

Муниципальное общеобразовательное учреждение  
« средняя школа № 1 Тракторозаводского района Волгограда»

« Рассмотрено»

Руководитель МО

*Абсаева Н.А.*

Протокол № 1

От « 01 » 09 2011 г.

« Согласовано»

Зам. директора по УВР

*Мель* / Е.С. Жильцова



« Утверждаю»

Директор МОУ СШ № 1

*Медведева* / Е.Н. Медведева

## ПЛАН РАБОТЫ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОГО КЛУБА

### « ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»

### 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, активности ума, наблюдательность, способность выделять в явлениях и фактах их существенные стороны и взаимосвязи. В основе предлагаемой программы лежит системно-деятельностный подход, который обеспечивает внутренние связи между задачами и средствами, необходимыми для наиболее рационального ее решения; самостоятельность, которая проявляется как в познании, так и в практической деятельности, поиске новых путей изучения действительности. Развивать интеллект – это ещё и эрудиция, умение вспомнить в нужное время необходимую информацию, правильно сформулировать ответ на заданный вопрос, быстро перебрать все возможные направления поиска. Клуб, кроме прочего, решает ещё и задачи общения, взаимодействия, совместного поиска решения. Умение собрать команду. Умение руководить этой командой. Умение 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. Также можно предоставить подросткам возможность самостоятельно организовать интеллектуальные викторины для учащихся младших классов, что позволит им приобрести и некоторый позитивный опыт социальной деятельности.

### **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:**

В ходе реализации программы учащиеся должны:

- научиться работать со словарями и энциклопедиями;
- расширить свой кругозор;
- научиться применять полученные знания, эрудицию в нестандартных ситуациях;
- 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 (и иные) 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

1. Андросов А., Клейн А. Израем в «Что? Где? Когда?» / - Одесса: НВО ХПА, 1998.
2. Баландин Б.Б. 1001 вопрос для очень умных (с подсказками для остальных) / Москва: РИПОЛ КЛАССИК
3. Белкин, В.А. Клуб интеллектуальных игр: методика тренировок / Москва, 2002.
4. Ворошилов, В.Я. Феномен игры / Москва, ЭКСМО, 2002.
5. Главная книга умных и веселых / Сост. Ю.Д.Хайчин. - Донецк: Сталкер, 1998.
6. Кто хочет стать миллионером? / Ред. А.Кочаров. - Москва: Эгмонт Россия Лтд., 2000.
7. Климович, Л.В. Израем в «знатоков»! / Минск: Беларусківерасень, 2005.
8. Климович, Л.В. Нам нужны сообразительные / Минск: Зорныверасень, 2007.
9. Левин, Б.Е. «Что? Где? Когда?» для «чайников» / Донецк: Сталкер, 1999.
10. Настольная книга умных и веселых / Сост. Ю.Д.Хайчин. - Донецк: Сталкер, 1997.
11. О, счастливычик! / Ред. А.Кочаров. - Москва: Эгмонт Россия Лтд., 1999.
12. О, счастливычик. Книга вторая. / Ред. А.Кочаров. - Москва: Эгмонт Россия Лтд., 1999.
13. О, счастливычик. Книга третья. / Ред. А.Кочаров. - Москва: Эгмонт Россия Лтд., 2000.
14. Своя Игра / Сост. И.К. Тюрикова. - Москва: ТЕРРА, тт 1-10
15. Хайчин, Ю.Д. Твоя игра / - Москва: ФАИР-ПРЕСС, 2000.
16. Авторы-составители: Е.В. Алексеев, В.Г. Белкин, Н.А. Курмашева, М.О. Потапшев, И.К. Тюрикова. «Что? Где? Когда?»:  
Рольф: Москва; 2000.



## Содержание

Организационное занятие.

Информационно-разминочные задания на креативность мышления:

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

Правила составления вопросов.

Использование словарей и энциклопедий для составления вопросов.

Лекция «Как работать с литературой».

Знакомство с библиотечным фондом школы: энциклопедии справочники, словари.

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

Изучение энциклопедий в интернете.

Внимание к деталям. Выделение главного.

Умение слышать друг друга. Скорость реакции.

Игровые пробы на тему: «Искусство».

Интуиция. Находчивость. Чувство юмора. Умение сдерживать эмоции.

Игровые пробы на тему: «Психология».

Примеры применения каждого компонента успешной игры.

Игровые пробы на тему: «Биология».

Виртуальная экскурсия: «Культуры мира».

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

Игровые пробы на тему: «Культуры мира».



- Коллективный анализ каждого мозгового штурма. Практические занятия.
- Подготовка докладов на темы: «История литературы», «Русская азбука», «История слов и фразеологизмов русского языка».
- Игровые пробы на тему: «История слов».
- Игровые пробы на тему: «По страницам любимых книг».
- Виртуальная экскурсия: «Эрмитаж».
- Виртуальная экскурсия: «Третьяковская галерея».
- Виртуальная экскурсия: «Лувр».
- Подбор заданий к игре на тему: «Музеи мира».
- Разбор составленных вопросов к игре: «Музеи мира».
- Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.
- Виртуальная экскурсия: «Древний Египет».
- Виртуальная экскурсия: «Древняя Греция».
- Виртуальная экскурсия: «Древний Рим».
- Подбор заданий к игре на тему: «История древнего мира».
- Разбор составленных вопросов к игре по теме: «История древнего мира».
- Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Загадки древних цивилизаций».
- Знакомство со священными книгами: «Библия», «Коран».
- Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Мировые религии».
- Виртуальная экскурсия по мультимедийному историческому парку: «Россия – моя история».
- Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Вехи русской истории».

- Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Мировая художественная культура». Новогодний турнир «Что? Где? Когда?».
- Лекция «История географических открытий».
- Виртуальная экскурсия по Золотому кольцу России.
- Интеллектуальная викторина: «Своя Игра».
- Конкурс составление вопросов по теме: «Мир вокруг нас».
- Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Вокруг света за 60 минут».
- Лингвистические игры.
- Интеллектуальная игра «Перевертыши».
- Подбор заданий к игре на тему: «Афоризмы».
- Подбор заданий к игре на тему: «Великие изобретатели».
- Тренировочная игра «Что? Где? Когда?» по теме: «Афоризмы».
- Тренировочная игра «Что? Где? Когда?» по теме: «Великие изобретатели».
- Подготовка вопросов по теме: «Занимательные факты из истории информатики».
- Разбор составленных вопросов к игре: «Занимательные факты из истории информатики». Подготовка вопросов по к брейн-рингу по физике.
- Разбор составленных вопросов к брейн-рингу по физике.
- Разработка вопросов для школьного турнира «Знаатоки математики».
- Разбор составленных вопросов к игре: «Знаатоки математики».
- Интеллектуальная викторина: «Счастливый случай».
- Тренировочная игра «Что? Где? Когда?» по теме: «Физикам не до лирики».
- Турнир «МИФ» (МИФ - Математика. Информатика. Физика).

- Викторина «Романтика морей».
- Интеллектуальная игра «Остров поэзии».
- Подготовка докладов по теме: «Астрономия».
- Виртуальная экскурсия в Музей Космонавтики.
- Тренировочная игра «Что? Где? Когда?» по теме: «Космос и космонавтика».
- Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Звёздный час».
- Викторина «Угадай мелодию».
- Игра «Лестница знаний».
- Интеллектуальная игра «Игры разума».
- Интеллект-бой Битва умов».
- Викторина «Знаюки охраны труда».
- Викторина, посвященная Дню Победы «Колесо истории».
- Игра «Интеллектуальный бумеранг».
- Тренировочная игра «Что? Где? Когда?» по теме: «Назовите фамилию».
- Викторина «А что вы видите?» (по фото, картинам, иллюстрациям).
- Клубный турнир «Что? Где? Когда?».



Календарно-тематическое планирование внеурочной деятельности

Клуб «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?».

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Дата	Виды деятельности
1	Правила составления вопросов. Использование словарей и энциклопедий для составления вопросов. Лекция «Как работать с литературой».	1		Лекция.
2	Знакомство с библиотечным фондом школы: энциклопедии, справочники, словари.	1		Поиск информации, обсуждение, составление вопросов, отбор и сравнение информации из нескольких источников.
3	Использование научно-популярных журналов, художественной литературы и кино для составления вопросов.	1		Работа в группах, выполнение практических заданий.
4	Интуиция. Находчивость. Чувство юмора. Умение сдерживать эмоции. Игровые пробы на тему: «Психология»	1		Игровая деятельность в группах, рефлексия.
5	Игровые пробы на тему: «История слов».	1		Игровая деятельность в группах, рефлексия.
6	Игровые пробы на тему: «По страницам любимых книг».	1		Игровая деятельность в группах, рефлексия.
7	Виртуальная экскурсия: «Эрмитаж».	1		Обсуждение, составление вопросов, отбор и сравнение информации из нескольких источников.

8	Виртуальная экскурсия: «Гретьяковская галерея».	1	Обсуждение, составление вопросов, отбор и сравнение информации из нескольких источников.
9	Виртуальная экскурсия: «Лувр».	1	Обсуждение, составление вопросов, отбор и сравнение информации из нескольких источников.
10	Подбор заданий к игре на тему: «Музеи мира».	1	Самостоятельная индивидуальная работа школьников по составлению вопросов к играм.
11	Разбор составленных вопросов к игре: «Музеи мира».	1	Анализ и сравнение результатов. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
12	Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.	1	Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
13	Виртуальная экскурсия: «Древний Египет».	1	Обсуждение, составление вопросов, отбор и сравнение информации из нескольких источников.
14	Виртуальная экскурсия: «Древняя Греция».	1	Обсуждение, составление вопросов, отбор и сравнение информации из нескольких источников.
15	Виртуальная экскурсия: «Древний Рим».	1	Обсуждение, составление

				вопросов, отбор и сравнение информации из нескольких источников.
16	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Загадки древних цивилизаций».	1		Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
17	Виртуальная экскурсия по мультимедийному историческому парку: «Россия – моя история».	1		Обсуждение, составление вопросов, отбор и сравнение информации из нескольких источников.
18	Виртуальная экскурсия по Золотому кольцу России.	1		Обсуждение, составление вопросов, отбор и сравнение информации из нескольких источников.
19	Игра «Один за всех». Правила игры.	1		Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
20	Конкурс составление вопросов по теме: «Мир вокруг нас».	1		Анализ и сравнение результатов. Игровая деятельность в группах, рефлексия
21	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Вокруг света за 60 минут».	1		Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
22	Интеллектуальная игра «Перевертыши».	1		Применение полученных знаний



23	Подбор заданий к игре на тему: «Великие изобретатели».	1	на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
24	Тренировочная игра «Что? Где? Когда?» по теме: «Великие изобретатели».	1	Работа в группах, выполнение практических заданий. Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
25	Подготовка вопросов к игре «Десятка»	1	Поиск информации, обсуждение, составление вопросов, отбор и сравнение информации из нескольких источников
26	Игра «Десятка». Правила игры.	1	Анализ и сравнение результатов. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
27	<i>Путешественники и открытия</i> Великие географические открытия. Русские путешественники. Имена на карте.	1	Поиск информации, обсуждение, составление вопросов, отбор и сравнение информации из нескольких источников
28	Интеллектуальная викторина: «Счастливым случаем».	1	Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
29	Тренировочная игра «Что? Где? Когда?»	1	Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах,

				рефлексия.
30	Подготовка докладов по теме: <i>Религии мира</i> Религии. Мифы и легенды. Боги.	1		Поиск информации, обсуждение, составление вопросов, отбор и сравнение информации из нескольких источников
31	Подготовка докладов по теме: <i>Чудеса света</i> Архитектура. Семь чудес света. Музеи.	1		Поиск информации, обсуждение, составление вопросов, отбор и сравнение информации из нескольких источников
32	<b>Виртуальная экскурсия в Музей Космонавтики.</b>	1		Обсуждение, составление вопросов, отбор и сравнение информации из нескольких источников.
33	Тренировочная игра «Что? Где? Когда?» по теме: «Космос и космонавтика».	1		Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
34	<b>Викторина, посвященная Дню Победы «Колесо истории».</b>	1		Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.