

**Комитет по образованию администрации городского округа
«Город Калининград»
муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
города Калининграда гимназия № 40 имени Ю.А.Гагарина
(МАОУ гимназия № 40 им. Ю.А.Гагарина)**

«Утверждено»

**Директор МАОУ гимназии № 40
им. Ю. А. Гагарина**

Т. П. Мишуровская

30 августа 2019г.

**Программа курса внеурочной деятельности
«Интеллектуальный клуб Что? Где? Когда?»**

Калининград, 2019

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Интеллектуальный клуб Что? Где? Когда?» разработана на 2019-2020 учебный год.

Настоящая рабочая программа сформирована в соответствии с требованиями федерального компонента государственного образовательного стандарта общего образования и разработана на основе:

- основной образовательной программы основного общего образования МАОУ гимназии № 40 им. Ю. А. Гагарина;
- положения о рабочих программах в МАОУ гимназии № 40 им. Ю. А. Гагарина.

Согласно стандарту учащийся должен уметь ориентироваться в современном обществе, логически мыслить, тренировать память, внимание, уметь анализировать, синтезировать полученные данные, а также обладать дедуктивным и индуктивным мышлением.

Цели и задачи курса

Цель: создание дополнительных условий для развития интеллектуально-творческого потенциала учащихся.

Задачи:

1. Развитие интеллектуального уровня познавательной активности учащихся.
2. Развитие коммуникативной и исследовательской компетенции учащихся.
3. Популяризация молодёжного интеллектуального досуга.
4. Привлечение учащихся к движению интеллектуальных игр.

Программа предназначена для учащихся 5-11 классов и рассчитана на 30 часов, без учета участия в конкурсах. Учебные занятия проводятся еженедельно, 1 час в неделю. Форма занятий: групповая. Курс интеллектуального клуба является метапредметным модулем в рамках части учебного плана, формируемой участниками образовательного процесса. Преподавание осуществляется в составе групп, состав которых формируется из учащихся всех классов учебной параллели на основе выбора учащихся. Допускается формирование разновозрастных групп.

Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности *Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения курса*

Личностные результаты:

- развитие нестандартного мышления, любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;
- развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, умения преодолевать трудности – качеств весьма важных в практической деятельности любого человека;
- воспитание чувства ответственности и сплоченности за команду;
- развитие самостоятельности суждений, независимости мышления.

Метапредметные результаты:

- *Сопоставлять* полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием.
- *Объяснять (доказывать)* выбор деталей или способа действия при заданном условии.
- *Анализировать* предложенные возможные варианты верного решения.
- *Осуществлять* развернутые действия контроля и самоконтроля

Универсальные учебные действия:

- *Сравнивать* разные приемы действий, *выбирать* удобные способы для выполнения конкретного задания.
- *Моделировать* в процессе совместного обсуждения алгоритм решения; *использовать* его в ходе самостоятельной работы.

- *Применять* изученные способы учебной работы и приёмы решений для работы с различными заданиями.

- *Анализировать* правила игры, *действовать* в соответствии с заданными правилами.

- *Включаться* в групповую командную работу, *участвовать* в обсуждении проблемных вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его.

- *Выполнять* пробное учебное действие, *фиксировать* индивидуальное затруднение в пробном действии.

- *Аргументировать* свою позицию в коммуникации, *учитывать* разные мнения, *использовать* критерии для обоснования своего суждения.

- *Контролировать* свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки.

Ожидаемые результаты от реализации программы:

- Повышение мотивации к учебной деятельности учащимися;
- Повышение познавательной активности;
- Реализация интеллектуально-творческого потенциала подростков посредством участие в конкурсах разных уровней;
- Успешная социализация;
- Становление интеллектуальной личности с активной жизненной позицией.

Содержание курса

Программа ориентирована на школьников подросткового возраста и может быть реализована в работе педагога как с отдельно взятым классом, так и с группой учащихся из разных классов и параллелей.

Программа предназначена для проведения занятий в клубе интеллектуальных игр и основывается на методиках телевизионных игр «Брейн-ринг» и «Что? Где? Когда?» (Далее - «ЧГК») и других смежных с ними игр. Интеллектуальные игры являются одним из действенных средств поддержания устойчивого интереса к образованию и самообразованию и мотивации к получению знаний, их актуализации, что несомненно способствует всестороннему развитию личности.

Данная программа позволяет учащимся познакомиться со многими интересными вопросами на данном этапе обучения, выходящими за рамки школьной программы, расширить целостное представление о проблеме. Решение задач, связанных с логическим мышлением закрепит интерес детей к познавательной деятельности, будет способствовать развитию мыслительных операций и общему интеллектуальному развитию. Не менее важным фактором реализации данной программы является и стремление развить у учащихся умений самостоятельно работать, думать, решать творческие задачи, а также совершенствовать навыки аргументации собственной позиции по определенному вопросу. Содержание программы соответствует познавательным возможностям младших школьников и предоставляет им возможность работать на уровне повышенных требований, развивая учебную мотивацию.

В ходе занятий учащиеся знакомятся с разнообразными интеллектуальными играми, изучают способы и приемы эффективного мышления, на которых основан интеллект. Формы занятий предполагаются следующие: теоретические, раскрывающие суть процесса интеллектуальной игры, правила и формы различных игр, практические и игровые занятия, предполагающие участие школьников в спортивных турнирах, проводимых на школьном и городском уровнях. Специфика данного курса состоит в том, что он носит интегративный характер, соединяет математические, лингвистические, исторические и другие знания.

Воспитательная направленность занятий в рамках кружка «Интеллектуальный клуб «Что? Где? Когда?» связана в основном с формированием ценностного отношения школьников к знаниям, развитием их любознательности, повышением их познавательной мотивации. Проведение предусмотренных программой тематических игр «Что? Где? Когда?» 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.

Формы организации учебных занятий:

Учебная лекция, самостоятельная работа, диспут.

Основные виды учебной деятельности:

Целеполагание, прогнозирование результатов деятельности, рефлексия; решение проблемной задачи; оценивание и интерпретация информации из разных источников; моделирование ситуации; планирование совместной учебной деятельности; изложение своей точки зрения; презентация результатов совместной деятельности.

**Календарно-тематическое планирование курса внеурочной деятельности
«Интеллектуальный клуб Что? Где? Когда?»**

№	Раздел	Кол-во часов	Содержание
1	Введение в игру	1	Нормы поведения в интеллектуальном клубе и кодекс чести знатока. Особенности игры «Что? Где? Когда?». Правила игры. Варианты игры: классическая игра, брейн-ринг (игра двух команд), спортивная игра (одновременная игра нескольких команд). Вопросы к игре и их особенности. Поведение каждого в команде. Командный дух. Роль и действия капитана. Первые игровые пробы.
2	Компоненты успешной игры	1	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	1	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	1	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?»	13	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.
6	Другие интеллектуальные викторины	10	«Своя игра». «Ворошиловский стрелок», «Брейн-ринг» и т. п.
7	Социальные пробы	3	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 «Брейн-ринг».
ИТОГО:		30	