

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа №103 г. Челябинска

Рассмотрено:
на Педагогическом совете
(Протокол № 1 от 28.08.2015г.)

Утверждаю:
Директор МБОУ СОШ №103
А.А.Першин

«01» сентября 2015г.



Программа курса внеурочной деятельности
«Школьный клуб интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?»»

Срок реализации: 5 лет
Категория обучающихся: 5-9 классы
Составитель: учитель биологии
высшей квалификационной категории
МБОУ СОШ №103 г.Челябинска
Рябова Наталья Александровна

Челябинск, 2015

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА ПРОГРАММЫ

Направленность деятельности: *общеинтеллектуальная*

Уровень освоения содержания образования: *общекультурный*

Уровень реализации программы: *среднее общее образование*

Форма реализации программы: *групповая*

Продолжительность реализации программы: *5 (пять) лет*

Пояснительная записка

Развитие общества, научно-технический прогресс, новый общественно-политический строй – все это привело к тому, что многие из методик обучения устарели. Нужен качественно новый подход к проблемам обучения и воспитания школьников. Многолетняя практика работы с учащимися в направлении интеллектуальных игр позволила создать свою методику работы с учащимися.

Программа предназначена для проведения занятий во внеурочное время для подготовки учащихся к интеллектуальным играм в форме игры «Что? Где? Когда?» на школьном и муниципальном уровнях. Теоретическая и практическая части программы обучения игре «ЧГК» рассчитана на 5 лет. После приобретения необходимых теоретических знаний учащиеся впоследствии развивают свои практические и игровые навыки в составе сложившихся команд. Программа первого, второго и последующих годов обучения состоит из практических и игровых занятий. Группа, занимающаяся по данной программе, может составлять от 8 до 30 человек.

Целью программы является создание условий для расширения творческо-интеллектуальных возможностей обучающихся средствами познавательной деятельности и освоением навыков игры интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?».

Задачами программы являются:

1. развитие эрудиции, логики, фантазии;
2. привитие любви к работе с книгой и другими источниками знаний;
3. обучение собранности, умению принимать решения в критических ситуациях;
4. обучение приемам и навыкам интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?» (и смежных с ней игр), а на основе этого — расширение у учащихся интеллектуальных навыков в целом.

Программа рассчитана для обучающихся 5-9 классов.

Срок реализации – 5 лет.

Основной упор в занятиях делается на 2 блока:

1 – освоение теоретического материала курса, направленного на расширение знаний учащихся,

2 - освоение навыков игры, в процессе которой предусмотрена наработка и развитие необходимых умений и выполнение поставленных целей. Отсюда преобладание чисто игровых занятий над теоретическими и практическими (где отрабатывается какой-либо конкретный вопрос). В ходе игровых занятий у учащихся есть возможность проявлять приобретенные знания и навыки в комплексе, а у педагога замечать и устранять слабые места и недоработки в их подготовке. Кроме того, как показывает практика, конкретные знания, полученные в ходе игры и имеющие эмоциональную окраску, являются наиболее устойчивыми.

К концу первого года обучения из учащихся формируется 2 – 4 команды знатоков, которые принимают участие в различных турнирах и фестивалях. Кроме

того, учащиеся получают необходимые навыки, чтобы суметь организовать и провести интеллектуальную игру «Что? Где? Когда?» у себя в классе, школе. Учащиеся приобретают навыки работы с книгой, по составлению презентации и защиты проекта.

Интеллектуальная игра — это вид командной игры, основывающийся на применении игроками своего интеллекта и эрудиции. Как правило, в таких играх от участников требуется отвечать на вопросы из различных сфер жизни.

Основные формы интеллектуальных игр:

«Что? Где? Когда?». Игра появилась на основе существовавшей с 1975 года телевизионной игры, однако имеет ряд особенностей, главная из которых — соревнование команд друг против друга на одних и тех же вопросах.

«Брейн-ринг». Игра между двумя (и более) командами в ответы на вопросы. Две команды игроков одновременно отвечают на один и тот же вопрос, причём правильно ответивший первым лишает соперника возможности ответить на этот же вопрос. На данный момент существует несколько версий правил «Брейн-ринга», отличающихся количеством разыгрываемых вопросов и способом начисления очков за правильные ответы. Побеждает команда, набравшая больше очков.

«Своя игра». Индивидуальная интеллектуальная игра на основе телевизионной версии. Вопросы каждой темы обычно отыгрываются последовательно, от более лёгких к более сложным, без перескакивания на другую тему и пропуска сложности. Существуют разные системы игры с кнопками: с фальстартами (кнопку можно нажимать только по сигналу после того, как вопрос был дочитан до конца; при фальстарте кнопка блокируется), без фальстартов с уточнением формулировки (кнопку можно нажимать в любой момент во время чтения вопроса; игрок, нажавший на кнопку, имеет право уточнить, какая реалья спрашивается в вопросе), без фальстартов без уточнения формулировки (нажавший на кнопку игрок не может уточнять реалию, поэтому игроки включают в ответ дополнительную информацию, которая может иметь отношение к вопросу).

Особенности форм работы

Основные формы занятий:

- 1) Теоретические занятия проводятся в виде лекций, в которых обучающимся предлагается материал по основным вопросам какого-либо направления. Содержание лекционных занятий охватывает широкий спектр общекультурных ценностей человечества.
- 2) Практические занятия — тренировки, в процессе которых обучающиеся осваивают теоретический материал в игровой форме.
- 3) Игровые занятия отличаются от практических отсутствием помощи и подсказок педагога в игровом процессе. Это могут быть как подготовительные турниры-тренировки, так и непосредственно зачетные игры.
- 4) Контрольные занятия в виде решения тестов и защиты проектов.
- 5) Участие школьных команд в районных турнирах интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?» согласно графика на 2015-2016 учебный год.

Тематическое планирование

Тематическое планирование

1 года обучения (5 класс)

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	В том числе	
			Теоретически е занятия	Практические занятия
1	Введение. История интеллектуальных игр. Пробная игра.	2	1	1
2	Эрудиция — ключ к успеху. Блок 1.	6	3	3
3	Контрольный тест 1. Игра.	2	0	2
4	Принципы игры в команде	4	2	2
5	Вопрос — основа игры. Требования к вопросам.	6	3	3
6	Эрудиция — ключ к успеху. Блок 2.	6	3	3
7	Контрольный тест 2. Игра.	2	0	2
8	Как работать с книгой	6	3	3
9	Игра "Эрудит-лото"	6	3	3
10	Отработка игры в тройках	4	0	4
11	Отработка игры в шестерках	6	0	6
12	Подготовка презентаций.	4	2	2

13	Защита проектов	6	0	6
14	Основные особенности "Брэйи-ринга"	2	1	1
15	Эрудиция — ключ к успеху. Блок 3	6	3	3
16	Контрольный тест 3. Игра.	2	0	2
	ИТОГО	70	24	46

Тематический план

2 года обучения (6 класс)

№ п/п	Тема занятия	Ко л-во ча сов	В том числе	
			Те орет.	Пра ктич.
1	Введение. Принципы игры в команде.	2	1	1
2	Эрудиция — ключ к успеху. Блок 1.	6	3	3
3	Контрольный тест 1. Игра.	2	0	2
4	Применение отдельных элементов «мозгового штурма»	4	2	2
5	«Своя игра». Правила игры. .Вопрос — основа игры. Требования к вопросам.	6	3	3
6	Эрудиция — ключ к успеху. Блок 2.	6	3	3
7	Контрольный тест 2. Игра.	2	0	2
	Как работать с книгой	6	3	3

8				
9	Игра "Эрудит-лото"	6	3	3
10	Нетрадиционные формы интеллектуальных игр: 1) «Азбука», 2) «Пентагон», 3) «Верись — не верись»	4	0	4
11	Нетрадиционные формы интеллектуальных игр: 4) «Музыкальная своя игра», 5) «Травести», 6) перевертыши	6	0	6
12	Подготовка презентаций.	4	2	2
13	Защита проектов	6	0	6
14	"Брэйн-ринг»	2	1	1
15	Эрудиция — ключ к успеху. Блок 3	6	3	3
16	Контрольный тест 3. Игра.	2	0	2
	ИТОГО	70	24	46

Тематический план

3 года обучения (7 класс)

№	Тема занятия	Кол-во часов	В том числе	
			Теорет.	Практич.
1	Введение. Тренировочная игра. Роль капитана.	2	1	1
2	Эрудиция — ключ к успеху. Блок 1.	6	3	3
3	Контрольный тест 1. Игра.	2	0	2
4	Применение отдельных элементов «Критического мышления»	4	2	2

5	«Своя игра». Новые правила игры. Вопрос — основа игры. Требования к вопросам.	6	3	3
6	Эрудиция — ключ к успеху. Блок 2.	6	3	3
7	Контрольный тест 2. Игра.	2	0	2
8	Как работать с электронными источниками. Видеовопросы. Монтаж и конструирование ролика.	6	3	3
9	Игра "Эрудит-лото"	6	3	3
10	Нетрадиционные формы интеллектуальных игр: 1) «Азбука», 2) «Пентагон», 3) «Верить — не верить»	4	0	4
11	Нетрадиционные формы интеллектуальных игр: 4) «Музыкальная своя игра», 5) «Травести», 6) перевертыши	6	0	6
12	Подготовка видеовопросов. Работа в парах..	4	2	2
13	Защита проектов- роликов.	6	0	6
14	Игра «Брэйв-ринг»	2	1	1
15	Эрудиция — ключ к успеху. Блок 3	6	3	3
16	Контрольный тест 3. Игра.	2	0	2
	ИТОГО	70	24	46

Тематический план

4 года обучения (8 класс)

№	Тема занятия	Кол-во часов	В том числе	
			Теорет.	Практич.
1	Введение. Пробная игра нового сезона.	2	1	1
2	Сообщества интеллектуальных клубов. Эрудиция — ключ к успеху. Блок 1.	6	3	3
3	Контрольный тест 1. Игра.	2	0	2
4	Принципы игры в команде.	4	2	2
5	Требования к видеовопросам.	6	3	3

6	Эрудиция — ключ к успеху. Блок 2.	6	3	3
7	Контрольный тест 2. Игра.	2	0	2
8	Подготовка команд младших школьников к игре ЧГК. Работа в группах. Наставничество.	6	3	3
9	Игра «Угадай мелодию».	6	3	3
10	Отработка игры в тройках	4	0	4
11	Отработка игры в шестерках	6	0	6
12	Подготовка презентаций для игры в начальной школе..	4	2	2
13	Защита проектов.	6	0	6
14	Проведение «Брэйн-ринга» в начальных классах.	2	1	1
15	Эрудиция — ключ к успеху. Блок 3	6	3	3
16	Контрольный тест 3. Игра.	2	0	2
	ИТОГО	70	24	46

Тематический план

5 года обучения (9 класс)

№	Тема занятия	Кол-во часов	В том числе	
			Теорет.	Практич.
1	Введение. Пробная игра: команда учителей и учащихся.	2	1	1
2	Эрудиция — ключ к успеху. Блок 1.	6	3	3
3	Контрольный тест 1. Игра.	2	0	2
4	Настольные игры «Эрудит». Работа с энциклопедическими словарями.	4	2	2
5	Подготовка минипроектов «Семь чудес света». Стендовая защита.	6	3	3
6	Эрудиция — ключ к успеху. Блок 2.	6	3	3
7	Контрольный тест 2. Игра.	2	0	2
8	Загадки. История загадок. Словесные и графические загадки.	6	3	3

9	Шарады, Анаграммы, Ребусы.	6	3	3
10	«Угадай мелодию».	4	0	4
11	Нетрадиционные формы интеллектуальных игр: 1) «Азбука», 2) «Пентагон», 3) «Верись — не верись»	6	0	6
12	Подготовка презентаций для младших школьников.	4	2	2
13	«Брейн-ринг» исторический	4	2	2
14	«Брейн-ринг» краеведческий	4	2	2
15	Эрудиция — ключ к успеху. Блок 3	6	3	3
16	Финальная Игра: 5 класс против 9 класса.	2	0	2
	ИТОГО	70	22	48

Содержание программы

Содержание основных блоков программы

1. Вводные занятия. Цель и задачи. Актуальность и значимость интеллектуального развития человека. История и принципы игры «ЧГК». Правила игры. Игра «ЧГК» в нашем городе. Другие интеллектуальные игры.

2. 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.

3. Алгоритм поиска ответов. Ключевое слово в вопросе. Как строить логическую цепочку. Наиболее часто встречающиеся приемы зашифровки информации. Умение мыслить нестандартно.

4. Эрудиция — ключ к успеху. Необходимость пополнения знаний. Комплекс теоретических занятий по расширению общих знаний и развитию эрудиции учащихся.

5. Применение отдельных элементов «мозгового штурма». - Этапы работы над вопросом. Индукция (генерирование идей) Игровая практика и роль генерирования идей в работе над вопросом. Анализ идей и версий ("информационная критика"). Игровая практика и функциональное применение метода в работе над вопросом. Дедукция (синтез информации). Игровая практика и "игра в пас" (логическое развитие поданной идеи). Раскрытие логики вопроса и многоступенчатые (многоходовые) комбинации. Выбор версии из нескольких возможных.

6. Как работать с книгой. Основные принципы работы с книгой. Отработка навыков составления тезисов, конспектов, определений некоторых понятий. Специфические приемы для составления вопросов.

7. Игра «Эрудит-лото». Игра «Эрудит-лото» как одна из интеллектуальных игр. Основные принципы «Эрудит-лото». Как интересно составить вопросы для «Эрудит-лото».

8. Формы нетрадиционных логических игр 1) «Азбука», 2) «Пентагон», 3) «Верить — не верить», 4) «Музыкальная своя игра», 5) «Травести», 6) перевертыши, шароиды, кубраечки и др.

9. Принципы игры в команде. 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.

10. Распределение командных ролей. Функции капитана, генератора идей, критика, «знайки». Другие возможные роли.

11. Отработка игры в тройках. Подбор троек и отработка взаимодействия в них. Почему тройка — еще не команда.

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

13. Основные особенности «Брэйи-ринга». Отличия «Брэйи-ринга» от «ЧГК». Требования к вопросам на «Брэйи-ринг». Особенности обсуждения при игре в «Брэйи-ринг». Изменение функций капитана. Обработка взаимодействия для «Брэйи-ринга». Выбор «кнопочника».

14. «Своя игра». Принцип игры и правила. Как составлять вопросы для «Своей игры». Принцип разносторонности знаний.

Формируемые универсальные учебные действия и планируемые результаты

Личностными результатами освоения обучающимися внеурочной образовательной программы внеурочной можно считать следующие:

- овладение сведениями об особенностях объектов, процессов и явлений действительности (природных, социальных, культурных, технических и др.) их происхождении и назначении;
- повышение общей эрудиции учащихся;
- освоение навыков работы в команде;
- формирование позитивных отношений школьника к базовым ценностям общества (человек, природа, мир, знания, труд, культура), формирование коммуникативной, этической, социальной компетентности школьников.

Метапредметными результатами освоения обучающимися внеурочной образовательной программы внеурочной можно считать следующие:

Регулятивные универсальные учебные действия (уметь)

- -предвосхищать результат.
- - адекватно воспринимать предложения учителей, товарищей, родителей и других людей по исправлению допущенных ошибок.
- -концентрировать волю для преодоления интеллектуальных затруднений и;
- - стабилизировать эмоциональное состояние для решения различных задач.

Коммуникативные универсальные учебные действия (уметь)

- -ставить вопросы; обращаться за помощью; формулировать свои затруднения;
- - предлагать помощь и сотрудничество;
- - определять цели, функции участников, способы взаимодействия;
- - договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности
- - формулировать собственное мнение и позицию;
- - координировать и принимать различные позиции во взаимодействии.

Познавательные универсальные учебные действия (уметь)

- - ставить и формулировать проблемы;
- - осознанно и произвольно строить сообщения в устной и письменной форме, в том числе творческого и исследовательского характера;
- - узнавать, называть и определять объекты и явления окружающей действительности в соответствии с содержанием учебных предметов.
- -записывать, фиксировать информацию об окружающем мире, в том числе с помощью ИКТ, заполнение предложенных схем с опорой на прочитанный текст.
- - устанавливать причинно-следственные связи;

Контрольно-измерительные материалы

Для оценивания уровня освоения основного теоретического материала предлагаю использовать тесты, составленные по материалам теоретического курса

из блоков «Эрудиция — ключ к успеху». На каждый из трёх блоков предлагается тест.

Также оценить результативность возможно по умению учащихся составить презентацию по выбранной теме и защитить свой проект в устной форме.

Методическое и материально-техническое обеспечение образовательного процесса

Для реализации программы используются следующие средства:

1. блокнот (по одному на каждого обучаемого);
2. ручка (по одной на каждого обучаемого);
3. кабинет с мультимедийным оборудованием;
4. командные бейджики (по одному на каждого игрока);
5. тренировочные материалы (комплекты заданий, размещённые на сайте)

Список литературы

1. Список используемых источников и методической литературы

1. Ворошилов В.Я. «Феномен игры». - М.: «Советская Россия», 1982 г.
2. Поташёв М.О. «Почему вы проигрываете в ЧГК?» - М.: «КК», 2005 г.
3. Белкин В.Г. «33 занятия» - М.: «МОО «ИНТИ»», 2002 г.
4. Кноп К.А. «Игра» - С-пб.: «Амфора», 1999 г.
5. Ярков Е.А. «Методика командных тренировок» - Тюмень: «ТОСИК», 2004 г.
6. Левин Б.А. «ЧГК для чайников» - М.: «МОО «ИНТИ»», 2003 г.
7. Кодекс спортивного ЧГК в редакции 2008 г.

2. Интернет-ресурсы

1. <http://dinabank.livejournal.com/>
2. <http://chgk.tvigra.ru/> сайт игры ЧГК
3. <http://db.chgk.info/> база вопросов ЧГК