

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Курса внеурочной деятельности «Клуб интеллектуальных игр «РИТМ»

10-11 класс

Направление внеурочной деятельности – вариативная часть: Занятия, связанные с реализацией особых интеллектуальных и социокультурных потребностей учащихся

Срок реализации программы: 1 год, 2 часа в неделю

Пояснительная записка

Программа данного курса представляет систему интеллектуально-развивающих занятий для школьников и относится к общеинтеллектуальному направлению реализации внеурочной деятельности. Интеллектуальный клуб в процессе своей работы помогает расширению кругозора учащихся во многих направлениях: математика, естествознание, литература, краеведение, история.

Актуальность выбранного направления определяется ведущей ролью умственной деятельности. В основе предлагаемой программы лежит системно-деятельностный подход, который обеспечивает внутренние связи между задачей и средствами, необходимыми для наиболее рационального ее решения; самостоятельность, которая проявляется как в познании, так и в практической деятельности, поиске новых путей изучения действительности. Развитый интеллект – это ещё и эрудиция, умение вспомнить в нужное время нужную информацию, правильно сформулировать ответ на заданный вопрос, быстро перебрать все возможные направления поиска. Клуб, кроме прочих, решает ещё и задачи общения, взаимодействия, совместного поиска решения. Умения собрать команду. Умения руководить этой командой. Умения корректно взаимодействовать, без взаимных упреков за неправильный ответ. То есть, кроме общеинтеллектуальных задач клуб решает ещё и социальные задачи.

Воспитательная направленность занятий в рамках работы клуба интеллектуальных игр «РИТМ» связана в основном с формированием ценностного отношения школьников к знаниям, развитием их любознательности, повышением их познавательной мотивации. Проведение предусмотренных программой тематических игр позволит педагогу акцентировать внимание школьников на ярких страницах отечественной и мировой истории и культуры. Также можно предоставить подросткам возможность самостоятельно организовать интеллектуальные викторины для учащихся младших классов, что позволит им приобрести и некоторый позитивный опыт социальной деятельности. Соблюдение правил игры и честность по отношению к сопернику является одним из важнейших принципов деятельности клуба, что способствует воспитанию нравственных и моральных качеств подростков.

Цель программы:

- вовлечение детей в общественно полезную деятельность;
- стимулирование познавательной деятельности;
- содействие формированию и развитию личности ребенка, творческих способностей обучающихся, их самореализации;
- удовлетворение потребностей и интересов детей;
- расширение кругозора, воспитание чувства коллективизма.

Задачи клуба:

- ✓ повышение активности учащихся;
- ✓ показ моделей организации культурно - досугового пространства;
- ✓ создание условий для организации увлекательно-содержательной деятельности, способствующей самовыражению учащихся;
- ✓ создание благоприятного социально-психологического климата в школьном коллективе, обеспечение ситуации успеха для обучающихся;

- ✓ формирование отношений сотрудничества между учителями, учениками и родителями;
- ✓ развитие мотивации к учебе;
- ✓ развитие коммуникативной культуры обучающихся;
- ✓ углубление знаний по ряду предметов (истории, литературе, биологии, географии, математике, МХК, музыке...);
- ✓ развитие учебных навыков, в том числе исследовательских;
- ✓ развитие логического мышления, внимания;
- ✓ развитие творческих способностей;
- ✓ Развитие мотивации к повышению интеллекта
- ✓ повышение уровня культуры обучающихся
- ✓ активизация жизненной позиции ребенка.

Особенностью данной программы является реализация педагогической идеи формирования у школьников умения учиться – самостоятельно добывать и систематизировать новые знания. В этом качестве программа обеспечивает реализацию **следующих принципов:**

- ✓ Непрерывность дополнительного образования как механизма полноты и целостности образования в целом;
- ✓ Развития индивидуальности каждого ребенка в процессе социального самоопределения в системе внеурочной деятельности;
- ✓ Системность организации учебно-воспитательного процесса;
- ✓ Раскрытие способностей и поддержка одаренности детей;
- ✓ Изучение интеллектуальных возможностей учащихся школы и динамики их роста;
- ✓ Формирование культуры умственного труда средствами воспитательной работы;
- ✓ Развитие всестороннего и глубокого интереса к интеллектуальной деятельности, потребности в развитии собственного интеллекта;
- ✓ Развитие творческой инициативы и активности учащихся в интеллектуальной деятельности;
- ✓ Создание атмосферы творчества, проявления самостоятельности учащихся в подготовке воспитательных мероприятий;
- ✓ Поддержка, стимулирование и поощрение учащихся, проявляющих себя в этой области.

Формы работы в рамках реализации программы:

- часы общения;
- диспуты;
- виртуальные экскурсии по историческим и культурным местам России и мира;
- работа в библиотечном фонде;
- работа с электронными ресурсами;
- «мозговые штурмы»;
- командные интеллектуальные игры;
- интеллектуальные игры на личное первенство;
- участие в школьных, муниципальных, региональных, всероссийских творческих конкурсах;
- участие в предметных неделях;
- командные тренинги;
- мини-конференции;
- создание проектов;
- участие в школьных и районных научно-практических конференциях,
- интеллектуальных марафонах, интеллектуальных играх и фестивалях.

Результаты освоения программы:

Овладение предметными компетенциями:

- знание правил и особенностей интеллектуальных игр;
- знание особенностей движения интеллектуальных игр в России;
- владение методом «мозгового штурма»;
- расширение кругозора;
- развитие творческих и интеллектуальных способностей;
- 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.

Обучающиеся должны знать:

- правила составления вопросов;
- алгоритмы решения задач, рассуждения;
- типы вопросов интеллектуальных игр;
- правила интеллектуальных игр.

Обучающиеся должны уметь:

- играть в интеллектуальные игры по правилам данной игры;
- извлекать необходимые знания из литературы;
- работать со словарями и энциклопедиями;
- применять полученные знания, эрудицию в нестандартных ситуациях;
- самостоятельно выбирать средства для решения учебной задачи;
- осознавать свое незнание, находить причину сделанной ошибки;
- сравнивать результаты своей деятельности с эталоном;
- самостоятельно оценивать процесс;
- регулировать свои эмоции, поведение.

Оценка достижений обучающихся осуществляется посредством технологии портфолио по результатам участия в викторинах, интеллектуальных играх-конкурсах и блиц-турнирах школьного, городского, муниципального, регионального, всероссийского и международного уровня в дистанционном и очном форматах.

Срок реализации программы составляет 1 год по 2 часа в неделю. Всего 68 ч.

Методическое обеспечение программы

Для реализации учебно-воспитательных целей используются следующие материалы:

- развивающие игры;
- архивы вопросов и игр;
- информационные базы данных, электронные (и иные) энциклопедии, справочники и интерактивные пособия.

Из технических средств применяются:

- ноутбук с необходимым программным обеспечением;
- медиапроектор;
- интерактивная доска SMART Board;
- комплект сигнальных кнопок для викторин.

Вопросы и другие игровые материалы берутся с интернет-ресурсов ЧГК движения:

<https://vk.com/cgk51school>

<https://vk.com/schoolchgk>

https://vk.com/mkm_chgk
https://vk.com/shchr_chgk
<https://db.chgk.info/tour/UASCH>

Литература

1. Анашина, Н.Ю. Энциклопедия интеллектуальных игр / Н.Ю. Анашина. - М.: Академия развития, 2006. – 496 с.
2. Андросов А., Клейн А. Играем в «Что? Где? Когда?» / - Одесса: НВО ХПА, 1998.
3. Баландин Б.Б. 1001 вопрос для очень умных (с подсказками для остальных) / - М.: РИПОЛ КЛАССИК, 2002, - 480 с.
4. Баландин Б.Б. 10 000 вопросов для очень умных / – М.: РИПОЛ классик, 2007г. - 512 с. — (Новейшие справочники).
5. Белкин, В.А. Клуб интеллектуальных игр: методика тренировок / Москва, 2002.
6. Ворошилов, В.Я. Феномен игры / Москва, ЭКСМО, 2002.
7. Земцова Т., Красновская О., Семенова М., Цыпилева Е., Шадрин И. (ред.): Универсальная школьная энциклопедия/ Издательство: Махаон, 2017 г, - 288с.
8. Климович, Л.В. Играем в «знатоков»! / Минск: Беларусківерасень, 2005.
9. Климович, Л.В. Нам нужны сообразительные / Минск: Зорныверасень, 2007.
10. Левин, Б.Е. «Что? Где? Когда?» для «чайников» / Донецк: Сталкер, 1999.
11. Нянковский, М. А. Клуб эрудитов. 525 вопросов для интеллектуальных игр. / Издательство: Академия Развития, Академия Холдинг Серия: После уроков 2014 г.- 160 стр
12. Своя Игра / Сост. И.К. Тюрикова. – Москва: ТЕРРА, тт 1-10
13. Хайчин, Ю.Д. Настольная книга умных и веселых / – Донецк: Сталкер, 1997.
14. Хайчин, Ю.Д. Твоя игра / – Москва: ФАИР-ПРЕСС, 2000.
15. Школьник Ю. К. "История России. Полная энциклопедия"/ Издательство: Эксмо, 2020 г.
16. Шляхов А. Л. Увлекательно о биологии. В иллюстрациях./Издательство: АСТ, 2022г.
17. Авторы-составители: Е.В. Алексеев, В.Г. Белкин, Н.А. Курмашева, М.О. Поташев, И.К. Тюрикова. «Что? Где? Когда?»: Рольф; Москва; 2000.

Содержание

Организация и проведение интеллектуальных игр (8ч).

Вводное занятие. Знакомство с программой обучения. Знакомство с целями и задачами на учебный год. Нормы поведения в интеллектуальном клубе и кодекс чести знатока.

Вопросы к игре и их особенности. Использование словарей и энциклопедий для составления вопросов.

Использование научно-популярных журналов, художественной литературы и кино для составления вопросов. Изучение энциклопедий в интернете.

Варианты игры: классическая игра, брейн-ринг (игра двух команд), спортивная игра (одновременная игра нескольких команд).

Командный дух. Поведение каждого в команде. Роль и действия капитана. Первые игровые пробы.

Телевизионные интеллектуальные игры. Разбор вопросов и работы ведущих телевизионных игровых программ.

Метод «мозгового штурма» и его применение в интеллектуальных играх.

Коллективный анализ каждого мозгового штурма. Практические занятия. Игровые пробы.

Разновидности и особенности интеллектуально-познавательных игр (45 ч).

Викторина «Угадай мелодию», посвященная международному дню музыки.

Викторина «И это всё о них...», посвященная Дню учителя.

Интеллектуальная викторина «Своя игра». Общие правила. Игровые пробы.

Правила игры «МедиаАзбука». Игровые пробы.

Подготовка докладов на тему: «История литературы».

Игровые пробы на тему: «По страницам любимых книг».

Литературный поединок «Читать – модно!»

Интеллектуально-творческая игра: «Все мы разные, а Родина одна».

Виртуальная экскурсия по мультимедийному историческому парку: «Россия – моя история».

Подготовка докладов по темам: «Я путешествую по России», «Сокровища национальной культуры», «Государственные символы России».

Подготовка и разбор вопросов к игре по теме: «История России в лицах, событиях, фактах».

Интеллектуальная игра: «Великие имена России».

Учебно-познавательная игра «Русской речи Государь по прозванию Словарь», посвященная Дню словарей и энциклопедий.

Интерактивная игра «Символика России».

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

Подготовка докладов на тему: «Солдаты России – мои земляки».

Военно-патриотическая викторина «Защитники Заполярья».

Лингвистические игры. Интеллектуальная игра «Перевертыши».

Подготовка докладов на темы: «Русская азбука», «История слов и фразеологизмов русского языка».

Игровые пробы на тему: «История слов».

Игра-викторина «Пословица недаром молвится».

Новогодний турнир «Что? Где? Когда?».

Виртуальная экскурсия: «Музеи мира».

Интеллектуальная викторина: «Что это за шедевр?».

Виртуальная экскурсия: «История древнего мира».

Тематическая игра «Загадки древних цивилизаций».

Лекция «История географических открытий».

Конкурс на составление вопросов по теме: «Мир вокруг нас».

Тематическая игра «Вокруг света за 60 минут».

Подготовка докладов на тему: «Великие изобретения и их изобретатели».

Тренировочная игра по теме «Изобретения, которые изменили мир».

Интеллектуальная игра «Элементарно!», посвященная открытиям и изобретениям человечества.

Подготовка и разбор вопросов к игре по теме: «ХимикУм».

Подготовка и разбор вопросов к игре по теме: «Тайны и загадки природы».

Интеллектуальные многоборья.

Интеллектуальный марафон «На перекрестке наук».

Интеллектуальная игра, посвященная Дню защитника Отечества.

Подготовка докладов по теме: «Вклад К.Д. Ушинского в развитие педагогики».

Викторина «Умники и умницы» по произведениям К.Д. Ушинского.

Интеллектуальная игра, посвященная международному Дню числа π.

Викторина «Романтика морей», посвященная Дню моряка-подводника.

Квиз «Его величество, театр!».

Тематическая игра «Веселья час», посвященная международному Дню юмора.

Виртуальная экскурсия в Музей Космонавтики.

Брей-ринг «Покорители космоса».

Игровая практика (15 ч).

Интеллектуальная викторина «Счастливый случай». Правила игры. Игровые пробы.

Интеллектуальная игра «Битва умов».

Игра «Эрудит – квартет». Общие правила. Игровые пробы.

Эрудит-квартет «Мир фантастики».

Интеллектуально-познавательная игра «Колесо истории», посвященная Дню Победы.

Интеллектуальная игра «Остров поэзии».

Игровая практика. Интерактивная игра «Все мы ошибаемся».

Игра-викторина «Путь к успеху».

Игровая практика. Турнир «Формула интеллекта».

Игровая практика. Турнир «Кто быстрее в галерее?».

Игровая практика. Игра «Лестница знаний».

Тематическая игра «На Мурмане снимается кино».

Интеллектуальная игра «Где логика?».

Викторина «А что вы видите?» (по фото, картинам, иллюстрациям).
Итоговое занятие.

Календарно-тематическое планирование внеурочной деятельности

Клуба интеллектуальных игр «РИТМ» для обучающихся 8-11 классов (14-18 лет)

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Дата	Виды деятельности
Организация и проведение интеллектуальных игр (8 ч).				
1.	Вводное занятие. Знакомство с программой обучения. Знакомство с целями и задачами на учебный год. Нормы поведения в интеллектуальном клубе и кодекс чести знатока.	1		Обсуждение информации
2.	Вопросы к игре и их особенности. Использование словарей и энциклопедий для составления вопросов.	1		Выполнение практических заданий.
3.	Использование научно-популярных журналов, художественной литературы и кино для составления вопросов. Изучение энциклопедий в интернете.	1		Выполнение практических заданий.
4.	Варианты игры: классическая игра, брейн-ринг (игра двух команд), спортивная игра (одновременная игра нескольких команд).	1		Беседа, обсуждение.
5.	Командный дух. Поведение каждого в команде. Роль и действия капитана. Первые игровые пробы.	1		Работа в группах, выполнение практических заданий.
6.	Телевизионные интеллектуальные игры. Разбор вопросов и работы ведущих телевизионных игровых программ.	1		Обсуждение информации из нескольких источников.
7.	Метод «мозгового штурма» и его применение в интеллектуальных играх.	1		Выполнение практических заданий.
8.	Коллективный анализ каждого мозгового штурма. Практические занятия. Игровые пробы.	1		Самооценка действий во время мозгового штурма, оценка педагогом умения каждого игрока работать в команде.
Разновидности и особенности интеллектуально-познавательных игр (45 ч).				
9.	Викторина «Угадай мелодию», посвященная международному дню музыки.	1		Игровая деятельность, рефлексия.
10.	Викторина «И это всё о них...», посвященная Дню учителя.	1		Игровая деятельность, рефлексия.
11.	Интеллектуальная викторина «Своя игра». Общие правила. Игровые пробы.	1		Игровая деятельность в группах, рефлексия.
12.	Правила игры «МедиаАзбука». Игровые пробы.	1		Игровая деятельность в группах, рефлексия.
13.	Подготовка докладов на тему: «История литературы».	1		Подготовка выступлений с использованием разнообразных источников

14.	Игровые пробы на тему: «По страницам любимых книг».	1		Игровая деятельность в группах, рефлексия.
15.	Литературный поединок «Читать – модно!»	1		Игровая деятельность в группах, рефлексия.
16.	Интеллектуально-творческая игра: «Все мы разные, а Родина одна».	1		Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность .
17.	Виртуальная экскурсия по мультимедийному историческому парку: «Россия – моя история».	1		Обсуждение информации из нескольких источников.
18.	Подготовка докладов по темам: «Я путешествую по России», «Сокровища национальной культуры», «Государственные символы России».	1		Подготовка выступлений с использованием разнообразных источников
19.	Подготовка и разбор вопросов к игре по теме: «История России в лицах, событиях, фактах».	1		Поиск информации, обсуждение, составление вопросов, отбор и сравнение информации из нескольких источников.
20.	Интеллектуальная игра: «Великие имена России».	1		Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность.
21.	Учебно-познавательная игра «Русской речи Государь по прозванию Словарь», посвященная Дню словарей и энциклопедий.	1		Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность .
22.	Интерактивная игра «Символика России».	1		Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность .
23.	Викторина: «Чьи имена носят улицы нашего города?»	1		Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность.
24.	Подготовка докладов на тему: «Солдаты России – мои земляки».	1		Подготовка выступлений с использованием разнообразных источников
25.	Военно-патриотическая викторина «Защитники Заполярья».	1		Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность.
26.	Лингвистические игры. Интеллектуальная игра «Перевертыши».	1		Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
27.	Подготовка докладов на темы: «Русская азбука», «История слов и фразеологизмов русского языка».	1		Подготовка выступлений с использованием разнообразных источников
28.	Игровые пробы на тему: «История слов».	1		Игровая деятельность в группах, рефлексия.
29.	Игра-викторина «Пословица недаром молвится».	1		Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность .

30.	Новогодний турнир «Что? Где? Когда?».	1		Применение полученных знаний в практике. Игровая деятельность.
31.	Виртуальная экскурсия: «Музеи мира».	1		Обсуждение информации
32.	Интеллектуальная викторина: «Что это за шедевр?»	1		Игровая деятельность. Применение полученных знаний на практике.
33.	Виртуальная экскурсия: «История древнего мира».	1		Анализ и сравнение результатов.
34.	Тематическая игра «Загадки древних цивилизаций».	1		Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность.
35.	Лекция «История географических открытий».	1		Лекция
36.	Конкурс на составление вопросов по теме: «Мир вокруг нас».	1		Анализ и сравнение результатов. Игровая деятельность в группах, рефлексия
37.	Тематическая игра «Вокруг света за 60 минут».	1		Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность.
38.	Подготовка докладов на тему: «Великие изобретения и их изобретатели».	1		Подготовка выступлений с использованием разнообразных источников
39.	Тренировочная игра по теме «Изобретения, которые изменили мир».	1		Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
40.	Интеллектуальная игра «Элементарно!», посвященная открытиям и изобретениям человечества.	1		Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность .
41.	Подготовка и разбор вопросов к игре по теме: «ХимикУм».	1		Поиск информации, обсуждение, составление вопросов, отбор и сравнение информации из нескольких источников.
42.	Подготовка и разбор вопросов к игре по теме «Тайны и загадки природы».	1		
43.	Интеллектуальные многоборья.	1		Знакомство с примерами интеллектуальных многоборий.
44.	Интеллектуальный марафон «На перекрестке наук».	1		Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
45.	Интеллектуальная игра, посвященная Дню защитника Отечества.	1		Применение полученных знаний на практике.
46.	Подготовка докладов по теме: «Вклад К.Д. Ушинского в развитие педагогики».	1		Подготовка выступлений с использованием разнообразных источников
47.	Викторина «Умники и умницы» по произведениям К.Д. Ушинского .	1		Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность

48.	Интеллектуальная игра, посвященная международному Дню числа π .	1		Игровая деятельность, рефлексия.
49.	Викторина «Романтика морей», посвященная Дню моряка-подводника.	1		Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность.
50.	Квиз «Его величество, театр!»	1		Игровая деятельность в группах, рефлексия
51.	Тематическая игра : «Веселья час», посвященная международному Дню юмора.	1		Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
52.	Виртуальная экскурсия в Музей Космонавтики.	1		Обсуждение, составление вопросов, отбор и сравнение информации из нескольких источников.
53.	Брейн-ринг «Покорители космоса».	1		Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность.
Игровая практика (15 ч).				
54.	Интеллектуальная викторина «Счастливый случай». Правила игры. Игровые пробы.	1		Игровая деятельность в группах, рефлексия.
55.	Интеллектуальная игра «Битва умов».	1		Игровая деятельность в группах, рефлексия.
56.	Игра «Эрудит – квартет». Общие правила. Игровые пробы.	1		Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
57.	Эрудит-квартет «Мир фантастики».	1		Игровая деятельность в группах, рефлексия.
58.	Интеллектуально-познавательная игра «Колесо истории», посвященная Дню Победы	1		Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
59.	Интеллектуальная игра «Остров поэзии».	1		Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность.
60.	Игровая практика. Интерактивная игра «Все мы ошибаемся».	1		Игровая деятельность в группах, рефлексия.
61.	Игра-викторина «Путь к успеху».	1		Игровая деятельность в группах, рефлексия.
62.	Игровая практика. Турнир «Формула интеллекта».	1		Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
63.	Игровая практика. Турнир «Кто быстрее в галерее?».	1		
64.	Игровая практика. Игра «Лестница знаний».	1		
65.	Тематическая игра «На Мурмане снимается кино».	1		
66.	Интеллектуальная игра «Где логика?».	1		
67.	Викторина «А что вы видите?» (по фото, картинам, иллюстрациям).	1		Игровая деятельность в группах, рефлексия.
68.	Итоговое занятие.	1		Подведение итогов,

				награждение участников и победителей.
--	--	--	--	---------------------------------------