолжительностью 2 часа. Длительность теоретических занятий — 40-60 минут, практических - 1 час. Это позволяет наиболее полно изучить тему занятия, выполнить творческое задание, закрепить полученные знания.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Год обучения | |
|  | I | II |
| Недельная нагрузка | 2 | 2 |

***1.2. Цель и задачи программы***

**Цель:** Выявление и развитие интеллектуальных, коммуникативных и организаторских способностей подростков посредством включения их в в активную социально-досуговую деятельность для воспитание интеллектуальной разносторонне развитой, творческой личности, формирования у них творческой активности, инициативности и позитивного отношения к жизни и активной социализации в обществе.

***Задачи:***

Личностные:

* создать для ребёнка интеллектуальную развивающую среду, способствующую всестороннему развитию его личности;
* способствовать формированию общественной активности личности, гражданской позиции, культуры общения и поведения в социуме;
* формировать нравственные взгляды, чувство коллективизма;
* стимулировать развитие рефлексивных способностей детей, их отношение к себе, как к субъекту общества;
* стимулировать субъективное осмысление каждым ребёнком реальной действительности и своей сопричастности с окружающим миром;
* формировать творческую личность, способную к яркому самовыражению.

Метапредметные:

* познакомить ребят с различными интеллектуальными играми, способами тренировки памяти, внимания, интеллектуальными играми и занятиями различных времен и народов;
* сформировать у ребёнка потребность к пополнению своего кругозора новой информацией;
* научить ведению, созданию и использованию интеллектуальных игр;
* способствовать развитию речевых навыков:
* умение правильно формулировать и излагать свои мысли,
* отстаивать свою точку зрения,
* находить аргументы и контраргументы в диалогах и спорах;
* организовать коллективную творческую деятельность на основе взаимной поддержки, дружелюбия, умения договариваться и находить общий язык и интересы;

Образовательные:

* закрепить межкурсовые и межпредметные связи;
* пополнить знания ребёнка более широкими и углубленными сведениями из различных областей знаний, искусства, философии, краеведения и др..
* развивать внимание, память, скорость мышления и быстроту реакции, умение логически мыслить и решать различные проблемы и задачи.
* помочь ребенку овладеть теоретическими знаниями и практическими навыками инетеллектуальных игр
* развивать коммуникативные и творческие способности: речь, воображение, внимание, память;
* развивать эмоциональную сферу детей.
* развить навыки поисково–исследовательской деятельности подростков;
* обучить основам проведения интеллектуальных игр;
* обучить взаимодействовать в команде.

***1.3. Содержание программы***

**Учебный план 1-го года обучения**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| N п/п | Название раздела, темы | Количество часов | | | Формы аттестации/контроля |
| Всего | Теория | Практика |
| 1 | Введение в игру. Этика игры | 4 | 2 | 2 | Наблюдение |
| 2 | Что такое интеллект? | 4 | 2 | 2 | Результаты тестирования |
| 3 | Магия интеллекта. | 6 | 2 | 4 | Ответы на вопросы викторин, игра |
| 4 | Классификация игр | 8 | 2 | 6 | Ответы на вопросы викторин, игра |
| 5 | Эрудиция — ключ к успеху. | 4 | 2 | 2 | Игровой практикум |
| 6 | Традиционные формы интеллектуальных игр. «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг» | 8 | 4 | 4 | Игровой практикум, разработка сценария |
| 7 | Принципы игры в команде | 4 | 2 | 2 | Игровой практикум |
| 8 | Работа с литературой | 4 | 2 | 2 | Выполнение теоретических и практических заданий; разработка сценария |
| 9 | Вопрос — основа игры. | 4 | 2 | 2 | Выполнение теоретических и практических заданий; |
| 10 | Алгоритм поиска ответов. | 4 | 2 | 2 | Выполнение теоретических и практических заданий; |
| 11 | Отработка игры в тройках | 4 | 2 | 2 | Игровой практикум |
| 12 | Отработка игры в шестерках. | 6 | 2 | 4 | Игровой практикум |
| 13 | Игровые занятия. | 8 |  | 8 | Анализ динамики личностного роста |
| 14 | Итоговые игры | 4 |  | 4 | Анализ динамики личностного роста |
|  | **ВСЕГО:** | **72** | **26** | **46** |  |

**Содержание учебного плана 1-го года обучения**

**1. Введение в игра. Этика игры**

***Теория:*** Введение в программу предполагает знакомство учащихся с программой, годовым планом игр, новыми целями и задачами. Знакомство с членами группы, их наклонностями, интересами, предпочтениям. Этика игры Кодекс чести игрока. Этические требования, единые для всех клубов. Отношение к противнику. Игра на грани фола. Эпатажный стиль игры. Подсказки, апелляции, возможные спорные ситуации в игре и пути их разрешения.

***Практика.*** Интеллектуальная разминка

***Формы и методы:*** беседа, игра, тренинги, наблюдение

1. **Что такое интеллект?**

***Теория:*** Определение интеллекта. Из чего складывается интеллект. Три кита эффективного интеллекта. Измерение интеллекта. Черты высокого интеллекта.

***Практика:*** • Анкетирование. • Тестирование: «ШТУР». • Игры для ума (линейные и интуитивные): «Фальшивые лица», «Препарированная вишня», «Ящик идей», «Ломтики и кубики», «Идеи в картинках».

•  *Итоговое занятие* – тестирование «Личностные тесты».

***Формы и методы:*** беседа, игра, наблюдение, анкетирование, тестирование, работа с литературой, моделирование, рефлексия, экскурсии, индивидуальная работа.

1. **Магия интеллекта.**

***Теория:*** Познакомить учащихся и научить работать с разнообразными заданиями, упражнениями и играми на развитие интеллекта, памяти, внимания, творческого мышления. Позиционные игры. Интеллектуальные игры на бумаге: игры с числами и цифрами, игры с буквами и словами, игры с рисунками, игры с предметами. Ребусы. Составные части ребусов. Анаграммы и метаграммы (простые и стихотворные). Принципы построения и составления ребусов, анаграмм и метаграмм, способы их разрешения.

***Практика:***

• Задания: «Произнеси наоборот», «Мнемонические приемы», «Выяви закономерность», «Тренируем внимание», «Правило деятельности», «Корректурная проба», «Контакт», «Аукцион», «Чертова дюжина» и др.

• Игры: — *позиционные*: «Сундучки», «Ползунок», «Сим», «Рассада», «Три в ряд», «Гомоку, или пять в ряд», «Рэндзю», «Морской бой и его родственники».

— *игры с буквами и словами*: «Гласные буквы», «Две согласные», «Каркас», «Стержень», «Змейка», «Первая и последняя», «Домики», «Три буквы», На одну букву», «Балда», «Мудрый балда», «Бука, или буквенный конструктор», «Прилагательные», «Соревнование телефонистов», «Скороговорки» и др.

— *игры с числами и цифрами*: «Пятнадцать», «Четыре знака», «Цифра и величина», «Три вопроса», «Быки и коровы», «Часы и минуты», «Стрелки часов» и др.

— *игры с рисунками*: «Бумажный тигр», «Одним росчерком», «Шесть точек», «Рисунок-загадка», «Слова в рисунках» и др.

— *игры с предметами*: «Игры со спичками», «Танграм», «Гексомино», «Листок» и др

. •  *Итоговое занятие*: интеллектуально – познавательная игра «Калейдоскоп головоломок».

***Формы и методы:*** беседа, упражнения, игра, конкурс, викторина, наблюдение, анкетирование, работа с литературой, рефлексия, экскурсии, дифференцированная, работа в малых группах, работа в парах сменного состава

1. **Классификация игр**.

**Теория:** 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.

***Практика:*** • Игры: «Пришельцы», «Крокодильчики», «Мафия», «Памятник – снято!», «Люди к людям», «Балда», «Хозяйкин кот», «Ступеньки», «Анаграмма», «Четыре краски», «Театр миниатюр», «Имена», «Слепые», «Три фразы» и др. •

Интеллектуально – познавательные игры, викторины, конкурсы: «5 на 5», «Крестословица, или эрудит», «Сим», «Танграм», «ВИД, или все вопросы на букву «В», «Крестики – нолики», «Кругосветка», «Игра – путешествие», «Брейн-ринг», Звездный час» и др

• Организация и проведение интеллектуально – познавательных игр

— «Сто к одному»— «Интеллектуальная лихорадка»

• Организация и проведение конкурсной программы «Своя игра».. • Тренинги: «Паровозики», «Стульчики» • Итоговое занятие – конкурсно - игровая программа «Своя игра».

***Формы и методы:*** игра, конкурс, викторина, КТД, «мозговой штурм», беседа, наблюдение, анкетирование, игровые ситуации, работа с литературой, тренинги, моделирование, рефлексия, дифференцированная, работа в малых группах, парная и бригадная форма работы.

1. **Эрудиция ключ к успеху. Принципы интеллектуальной разминки**

***Теория:*** Необходимость пополнения знаний. Принципы интеллектуальной разминки. Как составлять вопросы для разминки. Принцип разносторонности знаний.

***Практика***

Интеллектуальная разминка. Классификация вопросов и заданий для разминки. Правило составления вопросов для разминки. Анализ проведенной разминки.

***Формы и методы:*** беседа, наблюдение, работа с литературой, тренинги, моделирование, рефлексия, дифференцированная, работа в малых группах, парная и бригадная форма работы.

1. **Традиционные формы интеллектуальных игр. «Что?Где? Когда?», «Брейн-ринг».**

***Теория:*** Три основные формы игры в «ЧГК». Игры со зрительным залом. Как интересно скомпоновать программу.

Основные особенности «Брейн-ринга». Отличие «Брейн-ринга» от «ЧГК». Требования к вопросам на «Брейн-ринг». Особенности обсуждения при игре в «Брейн-ринг». Изменение функций капитана.

Работа ведущего.Особая роль ведущего.

***Практика:*** Игра «Что? Где? Когда?». Отработка взаимодействия для «Брейн-ринга».

Игра «Брейн-Бринг». Отработка взаимодействия для «Брейн-ринга».

• Разучивание скороговорок, чистоговорок. • Творческие конкурсы: «Покажи», «Скопируй», «Импровизация»

• Упражнения: «Колокол», «Самолет», «Этажи», «Игрушки», «Птичий двор». •

*Игровое занятие* – разработка сценария (вопросов и заданий) к игре «ЧГК», «Брейн-ринг».

***Формы и методы:*** игра, конкурс, беседа, дискуссия, наблюдение, моделирование ситуации, работа с литературой, тренинги, индивидуальная форма работы.

1. **Принципы игры в команде.**

***Теория:*** 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.

***Практика:*** Распределение командных ролей. Функции капитана, генератора идей, критика. «Том прямого доступа». Другие возможные роли.

• Тренинги: «Паровозики», «Стульчики», «Я люблю своего соседа». «Умники»,

***Формы и методы:*** беседа, наблюдение, работа с литературой, тренинги, моделирование, рефлексия, дифференцированная, работа в малых группах, парная и бригадная форма работы.

1. **Работа с литературой.**

***Теория:*** 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 «Звездный час».

***Формы и методы:*** работа с литературой, беседа, наблюдение, индивидуальная и групповая форма работы.

1. **Вопрос — основа игры.**

***Теория.*** Виды вопросов. Требования к вопросам. Требования к вопросам: интересная информация, лаконичная формулировка, логический путь к ответу, однозначность ответа, четкий источник информации.

***Практика.*** Составление вопросов и заданий к играм, викторинам, конкурсам. Работа с литературой..

• Составление банка вопросов и заданий к играм, викторинам, конкурсам. • Выход в библиотеку.

Вопросы на конкретные знания как исключение. Умение находить необычное в обычном.

***Формы и методы:*** беседа, наблюдение, работа с литературой, тренинги, моделирование, рефлексия, дифференцированная, работа в малых группах, парная и бригадная форма работы.

1. **Алгоритм поиска ответов. Основные приемы**

***Теория.*** 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.

***Практика.*** Поиск ответов, формулировка правильного ответа.

***Формы и методы:*** беседа, наблюдение, работа с литературой, тренинги, моделирование, рефлексия, дифференцированная, работа в малых группах, парная и бригадная форма работы.

1. **Отработка игры в тройках**

***Теория.*** Подбор троек и отработка взаимодействия в них. Почему тройка — еще не команда.

***Практика.*** Отработка взаимодействия в тройках

***Формы и методы:*** беседа, наблюдение, тренинги, моделирование, рефлексия, дифференцированная, работа в малых группах

1. **Отработка игры в шестерках**

***Теория.*** Отработка ролевых функций в команде. Устранение недостатков при обсуждении. Выработка условий сигнализации и других форм взаимодействия для «Брейн-ринга». Создание постоянно благоприятного психологического климата.

***Практика.*** Отработка взаимодействия в шестерках

***Формы и методы:*** беседа, наблюдение, тренинги, моделирование, рефлексия, дифференцированная, работа в командах

1. **Игровые занятия**

***Практика.*** Примерный план игрового занятия:

интеллектуальная разминка (игра в «21») — 15-20 минут (или «Эрудит-лото», «Надуваловка», «Реалии»);

игра в «ЧГК» — 40-45 минут;

игра в «Брейн-ринг» — 30 минут.

Возможно включение других представленных в программе игр. Время на каждую игру может варьироваться в связи с конкретной ситуацией (например, подготовка к конкретному турниру). Вопросы и другие игровые материалы готовятся, в основном, учащимися.

***Формы и методы:*** беседа, наблюдение, тренинги, моделирование, рефлексия, дифференцированная, работа в команда

**14. Итоговые игры *Практика.*** Итоговая игра «Что? Где? Когда?» Итоговая игра «Брейн-ринг»

**Учебный план 2-го года обучения**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| N п/п | Название раздела, темы | Количество часов | | | Формы аттестации/  контроля |
| Всего | Теория | Практика |
| 1 | Вводное занятие. | 2 | 1 | 1 | Выполнение теоретических и практических заданий |
| 2 | Повышение уровня IQ. | 2 | 1 | 1 | Выполнение теоретических и практических заданий |
| 3 | Работа с книгами и интернет-источниками | 2 | 1 | 1 | Выполнение теоретических и практических заданий |
| 4 | Вопрос — основа игры. | 2 | 1 | 1 | Выполнение теоретических и практических заданий |
| 5 | Алгоритм поиска ответов. | 2 | 1 | 1 | Выполнение теоретических и практических заданий |
| 6 | Эрудиция – ключ к успеху. | 2 | 1 | 1 | Выполнение теоретических и практических заданий |
| 7 | Работа ведущего | 2 | 1 | 1 | Выполнение теоретических и практических заданий; |
| 8 | Принципы игры в команде. Распределение командных ролей | 2 | 1 | 1 | Выполнение теоретических и практических заданий; |
| 9 | Отработка игры в шестерках | 6 | 1 | 5 | Выполнение теоретических и практических заданий; |
| 10 | Игра «Что? Где? Когда?». | 6 | 1 | 5 | Игровой практикум |
| 11 | Игра «Эрудит-лото». | 6 | 1 | 5 | Игровой практикум |
| 12 | Игра «Своя игра». | 6 | 1 | 5 | Игровой практикум |
| 13 | Игра «Эрудит-квартет». | 6 | 1 | 5 | Игровой практикум |
| 14 | Игра «Брэйн-ринг». | 6 | 1 | 5 | Игровой практикум |
| 15 | Игра «Светомузыка». | 6 | 1 | 5 | Игровой практикум |
| 16 | Нетрадиционные интеллектуальные игры. | 4 | 1 | 3 | Игровой практикум |
| 17 | Организация игр «ЧГК» | 4 |  | 4 | Игровой практикум |
| 18 | Разбор проведенных игр | 2 |  | 2 | Игровой практикум |
| 19 | Обсуждение и доработка вопросов в фонд клуба | 2 |  | 2 | Игровой практикум |
| 20 | Игровые занятия. | 2 |  | 2 | Игровой практикум |
|  | Итого | 72 | 16 | 56 | Игровой практикум |

**Содержание 2-го года обучения**

**1. Вводное занятие**

***Теория:*** Знакомство учащихся с программой, годовым планом игр, новыми целями и задачами. Этика игры Кодекс чести игрока. Этические требования, единые для всех клубов. Отношение к противнику. Игра на грани фола. Эпатажный стиль игры. Подсказки, апелляции, возможные спорные ситуации в игре и пути их разрешения.

***Практика.*** Интеллектуальная разминка

***Формы и методы:*** беседа, игра, тренинги, наблюдение

**2. Повышение уровня IQ.**

***Теория:*** Интеллектуальное тестирование. Общее понятие об интеллектуальном тестировании и интеллектуальном коэффициенте IQ. Ознакомление с разнообразными видами интеллектуальных тестов (в том числе и компьютерных). Игровые тесты на эрудицию и общее развитие. В этом разделе предполагается познакомить учащихся с различными видами тестов, упражнений, направленных на развитие мышления и интеллектуальных способностей (анализ, синтез, обобщение, сравнение, индукция, дедукция и пр.).

Коллективно решается вопрос: «Можно ли измерить интеллект?». Также рассматриваются следующие темы: Категории тестовых вопросов. Тесты вербальные (речевые), числовые (математические), визуально – пространственные. Необходимые навыки для успешного проведения тестирования.

***Практика:*** • Тестирование. Тест Илоны Джерабек.

• Тестовые задания и упражнения: «Вычеркни лишнее», «Перевертыши», «Аналогии», «Асимметрии», «Числовые колеса», «Числовые квадраты», «Бридж – ит», «Мельница», «Математический фольклор», «Головоломки», «Отражение и вращение», «Гончарный круг», «Монтаж», «Следующий шаг», «Складской учет», «Пространственное видение», «Двойные квадраты», «Пироги», «Матрицы», «Квадраты и треугольники», и др.

• Упражнения «Тик – Так», «Попадание в тон», «Крохотные истины».

• *Итоговое занятие* – выполнение контрольного IQ теста.

***Формы и методы:*** упражнения, практическая работа, игра, беседа, наблюдение, анкетирование, тестирование, работа с литературой, тренинги, работа в малых группах, парная и бригадная форма работы.

**3. Работа с литературой и интернет-источниками**

***Теория:*** 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 и интернет-источниками. • Составление вопросов и заданий к играм, викторинам, конкурсам. • Составление банка вопросов и заданий к играм, викторинам, конкурсам. • Выход в библиотеку. •

***Формы и методы:*** работа с литературой, беседа, наблюдение, индивидуальная и групповая форма работы.

1. **Вопрос — основа игры.**

***Теория.*** Виды вопросов. Требования к вопросам. Требования к вопросам: интересная информация, лаконичная формулировка, логический путь к ответу, однозначность ответа, четкий источник информации.

***Практика.*** Составление вопросов и заданий к играм, викторинам, конкурсам. Работа с литературой..

• Составление банка вопросов и заданий к играм, викторинам, конкурсам. • Выход в библиотеку.

Вопросы на конкретные знания как исключение. Умение находить необычное в обычном.

***Формы и методы:*** беседа, наблюдение, работа с литературой, тренинги, моделирование, рефлексия, дифференцированная, работа в малых группах, парная и бригадная форма работы.

1. **Алгоритм поиска ответов. Основные приемы**

***Теория.*** 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.

***Практика.*** Поиск ответов, формулировка правильного ответа.

***Формы и методы:*** беседа, наблюдение, работа с литературой, тренинги, моделирование, рефлексия, дифференцированная, работа в малых группах, парная и бригадная форма работы.

1. **Эрудиция — ключ к успеху.**

***Теория:*** Необходимость пополнения знаний. Принципы интеллектуальной разминки. Как составлять вопросы для разминки. Принцип разносторонности знаний.

***Практика***

Интеллектуальная разминка. Классификация вопросов и заданий для разминки. Правило составления вопросов для разминки. Анализ проведенной разминки.

***Формы и методы:*** беседа, наблюдение, работа с литературой, тренинги, моделирование, рефлексия, дифференцированная, работа в малых группах, парная и бригадная форма работы.

1. **Работа ведущего. *Теория:*** 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 «Интеллектуальная лихорадка».

***Формы и методы:*** игра, конкурс, беседа, дискуссия, наблюдение, моделирование ситуации, работа с литературой, тренинги, индивидуальная форма работы.

1. **Принципы игры в команде.**

***Теория:*** 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.

***Практика:*** Распределение командных ролей. Функции капитана, генератора идей, критика. «Том прямого доступа». Другие возможные роли.

• Тренинги: «Паровозики», «Стульчики», «Я люблю своего соседа». «Умники»,

***Формы и методы:*** беседа, наблюдение, работа с литературой, тренинги, моделирование, рефлексия, дифференцированная, работа в малых группах, парная и бригадная форма работы.

1. **Отработка игры в шестерках**

***Теория.*** Отработка ролевых функций в команде. Устранение недостатков при обсуждении. Выработка условий сигнализации и других форм взаимодействия для «Брейн-ринга». Создание постоянно благоприятного психологического климата.

***Практика.*** Отработка взаимодействия в шестерках

***Формы и методы:*** беседа, наблюдение, тренинги, моделирование, рефлексия, дифференцированная, работа в командах

1. **Игра «Что? Где? Когда?». Основные особенности . Регламент**

***Теория.*** Игра «Что? Где? Когда?» как одна из интеллектуальных игр. Основные принципы «Что? Где? Когда?». Как интересно составить вопросы для «Что? Где? Когда?». Регламент игры.

***Практика.*** Игра «Что? Где? Когда?

***Формы и методы:*** беседа, наблюдение, моделирование, рефлексия, дифференцированная, работа в командах

1. **Игра «Эрудит-лото».**

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

***Практика.*** Игра «Эрудит-лото»

***Формы и методы:*** беседа, наблюдение, моделирование, рефлексия, дифференцированная, работа в командах

**12. Игра «Своя игра».**

***Теория.*** Игра «Своя игра» как одна из интеллектуальных игр. Основные принципы «Своя игра». Тактика игры.

***Практика.*** Игра «Своя игра»

***Формы и методы:*** беседа, наблюдение, моделирование, рефлексия, дифференцированная, работа в командах

**13. Игра «Эрудит-квартет».**

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

***Практика.*** **Игра «Эрудит-квартет».**

***Формы и методы:*** беседа, наблюдение, моделирование, рефлексия, дифференцированная, работа в командах

**14. Игра «Брэйн-ринг».**

***Теория.*** Отличие «Брэйн-ринга» от «Что? Где? Когда?». Требование к вопросам на «Брэйн-ринге». Особенности общения при игре в «Брэйн-ринг». Изменение функций капитана. Отработка взаимодействия для «Брэйн-ринга».  
***Практика.*** **Игра «Брейн-ринг».**

***Формы и методы:*** беседа, наблюдение, моделирование, рефлексия, дифференцированная, работа в командах

1. **Игра «Светомузыка».**

***Теория.*** Игра «Светомузыка» как одна из интеллектуальных игр. Основные принципы и особенности. Тактика игры.

***Практика.*** Игра «Светомузыка».

***Формы и методы:*** беседа, наблюдение, моделирование, рефлексия, дифференцированная, работа в командах

1. **Нетрадиционные интеллектуальные игры.**

***Теория.*** Проведение нетрадиционных интеллектуальных игр. Их особенности и отличия. Регламент

***Практика.*** Практическое применение знаний, полученных в первый год обучения. Проведение игр в клубе. Подготовка материала для проведения игр за пределами клуба.

1) «Откажись или удвой»; 20 «Реалии»; 3) «Веришь — не веришь»; 4) «Надуваловка»; 5) «Травести»; 6) перевертыши, шароиды, кубраечки и т.д.

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

***Формы и методы:*** беседа, наблюдение, моделирование, рефлексия, дифференцированная, работа в командах

1. **Организация игр «Что? Где? Когда?».**

***Теория.***Три основные формы игры «Что? Где? Когда?»: классическая, спортивная, синхронная. Игры со зрительным залом. Как интересно скомпоновать программу. Технические и организационные нюансы подготовки турнира.

***Практика.*** Подбор и редактирование пакета вопросов. Подготовка и проведение игр «ЧГК» в школе. Участие в региональных, фестивалях и турнирах.

***Формы и методы:*** беседа, наблюдение, моделирование, рефлексия, дифференцированная, работа в командах

1. **Разбор проведенных игр**

***Практика.*** Оценка игры команд. Персональный разбор. Закрепление положительного опыта и устранение недостатков.

***Формы и методы:*** беседа, наблюдение, моделирование, рефлексия, дифференцированная, работа в командах

1. **Обсуждение и доработка вопросов в фонд клуба**

***Практика.*** Обсуждение и доработка принесенных учащимися вопросов с точки зрения требований к вопросу. Подготовка вопросов к публичным играм. Подготовка вопросов для турниров.

***Формы и методы:*** беседа, наблюдение, моделирование, рефлексия, дифференцированная, работа в командах.  
**20. Игровые занятия**.

**Игровые занятия строятся по тому же принципу, что и в первый год обучения**

Примерный план игровых занятий во время летних тренировочных сборов

1. Интеллектуальная разминка (15-10 мин.)
2. Игра в «Что? Где? Когда?» (30-35 мин.)
3. Игра в «Брэйн-ринг» (45 мин.)

Возможно включение других тем в программе игр. Время и темы игр может варьироваться.        Вопросы и другие игровые материалы готовятся в основном руководителем и учащимися.

* 1. ***Планируемые результаты***

**Уровень результатов работы:**

Первый уровень результатов - приобретение учащимися социальных знаний, первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни.

Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие ученика со своим руководителем  как значимыми для него носителями положительного социального знания и повседневного опыта:

* познавательные занятия объединения
* познавательные акции (игры, конкурсы, викторины и т.д.)

Второй уровень результатов - получение учеником опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества (человек, семья, Отечество, природа, мир, знания, труд, культура), ценностного отношения к социальной реальности в целом.

Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие школьников между собой на уровне объединения, то есть   в защищенной, дружественной просоциальной среде. Именно в такой близкой социальной среде ребёнок получает (или не получает) первое практическое подтверждение приобретённых социальных знаний, начинает их ценить (или отвергает):

* познавательные занятия объединения
* познавательные акции (игры, конкурсы и викторины, организуемые для учащихся младших классов на уровне школы)

Третий уровень результатов - получение школьником опыта самостоятельного общественного действия. Только в самостоятельном общественном действии, действии в открытом социуме, за пределами дружественной среды кружковцев, для других, зачастую незнакомых людей, которые вовсе не обязательно положительно к нему настроены, юный человек действительно становится (а не просто узнаёт о том, как стать) социальным деятелем, гражданином, свободным человеком: познавательные акции (игры, конкурсы, викторины), организуемые для школьников.

Данная программа способствует **формированию следующих универсальных учебных действий**

***Регулятивные УУД:***

* Учиться обнаруживать и *формулировать учебную проблему* совместно с руководителем.
* Учиться ставить цель учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно и усвоено, и того, что еще неизвестно.
* *В*ысказывать свою версию, пытаться предлагать способ её проверки (на основе продуктивных заданий
* Средством формирования этих действий служит технология проблемного диалога.
* Определять успешность выполнения своего задания в диалоге с руководителем.
* Уметь понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности.
* Уметь адекватно оценивать уровень своих знаний и умений.

***Познавательные УУД:***

* Ориентироваться в своей системе знаний: *понимать*, что нужна дополнительная информация (знания) для решения учебной задачи в один шаг.
* *Делать* предварительный *отбор* источников информации для решения учебной задачи.
* Добывать новые знания: *находить* необходимую информацию в предложенных руководителем словарях и энциклопедиях, в специальной литературе
* Перерабатывать полученную информацию: *наблюдать* и *делать* самостоятельные *выводы*.

Средством формирования этих действий служит учебный материал и задания, нацеленные на развитие, умение объяснять мир.

***Коммуникативные УУД:***

* *Слушать* и *понимать* речь других.
* *Вступать* в беседу на уроке и в жизни.

Средством формирования этих действий служит технология проблемного диалога (побуждающий и подводящий диалог) Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.

* Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

Средством формирования этих действий служит работа в малых группах.

В конце первого года обучения учащиеся

Должны знать:

- историю интеллектуальных игр;

способы развития разносторонней памяти, логического мышления;

- алгоритмы решения задач, рассуждения;

- правила основных классических интеллектуальных игр;

- знать источники составления вопросов

- знать основы работы с вопросами, с литературой;

Должны уметь:

- подбирать материал к простейшим игровым программам;

- сформулировать вопросы разной степени сложности и логичности, чтобы  
они соответствовали возрасту учащихся;

отразить в содержании вопросов информацию из разных курсов, предме­тов, а не только исторические факты;

разрабатывать простейшие интеллектуальные программы;

самостоятельно сформировать команду в со­ответствии со следующим принципом: в команду должны войти ребята, интересующиеся разными предметами, чтобы эффективно отвечать на во­просы из разных областей знаний; разработать систему, при которой в иг­ре участвовали не только команды, но и зрители.

1. самостоятельно готовиться к интеллектуальным играм.

В конце второго года обучения учащиеся

Должны знать:

- правила нетрадиционных интеллектуальных игр;

- принципы и алгоритмы построения вопросов для разного возраста учащихся;

- основы взаимодействия в команде

Должны уметь:

1. играть в команде;
2. разрабатывать сценарии игр, системы оценки участия в играх;
3. участвовать в игровых программах в роли игроков, судей, экспертов.

- организовывать и проводить интеллектуальные игры на уровне класса, школы.

В результате данного курса учащиеся должны приобрести социальные знания, первичное понимание социальной реальности и повседневной жизни.

Учащиеся должны знать:

-нормы поведения в клубе «Что? Где? Когда?»;

-кодекс чести знатока;

-правила игры и различные варианты игр;

-поведение каждого игрока в команде;

-роль и действия капитана;

- правила мозгового штурма;

-правила составления вопросов к игре.

Уметь:

-слышать друг друга;

-применять интуицию, находчивость;

-использовать эрудицию, логику, нестандартное мышление;

-коллективно анализировать, что удалось достичь команде и какие трудности встретились на пути;

-проводить самоанализ своей деятельности;

-использовать словари и энциклопедии для составления вопросов;

-использовать научно-популярные журналы, художественную литературу и кино при ответах на вопросы игры.

**Ожидаемая результативность**: повышение интеллектуальных способностей детей и их эрудиции, улучшение воображения, фантазии и логики; расширение кругозора воспитанников, дополнение и углубление знаний, полученных ими в школе; гармоническое развитие положительных личностных качеств и творческих способностей; достижение высоких результатов в соревнованиях по интеллектуальным играм.

***2.2. Условия реализации программы***

Материально-техническое обеспечение:

* оборудованное помещение для занятий (учебный класс);
* актовый зал для проведения игр;
* микрофоны,
* звукоустановка (музыкальный центр, диски, аудиокассеты для записи музыкальных фонограмм);
* ТСО (компьютер, видеоаппаратура, телевизор, проектор)—
* игровое поле и волчок;
* оборудование для брейн-ринга.

Информационное обеспечение

методические рекомендации и пособия по организации интеллектуальных игр;

-аудио-, видео-, фото-, интернет источники

- диски «Школьные игры и конкурсы»

- Энциклопедии.

- Научно-популярные журналы.

- Словари.

-Кадровое обеспечение – квалифицированный педагог с профессиональным образованием.

***2.3. Формы аттестации***

Включает в себя упорядоченную последовательную систему индивидуального рей­тинга каждого учащегося, который складывается из следующих составляющих:

1 .Успешность выступления команды, в состав которой он входит (на клубных, школьных, рай­онных и областных состязаниях)

2.Качество и количество представленных вопросов или игровых программ (оценива­ется коллективным способом)

З.Успешность в роли ведущего (организатора, ассистента, эксперта, члена жюри) игровых программ

4.Результативность участия в конкурсах на индивидуальное первенство

5.Результаты тестирования характеристик интеллекта (памяти, внимания, логики, эрудиции, скорости мыслительных реакций, коэффициента интеллектуальности)

Результаты рейтинга доступны только педагогу. Часть этих результатов оглашается при необходимости отбора в сборную команду лучших игроков клуба.

Таким образом, основной формой аттестации успешности усвоения программы обучения будет являться высокая результативность учащихся на соревнованиях по интеллектуальным играм. А сами такие соревнования – формой контроля. Программой предусмотрено участие учащихся в областном турнире среди школьников по «Что» Где? Когда?», «Брейн-рингу» с выходом победителей на зональные и региональные игры.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: аналитическая справка, грамота, журнал посещаемости, маршрутный лист, материал анкетирования и тестирования, методическая разработка, протокол соревнований, фото, отзыв детей и родителей.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов: аналитический материал по итогам проведения психологической диагностики, аналитическая справка

***2.4. Оценочные материалы***

В связи с использованием на занятиях не традиционных форм организации учебного процесса, в первую очередь игровых форм, то и в формах организации диагностики и контроля это находит свое отражение. Таким образом, основным методом диагностики успешности усвоения программы обучения будет являться эффективное включение ребенка в полный цикл интеллектуальной игры – на первичном уровне от знания правил игры и умения более-менее успешно справляться с заданиями, до способности самостоятельно создавать новые формы интеллектуальных игр, вопросы и задания к ним.

Итоговой формой учета успешности освоения курса станет:

1. участие учащихся в соревнованиях по интеллектуальным играм.
2. самостоятельная подготовка заданий и проведение одного из туров по «Своей игре» игры «Что? Где? Когда?» или «Брейн-ринг» на занятиях кружка;
3. создание к концу учебного курса собственного пакета вопросов для игры «Что? Где? Когда?» или «Брейн-ринг».

***2.5. Методические материалы***

Для достижения поставленных целей предлагается использование двух видов интеллектуальной мыслительной деятельности:

- Теоретическая часть (лекции, заочные экскурсии, изучение научной, научно- популярной и художественной литературы);

- Практическая часть (тренировочные интеллектуальные игры).

1. Гарантией разнообразия методов используемых в практической части программы служит разнообразие самих интеллектуальных игр. Игра «Что? Где? Когда?» развивает следующие качества личности: логическое мышление, изобретательность, интуицию, умение формулировать свои мысли и высказывания, слушать друг друга. Игры «Самый умный», «За семью печатями», «Своя игра» дают возможность подемонстрировать эрудицию и умение творчески, нестандартно мыслить. «Своя игра» представляет собой несколько блоков из пяти вопросов объединённых общей темой. Игра «О, счастливчик» направлена в большей степени на развитие интуиции. Её цель правильно выбрать вариант ответа из четырёх

предложенных.

2. Теоретическая часть программы методически разнообразна благодаря использованию вариантов лекционного метода обучения в сочетании с заочными устными и виртуальными путешествиями, изучением научной литературы. В работе клуба используются также различные формы лекций:

А) Лекция с элементами бесед (во время которой педагог не только

сообщает сведения, но и выясняет уровень знаний детей по теме).

Б) Доклад ребёнка.

В) Обмен информацией, полученной из прочитанной литературы.

Специфика работы требует особой формы занятий, как можно более отличающихся от традиционного учебного (урочно-лекционного) процесса. Теоретическая информация должна вводиться в игровой процесс, иллюстрироваться соответственно игровыми примерами из богатейшей практики интеллектуальных игр и закрепляться на тренировочных занятиях, построенных соответствующим образом. Разумеется, это не исключает полностью традиционных методов подачи и усвоения знаний (особенно это касается работы по повышению общекультурного уровня - лекционной и экскурсионной).

Стандартное занятие состоит из трех этапов. Первый - круговая тренировка с применением разминочных игр. Второй - разбор и игровое подтверждение теоретических положений, запланированных на данное занятие. Третий - тренировка в режиме реального времени по правилам одной из интеллектуальных игр.

Следует отметить, что традиционно (от телевизионных вариантов интеллектуальных игр "Что? Где? Когда?" и "Брэйн ринг") основной игровой и организационной единицей является микрогруппа (команда), состоящая из 6 человек, что определяет численность учащихся в группах для занятий кратным шести: 12, 18 и т.д.

Учебно-тренировочный процесс строится на совмещении форм занятий с разным по численности контингентом. Для теоретических занятий и общих тренировок нужны большие группы - три и более команд; для практических занятий, где руководителю необходимо отслеживать психологические реакции, ролевое участие и игровой вклад членов команды, работа идет с одной микрогруппой; на индивидуальном уровне (от одного до трех человек) требуется работа по подготовке капитанов команд, психологическому и игровому тренингу игроков основных специализаций, а также вопросников и стажеров-организаторов игр.

Большинство занятий организовано посредством командно-групповой деятельности. Содержание групповых занятий можно дополнять разными темами, интересными вопросами и заданиями из разнообразных наук и областей знаний с учетом индивидуальных особенностей детей и профессиональной подготовки педагога. В таких формах как лото, калейдоскоп, карусель, звездопад, викторина, копилка, рыбалка и тир ребенок может принять индивидуальное участие и установить личный интеллектуальный рекорд.

**Методические принципы работы:**

1. самоуправление, как способ организации образовательного процесса,
2. самоопределение ребёнка в выборе видов, целей и содержания деятельности,
3. осознанность целей деятельности ребёнка как субъекта собственного развития,
4. единство учебно-воспитательного процесса и образа жизни, традиций объединения,
5. восхождение от простого к сложному на разных годах занятий, преемственность и по­следовательность содержания занятий,
6. разнообразие форм и методов работы, тем и областей знаний для игр, чередование на­правлений в тренировке различных характеристик интеллекта.

**Формы, методы и приемы работы:**

1. **Формы** организации учебно-воспитательного процесса:

— фронтальная,

— групповая,

— работа в парах,

— работа в малых группах,

— дифференцированно – групповая,

— индивидуальная.

1. **Методы и приемы:**

* словесные (рассказ, беседа, лекции, дискуссии),
* наглядные (иллюстрация, демонстрация),
* формирования сознания (беседа, пример, наблюдение, рассказ).
* практического обучения (игры, конкурсы, викторины)
* стимулирования и мотивации деятельности и сознания (поощрение, постановка перспективы, общественное мнение).индуктивные и дедуктивные,
* объяснительно – иллюстративные,
* частично поисковые,
* исследовательские (работа с литературой, интернет-источниками),

1. **Формы подведения итогов по разделам:**

— итоговые занятия;

— мероприятия (райлонные и внутренние);

— рефлексия мероприятия.

На занятиях используются всевозможные игры различного назначения , содержания, формы: это викто­рины, конкурсы, брейн-ринги, тесты, психологический тренинг, игры на общение, на раз­витие речи , мышления , памяти, внимания, логики , познавательно-обучающие игры и т.д. Особое внимание уделяется развитию речевых навыков, применяются упражнения по рито­рике, умению логически мыслить, аргументировано спорить, излагать свои мысли последо­вательно. Наряду с этим ведется тренинг на развитие всех видов памяти, на её объем и го­товность. Часть занятий проводится в форме «заметок» - обмена познавательными сведе­ниями, в котором участвуют и педагог и дети. Часть занятий проводится в форме подготов­ки к играм, анализа игровых программ.

**Дидактический материал:**

— методические разработки интеллектуальных программ, сценарии игр (заложенных в программу).

подборка литературы с различными вопросами,

— Дидактический материал по разделам «Тесты», «Ребусы», «Конкурсы», «Занимательные задачи и головоломки», «Викторины», и т.д

— раздаточный и наглядный материал к играм и конкурсам (карточки с цифрами, лепты и т.д.),

— подборка творческих конкурсов,

— подборка тестов, направленных на развитие интеллекта.

- развивающие игры;

- архивы вопросов и игр;

- авторские интеллектуальные игры;

-информационные базы данных, электронные энциклопедии, справочники и интерактивные пособия.

***2.6. Список литературы***

***Для педагога***

1. Алексеев В. А. Расширяем кругозор детей. – Ярославль: Академия развития, 2003.
2. Алексеев Е., Белкин В., Курмашева Н., Поташев М., Тюрикова И. Что? Где? Когда? Ваш путь к успеху. – М.: Рольф, 2000.
3. Анашина Н. Ю. Энциклопедия интеллектуальных игр. – М.: Академия Развития, 2006.
4. Винокурова Н. К. Магия интеллекта или книга о том, когда дети бывают умнее, быстрее, смышленее взрослых – М.: Эйдос, 1994. – 154 с
5. Ворошилов В. Я. Феномен игры. - М.: Сов. Россия, 1982.
6. Гиннес. Большая книга знаний. /Под ред А.Маршалла. – М.: АСТ, 2000.
7. Зайцева О. В., Карпова Е. В. На досуге. Игры в школе, дома, во дворе. Популярное пособие для родителей и педагогов. – Ярославль: Академия развития, 1997. – 192с.
8. Иллюстрированная энциклопедия фактов. Р.Пичфорд. Пер. с англ. А.А.Родин. – ОАО «Иван Федоров», 1993.
9. Камышанова З. А., Камышанов К. А. 300 вопросов и ответов по истории и культуре Древнего мира. Популярное пособие для родителей и педагогов. – Ярославль: Академия развития, 1998. – 240 с.
10. Крупнейшие музеи мира. /Редакторы И.Е.Прусс, Н.Ю.Семенова. Пер. с испанск. С.Силакова.- М.: ООО «Издательство АСТ», 1988
11. Левин Б.Е. Что? Где? Когда? для чайников.– Днепропетровск: Сталкер, 1999.
12. Лернер М. Минута на размышление, или Загадки телеигры «Что? Где? Когда?» – М.: Искусство, 1992.
13. Лупоядова Л. Ю., Якимович И. Г. Копилка классного руководителя. – Брянск: Курсив, 2003. – 2-е изд. – 114 с.
14. Мирзаева Т.В., Шарандина Н.Н., Трунов Д.В., Ушакова О.В. Разработка модельной методики проведения мастер-класса мероприятий с одаренными детьми (на примере межрегионального чемпионата «Умники и умницы») и его проведение. Тамбов 2013
15. Мифы народов мира. Энциклопедия: в2-хт. /Гл.ред. С.А.Токарев. –М.: НИ «Большая Российская энциклопедия», 2000.
16. Развитие личности молодого человека средствами интеллектуальных и творческих игр/Редактор Жарков Г.В. – Владимир, 2000.
17. 100 великих музеев мира. автор- составитель Н.А.Ионина. М.: Вече, 2005.
18. 1000 загадок. Популярное пособие для родителей и педагогов./Сост. Н. В. Елкина, Т. И. Тарабарина. – Ярославль: Академия развития, 1997. – 224 с.

***Для детей***

1. Алексеев В. А. 300 вопросов и ответов о животных и океанах. Популярное пособие для родителей и педагогов. – Ярославль: Академия развития, 1997. – 240 с.

2. Алексеев В. А. 300 вопросов и ответов о животных. – Ярославль: Академия развития, 1997. – 240 с.

3. Алексеев В. А. 300 вопросов и ответов о насекомых. – Ярославль: Академия развития, Академия, Ко, 1998. – 256 с.

4. Анашина Е. А. 300 вопросов и ответов о птицах. – Ярославль: Академия развития, Академия, Ко, 1998. – 240 с.

5. Баландин Б. Б. 1001 вопрос для очень умных (с подсказками для остальных). – М.: РИПОЛ КЛАССИК, 2003. – 480 с.

6. Белавина И. Г., Найденская Н. Г. Планета – наш дом. Учебная хрестоматия для дошкольников и младших школьников. – М.: Лайда, 1995. – 288 с.

7. Болковитинов В. Н., Колтовой Б. И., Лаговский И. К. Твое свободное время. - М.: Детская литература, 1975.

8. Бурау И. Я. Загадки мира букв. – Д.: Сталкер, 1997 г. – 448 с.

9. Иванов Н.И. 300 вопросов и ответов по мифологии. – Ярославль, 1997.

10. Калугин М. А. После уроков. Ребусы, кроссворды, головоломки. Популярное пособие для родителей и педагогов. – Ярославль: Академия развития, Академия, Ко, 1998. – 192 с.

11.Камышанова З. А., Камышанов К. А. 300 вопросов и ответов по истории и культуре Древнего мира. Популярное пособие для родителей и педагогов. – Ярославль: Академия развития, 1998. – 240 с.

12. Комарова И.И., Бородычева Е.С. Что, где, когда? Блиц – энциклопедия: Издание второе, исправленное и дополненное. – М., 2002.

13. Няньковский М. А. Неизвестное об известном. Интеллектуальные игры для школьников. – Ярославль: Академия развития, 1997. – 192 с.

14. Пинкович М. Д., Эпиро де П. Что такое семь чудес света? Ответы на этот и еще 79 вопросов из разных областей культуры с подробными комментариями. – М.: РИПОЛ КЛАССИК, 2003. – 448 с.

15. Трембовольский Я. Л., Чекалов И. В. Ваше слово, эрудиты! - М.: Просвещение, 1990.

17. Ты - счастливчик!/ Сост. М. О. Лукьянов. – М.: Рольф, 2000 г. – 192 с.

18. Своя игра: Книга для умных / Авторы И. Тюрикова, С. Пехлецкий, С. Бражников, В. Молчанов, Е. Орлова, Е. Зайцев. – М.: ТЕРРА, 1997.

19. Я познаю мир: Дет. Энцикл. – М.: АСТ, 1995.

Cайты

[www.tvigra.ru](http://www.tvigra.ru) ***-*** официальный сайт телекомпании «Игра». Содержит наиболее полные сведения о жизни телевизионного клуба, имеется чат. К сожалению, функционирует не регулярно.

<http://www.vi.ru/> - возможность поиграть в «Свою игру», «Устами младенца» и «Сто к одному».

[www.chgk.msk.ru](http://www.chgk.msk.ru) – официальный сайт Московского клуба знатоков. Информация о турнирах, игроках, вопросы и многое другое.

<http://kulichki-win.rambler.ru/znatoki/klub/znat.html> - «Знатоки на Куличках» - самый большой банк вопросов в Интернете. Информационные сообщения отличаются крайней степенью субъективности.

<http://chat.ru/~inti> - сайт игроков города Долгопрудный. Самый веселый игровой сайт в русском Интернете.

<http://www2.isg.co.il/pkrs/CHGK/> - Интеллектуальные игры в Израиле

<http://www.users.kharkiv.com/ot-vinta/> - Центр интеллектуального творчества.

<http://mak-chgk.ru/rules/codex>/ - Кодекс спортивного ЧГК (2008г.)

<http://chgk.strategy48.ru/sites/default/files/levin.pdf> Борис Левин «Что? Где? Когда?» для «чайников» . http://dopobr.68edu.ru/tambovskie-znatoki Региональный клуб интеллектуальных игр «Тамбовские знатоки».