

АДМИНИСТРАЦИЯ ПРИОЗЕРСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА ЛЕНИНГРАДСКОЙ
ОБЛАСТИ

**Муниципальное образовательное учреждение
«СОШ №1»**

«Согласовано»

(Баркалова Н.В.)

протокол № 1
от «30» августа 2024 г.

«Утверждена»

приказом директора №229

от 09.09.2024

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
ПО КУРСУ «ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ
КОМАНДНЫЕ ИГРЫ»
Школьного интеллектуального клуба
«Что? Где? Когда?»**

направление: общеинтеллектуальное

среднее общее образование, 8 – 11 класс

количество часов: 68

срок реализации: 1 год

Раздел 1. Планируемые результаты освоения курса

➤ ЛИЧНОСТНЫЕ

- приобретение опыта индивидуальной и коллективной деятельности при проведении исследовательских работ, общешкольных мероприятий;
- подготовка к осуществлению осознанного выбора профессиональной ориентации.

➤ МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ

- Формирование основополагающих понятий и опорных знаний, необходимых при изучении школьных предметов и в повседневной жизни;
- формирование исследовательских умений.
- развитие познавательных, творческих и исследовательских способностей обучающихся;
- повышение уровня интеллектуального развития обучающихся;

➤ ПРЕДМЕТНЫЕ

- формирование основополагающих понятий и опорных знаний, необходимых при изучении школьных предметов и в повседневной жизни;
- формирование исследовательских умений.

Раздел 2. Основное содержание курса

«Интеллектуальные командные игры» .

Интеллектуального клуба «Что? Где? Когда?» (68 ч)

1. **Введение в игру.** Нормы поведения в интеллектуальном клубе и кодекс чести знатока. Особенности игры «Что? Где? Когда?». Правила игры. Варианты игры: классическая игра. Вопросы к игре и их особенности. Поведение каждого в команде. Командный дух. Роль и действия капитана. Первые игровые пробы.

2. **Компоненты успешной игры.** Эрудиция. Логика. Нестандартное мышление. Внимание к деталям. Выделение главного. Умение слышать друг друга. Скорость реакции. Интуиция. Находчивость. Чувство юмора. Умение сдерживать эмоции. Примеры применения каждого компонента успешной игры. Игровые пробы.

3. **Техника мозгового штурма.** Правила мозгового штурма. Проведение мозгового штурма в разных проблемных ситуациях — практические занятия. Коллективный анализ каждого мозгового штурма: чего удалось достичь команде, какие трудности встретились на пути, самооценка действий

школьника во время мозгового штурма, оценка педагогом умения каждого школьника работать в команде. Игровые пробы.

4. Составление вопросов к играм. Правила составления вопросов. Использование словарей и энциклопедий для составления вопросов. Использование научно-популярных журналов, художественной литературы и кино для составления вопросов. Роль широкого кругозора и эрудиции в составлении вопросов. Ценность знания и преимущества эрудированного человека в игре и повседневной жизни. Самостоятельная домашняя индивидуальная работа школьников по составлению вопросов к играм. Разбор составленных вопросов на занятиях. Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.

5. Игры «Что? Где? Когда?». Тренировочные игры «Что? Где? Когда?». Тематические игры «Что? Где? Когда?»: «Героические страницы российской истории»; «Первые в космосе»; «Мировая художественная культура»; «Религии мира» и т. п. Клубный турнир «Что? Где? Когда?».

6. Другие интеллектуальные викторины. «Своя игра». «Пентагон». «Эрудит-лото». «Перевертыши» .

7. Социальные пробы. Самостоятельная подготовка, организация, проведение и последующий анализ членами клуба интеллектуальных викторин для младших школьников. Самостоятельная подготовка, организация, проведение и последующий анализ членами клуба общешкольного турнира «Что? Где? Когда?».

Формы организации учебных занятий

Основной тип занятий – коллективные и групповые тренировки, спарринги, тренировочные игры.

Доступ в Интернет желателен для проведения самостоятельных игр с «ботом», но не обязателен.

В качестве разминки обучающимся периодически предлагаются короткие (5— 10 мин) «мозговые штурмы». Игра в ассоциации, решение индивидуальных и коллективных тематических заданий.

В задачи педагога входит создание условий для реализации поставленных задач.

Отбор методов обучения обусловлен направленностью программы и спецификой правил интеллектуальных игр.

Данная программа предполагает интеграцию с другими учебными предметами.

На занятиях применяются следующие методы: словесный, наглядный, практического упражнения, эвристический, игровой чаще всего их сочетание.

Материалы, инструменты, приспособления: Кабинеты для занятий должны обеспечены необходимым оборудованием: компьютер, секундомер, карточки на бумажных носителях.

Раздел 3. Тематическое планирование

№ п/п	Тема занятия	Общее количество часов	Часы аудиторных занятий	Часы вне-аудиторных активных занятий
1.	Введение в игру	2	2	
2.	Компоненты успешной игры	2	2	
3.	Техника мозгового штурма.	6	6	
4.	Упражнения на сыгранность команды.	4	4	
5.	Построение логических цепочек	6	6	
6.	Составление вопросов к играм	2	2	
7.	Тренировочные игры команды.	6	6	
8.	Разбор заданий прошлых лет.	4	4	
9.	Варианты ответов на вопрос.	2	2	
10.	Традиционные вопросы	2	2	
11.	Другие интеллектуальные викторины. Брейн-ринг,	4	4	
12.	Игры, посвященные определенной тематике.	4	4	
13.	Игры муниципального и регионального турниров.	12		12
14.	Анализ игрового сезона. Разбор ошибок.	4	4	
15.	Тренировочные упражнения.	6	6	
16.	Социальные пробы применения знаний.	1	1	
17.	Составление планов на следующий игровой сезон.	1	1	
	ВСЕГО	68	56	12

Примечание: Даты внеаудиторных занятий корректируются в соответствии с планом работы муниципального ресурсного центра «Ромбус», графиком проведения областного чемпионата.