

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ АРХАНГЕЛЬСКОЙ ОБЛАСТИ

ГБОУ АО АСШИ № 1

РАССМОТРЕНО
Методическое
объединение
педагогов начальной
школы
Руководитель МО
Л.А. Агинскене
Протокол № 1
от «29» августа 2023 г.

СОГЛАСОВАНО
Зам. директора по ВР
О.В. Кузнецова
«30» августа 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО
Директор
И. И. Ловкова
Приказ № _____
от «31» августа 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«Интеллектуальный клуб «Что? Где? Когда?»»

Планируемые результаты освоения программы внеурочной деятельности:

Личностные:

- умение обмениваться друг с другом информацией;
- выражать личное мнение;
- приобретение навыков позитивного общения;
- умение свободного высказывания и отстаивания своей точки зрения;
- эффективно взаимодействовать друг с другом для выработки общего решения.

Метапредметные:

- умение высказывать свое предположение;
- умение работать по предложенному плану;
- решать нестандартные и логические задачи.

Регулятивные:

- определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата;
- составление плана и последовательности действий;

Познавательные:

- добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя учебник, свой жизненный опыт и информацию, полученную в дополнительной литературе;
- делать предварительный отбор источников информации;
- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы, сравнивать и группировать предметы и их образы.

Коммуникативные:

- совершенствование речевых навыков (логически выстроить свою речь); - умение отстаивать свою позицию;
- вырабатывать общее решение;
- совместно договариваться о правилах общения и поведения во время игры и следовать им.
- интегрироваться в группу сверстников и строить продуктивное взаимодействие со сверстниками и взрослыми;
- понимание значимости коллектива и своей ответственности перед ним;

Предметные результаты:

- вычленять главное и получать информацию;
- анализировать и обобщать;
- принимать аргументированные решения;
- ценностно относиться к знаниям;
- приобретет опыт участия в интеллектуальных играх, работы в команде.

Основное содержание:

Организационное (вводное) занятие.

Клуб интеллектуальных игр.

История и традиции клуба интеллектуальных игр.

История и принципы игры «ЧГК». Правила игры. Тестирование учащихся с помощью простых игр («Кораблик», «Верю - не верю», «Очередь», «Кроссворд», «Золотая цепь»).

Первичное формирование команд.

Формирование команд.

Психологическая и игровая совместимость. Определение игрового уровня обучающихся. Распределение игровых ролей в команде. Выбор капитана в команде. В течение сезона состав команд может корректироваться.

Практика. С помощью различных игровых технологий (беседы, тренинги, игры) выясняется круг интересов и знаний учащихся; формируются команды по желанию игроков.

Основы работы над вопросами.

Вопрос — основа игры. Требования к вопросам: интересная информация, лаконичная формулировка, логический путь к ответу, однозначность ответа, четкий источник информации. Как работать над вопросом. Вопросы на конкретные знания как исключение. Умение находить необычное в обычном. Теоретические основы: виды вопросов, вопросы «викторинного» плана, вопросы для разных игр; одноходовые вопросы, вопросы на простую логику, на знание, на командную игру; «технические» вопросы и способы работы с ними.

Приемы поиска решений. Ключевое слово в вопросе. Как строить логическую цепочку. Наиболее часто встречающиеся приемы зашифровки информации. Умение мыслить нестандартно.

Практика. Определение вида вопроса и способы поиска правильного ответа на основе тренировочных игр.

Эрудиция как ключ к успеху.

Необходимость пополнения знаний. Принципы интеллектуальной разминки». Как составлять вопросы для разминки. Принцип разносторонности знаний.

Информация. Умения . Основные приемы работы с книгой. Специфические приемы для составления вопросов.

Разновидности интеллектуальных игр.

Теоретические основы проведения «разминочных» игр (игры для круговой тренировки): игры с выбором варианта, игры на информационное взаимодействие, игры на двоичную логику, игры на взаимопонимание.

Практика. Формы нетрадиционных логических игр: «Да-нетки», «Эрудит-лото», «Контакт», «Да-нет», «Пойми меня», «Чайнворд», «Перевертыши», «Бескрылки», Ассоциации», «Анаграммы», «Полиндромы», «Эрудит-лото», «Иносказания», «Интеллектуальный биатлон», «Шапка», «Шарады», «Омонины», «Веришь - не Веришь», «Чеширский кот», «Интеллектуальный пинг-понг», «Марафон Знатоков», «Выбывалочка», «Надуваловка», и другие.

Принципы командной игры

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.

Распределение командных ролей. Функции капитана. генератора идей, критика. Другие возможные роли.

Отработка игры в тройках.

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

Примечание: тройки — промежуточный этап для притирания игроков друг к другу

Отработка игры в шестерках.

Формирование команд. Отработка взаимодействия в командах. Выработка делового психологического климата в команде.

Нетрадиционные формы интеллектуальных игр: Пентагон, Тригон. Игры со зрительным залом. «Эрудит-квартет».

Три основные формы игры в «ЧГК».

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. Отработка взаимодействия для «Брейн-ринга». Командная «Своя игра», «Что? Где? Когда?».

Развитие индивидуальных игровых качеств.

Концентрация внимания. Понятие концентрации внимания.

Игры: «Контакт», «Пойми меня», создание проблемных ситуаций. Упражнения «Гонка за лидером», «Интеллектуальный покер», «Ты – мне, я – тебе».

Теоретические основы проведения информационно-развлекательных игр на примере телевизионных игр. Игры «Поле чудес», «Один против всех», «Своя игра».

Практика. Анализ игр.

Игры «Что? Где? Когда?», «Брейн - ринг», «Эрудит-квартет», «Тройка», командная и индивидуальная «Своя игра». Развитие навыков внутри командного взаимодействия.

Тренировка реакции у капитанов. Работа на «кнопке». Выявление положительных и отрицательных тенденций в игровой практике команды (после каждой игры).

Игровые занятия.

Организация и проведение совместных игр всех команд и игроков клуба.

Итоговое занятие. Подведение итогов сезона, тестовые игры (индивидуальная и командная «Своя игра», «Брейн ринг», «Что? Где? Когда?»)

Итоговая игра.

Тематическое планирование:

№ занятия	Название тем занятий	Кол-во часов
1	Вводное занятие. Открытие игрового сезона.	1
2	Виды вопросов и способы работы с ними.	1
3	Разминочное занятие для учащихся с помощью простых игр («Кораблик», «Верю - не верю», «Очередь», «Кроссворд», «Золотая цепь»).	1
4	Тестирование игроков и первичное формирование команд.	1
5	Эрудиция — ключ к успеху. Принципы интеллектуальной разминки.	1
6	Как работать с книгой. Принципы игры в команде.	1
7	Разновидности интеллектуальных игр.	1
8	Тренировочные игры «Эрудит-лото», «Контакт», «Да-нетки», «Пойми меня».	1
9	Развитие индивидуальных игровых качеств.	1
10	Основы работы над вопросами. Вопросы «викторинного» плана, одноходовые вопросы	1
11	Вопросы на простую логику, на знание, на командную игру.	1
12	«Технические» вопросы и способы работы с ними.	1

13	Определение вида вопроса и способы поиска правильного ответа на основе тренировочных игр.	1
14	Командные роли. Отработка игры в тройках.	1
15	Отработка игры в шестерках.	1
16	Знакомство с интеллектуальными играми: «Откажись или удвой»; «Травести»; «Реалии»; «Надуваловка»; «Медиа - алгебра»;	1
17	Перевертыши, шароиды, кубраечки, бескрылки, Чеширский кот;	1
18	Теоретические основы проведения «спортивных» (или «турнирных») вариантов интеллектуальных игр.	1
19	Мульти- медиа игры «Ассорти (калейдоскоп)», интеллект-марафон.	1
20	«Тройка», «Эрудит-квартет»,	1
21	Игры «Что? Где? Когда?»	1
22	Знакомство с командной «Своей игрой».	1
23	Индивидуальная «Своя игра».	1
24	Игровые занятия по командной «Своей игре».	1
25	Отличие «Брейн-ринга» от «ЧГК».	1
26	Особенности обсуждения при игре в «Брейн-ринг».	1
27	Практика . Играем в «Брейн - ринг»	1
28	Тренировка реакции у капитанов.	1
29	Развитие навыков внутри командного взаимодействия.	1
30	«Пентагон» и «Тригон»	1
31	Рактика. Играем в «Пентагон»	1
32	Тренировка командных действий.	1
33	Промежуточная аттестация. Итоговая игра.	1
34	Подведение итогов, обсуждение	1
Итого		34