##### C:\Users\Вадик\Desktop\что где.jpeg

2022-2023 уч.год

#### Пояснительная записка

Программа данного курса представляет систему интеллектуально-развивающих занятий для старшеклассников 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 и т.д.

Актуальность выбранного направления определяется ведущей ролью умственной деятельности. Вся жизнь человека постоянно ставит перед ним острые и неотложные задачи и проблемы. Возникновение таких проблем, трудностей, неожиданностей означает, что в окружающей нас действительности есть еще много неизвестного, скрытого. Следовательно, нужно все более глубокое познание мира, открытие в нем все новых и новых процессов, свойств и взаимоотношений людей и вещей. Поэтому какие бы новые веяния, рожденные требованиями времени, ни проникали в школу, как бы ни менялись программы и учебники, формирование культуры интеллектуальной деятельности учащихся всегда было и остается одной из основных общеобразовательных и воспитательных задач. Интеллектуальное развитие – важнейшая сторона подготовки подрастающих поколений. Развитый интеллект отличает активное отношение к окружающему миру, стремление выйти за пределы известного, активность ума, наблюдательность, способность выделять в явлениях и фактах их существенные стороны и взаимосвязи.

В основе 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 упрёков за неправильный ответ. То есть, кроме общеинтеллектуальных задач клуб решает ещё и социальные задачи.

Воспитательная направленность занятий в рамках работы клуба «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.

#### 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;

азвитие коммуникативной культуры обучающихся;

углубление знаний по ряду предметов (истории, литературе, биологии, географии.);

развитие учебных навыков, в том числе исследовательских;

развитие логического мышления, внимания;

развитие творческих способностей;

развитие мотивации к повышению интеллекта.

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:

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.

#### Формы работы в рамках реализации программы:

Часы общения;

диспуты;

работа в библиотечном фонде;

«мозговые штурмы»;

командные интеллектуальные игры;

интеллектуальные игры на личное первенство;

участие в школьных, муниципальных, региональных, всероссийских творческих конкурсах;

участие в предметных неделях;

создание проектов;

участие в школьных и районных научно-практических конференциях,

интеллектуальных марафонах, интеллектуальных играх и фестивалях.

# Результаты освоения программы:

В ходе реализации программы учащиеся должны:

расширить свой кругозор;

научиться применять полученные знания, эрудицию в нестандартныхситуациях;

получить опыт участия в интеллектуальных играх;

овладеть основами дискуссионной деятельности;

развить творческие и интеллектуальные способности;

выработать умение работать в команде.

Срок реализации программы «Что? Где? Когда?» составляет 1 год по 1 час в неделю,

Основным средством проверки результатов деятельности учащихся являются итоговые интеллектуальные игры, где они используют полученные знания и навыки участия в интеллектуальных играх, а также результаты выступлений команды школы в Региональном чемпионате по интеллектуальной игре «Что? Где? Когда?».

* Методическое обеспечение программы

Для реализации учебно-воспитательных целей используются следующие материалы:

развивающие игры;

архивы вопросов и игр;

информационные базы данных,

электронные энциклопедии, справочники и интерактивные пособия.

Из технических средств применяются:

* ноутбук с необходимым программным обеспечением;
* медиа-проектор.

Вопросы и другие игровые материалы берутся с интернет ресурсов.

# Литература

* Баландин Б.Б. 1001 вопрос для очень умных (с подсказками для остальных) / Москва: РИПОЛ КЛАССИК
* Белкин, В.А. Клуб интеллектуальных игр: методика тренировок / Москва, 2002.
* Кто хочет стать миллионером? / Ред. А.Кочаров. – Москва: Эгмонт Россия Лтд., 2000.
* О, счастливчик! / Ред. А.Кочаров. – Москва: Эгмонт Россия Лтд., 1999.
* О, счастливчик. Книга вторая. / Ред. А.Кочаров. – Москва: Эгмонт Россия Лтд., 1999.
* О, счастливчик. Книга третья. / Ред. А.Кочаров. – Москва: Эгмонт Россия Лтд., 2000.
* Авторы-составители: Е.В. Алексеев, В.Г. Белкин, Н.А. Курмашева, М.О. Поташев, И.К. Тюрикова. «Что? Где? Когда?»: Рольф; *Москва; 2000.*

#### Содержание

1.Организационное занятие.

2.Информационно-разминочные задания на креативность мышления:

«Эрудит-лото», «Аукцион», «Персонажи».

3.Правила составления вопросов.

4.Использование словарей и энциклопедий для составления вопросов.

5.Лекция «Как работать с литературой».

6.Знакомство с библиотечным фондом школы: энциклопедии справочники, словари.

7.Использование научно-популярных журналов, художественной литературы и кино для составления вопросов.

8.Изучение энциклопедий в интернете.

9.Участие в работе районного клуба интеллектуального досуга «Афина».

10.Умение слышать друг друга. Скорость реакции.

11.Игровые пробы на тему: «История России- династие Рюриковичей.»

12.Игровые пробы на тему: «Олимпийские игры».

13.Примеры применения каждого компонента успешной игры.

14.Игровые пробы на тему: «Киевская Русь».

15.Виртуальная экскурсия: «Культуры мира».

16.Проведение и анализ мозгового штурма в разных проблемных ситуациях —практические занятия.

17.Игровые пробы на тему: «Культуры мира».

18.Участие в работе интеллектуального клуба «Альбус».

19.Подготовка докладов на темы: «Петр 1», «Реформы Петра 1»,

20.Виртуальная экскурсия: «Древний Египет».

21.Виртуальная экскурсия: «Древняя Греция».

22.Брейн -ринг «Отечества Славные сыны».

23.Подбор заданий к игре на тему: «История древнего мира».

24.Разбор составленных вопросов к игре по теме: «История древнего мира».

25.Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Загадки древних цивилизаций».

26.Знакомство со священными книгами: «Библия», «Коран».

27.Тематическая игра «Большой вопрос?»

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

29.Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Вехи русской истории».

30.Лекция «История географических открытий».

31.Интеллектуальная викторина: «Своя Игра».

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

32.Викторина, посвященная Дню Победы «Знать-значить помнить».

33.Тренировочная игра «Что? Где? Когда?» по теме: «Назовите фамилию».

34.Клубный турнир «Что? Где? Когда?».