

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Лицей № 88 г. Челябинска»

**Программа по курсу внеурочной деятельности
Клуб «Что? Где? Когда?»
(направление внеурочной деятельности «общеинтеллектуальное»)
Основное общее образование
для 5 – 9 класса**

Автор программы: Губин Александр Владимирович,
методист

Челябинск, 2016

Структура курса внеурочной деятельности.

Раздел 1. Пояснительная записка

Раздел 2. Содержание курса внеурочной деятельности

Раздел 3. Тематическое планирование

Раздел 4. Планируемые результаты изучения курса

Приложения

Раздел 1. 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 в клубах интеллектуальных игр позволила создать свои методики работы с одаренной молодежью. Кроме того, были структурированы и углублены уже известные методики проведения занятий в клубах интеллектуальных игр.

Программа предназначена для проведения занятий в клубе интеллектуальных игр и основывается на игре «Что? Где? Когда?» и сопутствующих ей играх. Теоретическая программа обучения игре «ЧГК» рассчитана на 1 учебный год, но пребывание в клубе интеллектуальных игр не ограничивается одним годом. После приобретения необходимых теоретических знаний учащиеся впоследствии развивают свои практические и игровые навыки в составе сложившихся после первого года команд. Поэтому программа второго и последующих годов обучения состоит из практических и игровых занятий.

Целью предлагаемой программы является обучение приемам и навыкам игры «ЧГК» (и смежных с ней игр), а на основе этого — расширение у них интеллектуальных навыков вообще; развитие эрудиции, логики, фантазии; обучение собранности, умению принимать решения в критических ситуациях; привитие любви к работе с книгой и другими источниками знаний. Упор в занятиях делается на игру как таковую, в процессе которой предусмотрена наработка необходимых навыков 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.

Задачи, решаемые в процессе интеллектуального развития:

- ✓ развитие творческих способностей;
- ✓ развитие памяти и внимания;
- ✓ развитие логического мышления;
- ✓ развитие любознательности.

Программа предназначена к осуществлению среди пятых классов. Набор в группы – свободный. К концу первого года обучения из учащихся формируется 3 – 4 команды знатоков, которые принимают участие в различных турнирах и фестивалях. Кроме вовлечения в игровой процесс это будет являться основным индикативным показателем, отражающим повышение уровня обучающихся в данном направлении.

Кроме того, учащиеся получают необходимые навыки, чтобы суметь организовать и провести игру «ЧГК» у себя в школе.

Раздел 2. Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности

5 класс

| Содержание курса (по темам) | Формы организации | Виды деятельности обучающихся |
|---|--|--|
| 1. Игры со словами | | |
| Комплекс определений известных «простых» игр со словами. «Игра в слова», «Наборщик», «Анаграммы», | Практические занятия. Интеллектуальные игры | - учатся работать со словами и воспринимать слово как живое, естественное образование; |

| | | |
|---|--|---|
| «Палиндромы», «Перечисления реалий». | | - учатся быстрее вспоминать имеющуюся информацию. |
| 2. «Сказка – ложь, да в ней намёк». Основы детской литературы | | |
| Сказки, их роль в реальной современной жизни. Нравственная основа сказок. негативные и позитивные герои, примеры для подражания. Пересказ и умение выделить сюжет и основную мысль произведения. | Практические занятия. Интеллектуальные игры | - знакомятся с известными сюжетами с нестандартных позиций; - учатся строить логические связи в известных с детства реалиях; - накапливают знания сказочного материала разных стран, с сопоставлением схожести в сюжетах, а также различий в построении сказок у других народов; - получают умения сжато высказать свою мысль. |
| 3. Как работать с книгой | | |
| Основные принципы работы с книгой. выделение ключевых моментов и нестандартных решений автора. Простейшие приемы составления вопросов. | Практические занятия. Интеллектуальные игры | - получают навыки концентрации внимания во время чтения и выделения необходимых частей, согласно заданных условий; - учатся воспринимать информацию, сопоставляя с другими источниками. |
| 4. 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. | Практические занятия. Интеллектуальные игры | - получают навыки генерирования идей и формулирования их в удобной форме; - расширяют границы собственного восприятия действительности за счёт осмысления действительности под новым углом; - нарабатывают умения выражать свою точку зрения на основе продуманных логических ходов; - учатся слушать собеседников для принятия единственно верного решения. |
| 5. Игры на внимательность | | |
| Развитие умений сосредотачивания на предмете поиска, | Практические занятия. Интеллектуальные игры | - нарабатывают концентрированность во время познавательной |

| | | |
|---|--|---|
| стимулирование навыков отделения важной информации от неважной. | | деятельности; - учатся выделять основную мысль в тексте. |
| 6. Загадки как основа вопросовных игр | | |
| Любой вопрос интеллектуальных игр, по сути, загадка, а их любят и умеют разгадывать школьники самых разных возрастов. Умение слушать и слышать вопрос, определение нестандартной логики и юмора в процессе разгадывания загадок. | Практические занятия. Интеллектуальные игры | - на основе знакомого с детства материала учатся выстраивать логические последовательности; - получают навыки распространения имеющегося опыта решения задач на неизвестные задачи. |
| 7. Ребусы и головоломки | | |
| Развитие усидчивости и наблюдательности. Получение навыков запоминания и работы с визуальным материалом. Основы «пазл-спорта». | Практические занятия. Интеллектуальные игры | - развивают умение концентрироваться на поставленной задаче для её решения; - учатся выделять основное в текстовом материале, сопоставлять графические изображения с буквами, словами, образами; - определяются как работать с раздаточным материалом. |
| 8. Алгоритм поиска ответов. Основные приемы | | |
| Как строить логическую цепочку. Наиболее часто встречающиеся приемы зашифровки информации. Умение мыслить нестандартно. | Практические занятия. Интеллектуальные игры | - знакомятся с правилами дедуктивного и индуктивного мышления; - учатся доводить решение задачи до конца, выстраивая логические цепочки; - получают представление о собственных сильных и слабых сторонах в игровом процессе. |
| 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. | Практические занятия. Интеллектуальные игры | – определяют свои возможные роли в совместной деятельности; – учатся принимать позицию собеседника, понимая позицию другого, различать в его речи: мнение (точку зрения), доказательство (аргументы), факты; гипотезы, аксиомы, теории; – учатся строить позитивные отношения в процессе познавательной |

| | | |
|--|--|---|
| | | <p>деятельности;</p> <ul style="list-style-type: none"> – знакомятся с приемами корректного и аргументированного отстаивания своей точки зрения. |
| 10. Игры с вопросами на неполное знание | | |
| Базовые элементы вопросных интеллектуальных игр. | Практические занятия. Интеллектуальные игры | <ul style="list-style-type: none"> - учатся принимать решение «как в жизни», когда ответ невозможно где-то подсмотреть, его можно только сгенерировать в процессе обсуждения; - развивают умения использования собственного багаж знаний, привлечения его к решению поставленных задач; - учатся слушать других, предлагать свои аргументы и контраргументы, моментально оценивать полученную информацию и переосмысливать её. |

6 класс

| Содержание курса (по темам) | Формы организации | Виды деятельности обучающихся |
|--|--|---|
| 1. Игры со словами | | |
| Комплекс определений известных «простых» игр со словами. «Игра в слова», «Наборщик», «Анаграммы», «Палиндромы», «Перечисления реалий». | Практические занятия. Интеллектуальные игры | <ul style="list-style-type: none"> - учатся работать со словами и воспринимать слово как живое, естественное образование; - учатся быстрее вспоминать имеющуюся информацию. |
| 2. «Сказка – ложь, да в ней намёк». Основы детской литературы | | |
| Сказки, их роль в реальной современной жизни. Нравственная основа сказок. негативные и позитивные герои, примеры для подражания. Пересказ и умение выделить сюжет и основную мысль произведения. | Практические занятия. Интеллектуальные игры | <ul style="list-style-type: none"> - знакомятся с известными сюжетами с нестандартных позиций; - учатся строить логические связи в известных с детства реалиях; - накапливают знания сказочного материала разных стран, с сопоставлением схожести в сюжетах, а также различий в построении сказок у других народов; - получают умения сжато высказать свою мысль. |
| 3. Как работать с книгой | | |

| | | |
|---|--|---|
| Основные принципы работы с книгой. выделение ключевых моментов и нестандартных решений автора. Простейшие приемы составления вопросов. | Практические занятия. Интеллектуальные игры | - получают навыки концентрации внимания во время чтения и выделения необходимых частей, согласно заданных условий; - учатся воспринимать информацию, сопоставляя с другими источниками. |
| 4. 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. | Практические занятия. Интеллектуальные игры | - получают навыки генерирования идей и формулирования их в удобной форме; - расширяют границы собственного восприятия действительности за счёт осмысления действительности под новым углом; - нарабатывают умения выражать свою точку зрения на основе продуманных логических ходов; - учатся слушать собеседников для принятия единственно верного решения. |
| 5. Игры на внимательность | | |
| Развитие умений сосредотачивания на предмете поиска, стимулирование навыков отделения важной информации от неважной. | Практические занятия. Интеллектуальные игры | - нарабатывают концентрированность во время познавательной деятельности; - учатся выделять основную мысль в тексте. |
| 6. Ребусы и головоломки | | |
| Развитие усидчивости и наблюдательности. Получение навыков запоминания и работы с визуальным материалом. Основы «пазл-спорта». | Практические занятия. Интеллектуальные игры | - развивают умение концентрироваться на поставленной задаче для её решения; - учатся выделять основное в текстовом материале, сопоставлять графические изображения с буквами, словами, образами; - определяются как работать с раздаточным материалом. |
| 7. Отработка игры в тройках | | |
| Чтобы научиться работать в большом коллективе сначала нужно получить | Практические занятия. Интеллектуальные игры | - учатся самостоятельно принимать решения; - получают навыки работы в |

| | | |
|---|--|---|
| <p>умения коммуницировать в малых группах. Минимально необходимые сочетания генератора идей, критика и человека принимающего решения, постоянно меняющихся ролями создают необходимый баланс. Всё это создаёт условия для дальнейшего распространения опыта на целую команду.</p> | | <p>малой группе с постоянной сменой ролей в обсуждении; - получают возможность быстрее усваивать материал в конкурентной среде; - отчётливее проявляют свои слабые и сильные стороны, учатся развивать сильные и работать над слабыми.</p> |
| <p>8. Алгоритм поиска ответов. Основные приемы</p> | | |
| <p>Как строить логическую цепочку. Наиболее часто встречающиеся приемы зашифровки информации. Умение мыслить нестандартно.</p> | <p>Практические занятия. Интеллектуальные игры</p> | <p>- знакомятся с правилами дедуктивного и индуктивного мышления; - учатся доводить решение задачи до конца, выстраивая логические цепочки; - получают представление о собственных сильных и слабых сторонах в игровом процессе.</p> |
| <p>9. Принципы игры в команде</p> | | |
| <p>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.</p> | <p>Практические занятия. Интеллектуальные игры</p> | <p>– определяют свои возможные роли в совместной деятельности; – учатся принимать позицию собеседника, понимая позицию другого, различать в его речи: мнение (точку зрения), доказательство (аргументы), факты; гипотезы, аксиомы, теории; – учатся строить позитивные отношения в процессе познавательной деятельности; – знакомятся с приемами корректного и аргументированного отстаивания своей точки зрения.</p> |
| <p>10. Игры с вопросами на неполное знание</p> | | |
| <p>Базовые элементы вопросов интеллектуальных игр.</p> | <p>Практические занятия. Интеллектуальные игры</p> | <p>- учатся принимать решение «как в жизни», когда ответ невозможно где-то подсмотреть, его можно только сгенерировать в процессе обсуждения;</p> |

| | | |
|--|--|---|
| | | <ul style="list-style-type: none"> - развивают умения использования собственного багаж знаний, привлечения его к решению поставленных задач; - учатся слушать других, предлагать свои аргументы и контраргументы, моментально оценивать полученную информацию и переосмысливать её. |
|--|--|---|

7 класс

| Содержание курса (по темам) | Формы организации | Виды деятельности обучающихся |
|--|--|---|
| 1. Игры со словами | | |
| Комплекс определений известных «простых» игр со словами. «Игра в слова», «Наборщик», «Анаграммы», «Палиндромы», «Перечисления реалий». | Практические занятия. Интеллектуальные игры | <ul style="list-style-type: none"> - учатся работать со словами и воспринимать слово как живое, естественное образование; - учатся быстрее вспоминать имеющуюся информацию. |
| 2. Игра "Эрудит-лото" | | |
| Игра «Эрудит-лото» как одна из интеллектуальных игр. Основные принципы «Эрудит-лото». Как интересно составить вопросы для «Эрудит-лото». | Практические занятия. Интеллектуальные игры | <ul style="list-style-type: none"> - участвую выбирать из нескольких вариантов наиболее правильный; - составляют задания для «Эрудит-лото», понимая принципы построения задач с нетривиальным ответом; - пополняют базу знаний, с более высоким процентом запоминания, ввиду обоснованности выбора при решении; - получают понятие «интересности» информации с точки зрения автора вопроса. |
| 3. Как работать с книгой | | |
| Основные принципы работы с книгой. выделение ключевых моментов и нестандартных решений автора. Простейшие приемы составления вопросов. | Практические занятия. Интеллектуальные игры | <ul style="list-style-type: none"> - получают навыки концентрации внимания во время чтения и выделения необходимых частей, согласно заданных условий; - учатся воспринимать информацию, сопоставляя с другими источниками. |
| 4. Применение отдельных элементов «мозгового штурма» | | |
| Этапы работы над вопросом. Индукция (генерирование | Практические занятия. Интеллектуальные игры | <ul style="list-style-type: none"> - получают навыки генерирования идей и |

| | | |
|---|--|---|
| <p>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 (многоступенчатые) комбинации. Выбор версии из нескольких возможных.</p> | | <p>формулирования их в удобной форме; - расширяют границы собственного восприятия действительности за счёт осмысления действительности под новым углом; - нарабатывают умения выражать свою точку зрения на основе продуманных логических ходов; - учатся слушать собеседников для принятия единственно верного решения.</p> |
| <p>5. Игры на внимательность</p> | | |
| <p>Развитие умений сосредотачивания на предмете поиска, стимулирование навыков отделения важной информации от неважной.</p> | <p>Практические занятия. Интеллектуальные игры</p> | <p>- нарабатывают концентрированность во время познавательной деятельности; - учатся выделять основную мысль в тексте.</p> |
| <p>6. Эрудиция — ключ к успеху. «Своя игра»</p> | | |
| <p>Необходимость пополнения знаний. «Своя игра». Как составлять вопросы для «Своей игры». Принцип разносторонности знаний.</p> | <p>Практические занятия. Интеллектуальные игры</p> | <p>- развивают навыки быстрого оперирования уже имеющимися знаниями; - пополняют багаж знаний в игровой соревновательной форме, что подстёгивает познавательную деятельность; - учатся высказывать свои мысли, строить догадки на основе неполной информации.</p> |
| <p>7. Отработка игры в тройках</p> | | |
| <p>Чтобы научиться работать в большом коллективе сначала нужно получить умения коммуницировать в малых группах. Минимально необходимые сочетания генератора идей, критика и человека принимающего решения, постоянно меняющихся ролями создают необходимый баланс. Всё это создаёт условия для</p> | <p>Практические занятия. Интеллектуальные игры</p> | <p>- учатся самостоятельно принимать решения; - получают навыки работы в малой группе с постоянной сменой ролей в обсуждении; - получают возможность быстрее усваивать материал в конкурентной среде; - отчётливее проявляют свои слабые и сильные стороны, учатся развивать сильные и работать над слабыми.</p> |

| | | |
|---|--|---|
| дальнейшего распространения опыта на целую команду. | | |
| 8. Алгоритм поиска ответов. Основные приемы | | |
| Как строить логическую цепочку. Наиболее часто встречающиеся приемы зашифровки информации. Умение мыслить нестандартно. | Практические занятия. Интеллектуальные игры | - знакомятся с правилами дедуктивного и индуктивного мышления; - учатся доводить решение задачи до конца, выстраивая логические цепочки; - получают представление о собственных сильных и слабых сторонах в игровом процессе. |
| 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. | Практические занятия. Интеллектуальные игры | – определяют свои возможные роли в совместной деятельности; – учатся принимать позицию собеседника, понимая позицию другого, различать в его речи: мнение (точку зрения), доказательство (аргументы), факты; гипотезы, аксиомы, теории; – учатся строить позитивные отношения в процессе познавательной деятельности; – знакомятся с приемами корректного и аргументированного отстаивания своей точки зрения. |
| 10. Игры с вопросами на неполное знание | | |
| Базовые элементы вопросных интеллектуальных игр. | Практические занятия. Интеллектуальные игры | - учатся принимать решение «как в жизни», когда ответ невозможно где-то подсмотреть, его можно только сгенерировать в процессе обсуждения; - развивают умения использования собственного багаж знаний, привлечения его к решению поставленных задач; - учатся слушать других, предлагать свои аргументы и контраргументы, моментально оценивать полученную информацию и |

| | | |
|--|--|---------------------|
| | | переосмысливать её. |
|--|--|---------------------|

8 класс

| Содержание курса (по темам) | Формы организации | Виды деятельности обучающихся |
|---|--|---|
| 1. Игры со словами | | |
| Комплекс определений известных «простых» игр со словами. «Игра в слова», «Наборщик», «Анаграммы», «Палиндромы», «Перечисления реалий». | Практические занятия. Интеллектуальные игры | - учатся работать со словами и воспринимать слово как живое, естественное образование; - учатся быстрее вспоминать имеющуюся информацию. |
| 2. Игра "Эрудит-лото" | | |
| Игра «Эрудит-лото» как одна из интеллектуальных игр. Основные принципы «Эрудит-лото». Как интересно составить вопросы для «Эрудит-лото». | Практические занятия. Интеллектуальные игры | - участвую выбирать из нескольких вариантов наиболее правильный; - составляют задания для «Эрудит-лото», понимая принципы построения задач с нетривиальным ответом; - пополняют базу знаний, с более высоким процентом запоминания, ввиду обоснованности выбора при решении; - получают понятие «интересности» информации с точки зрения автора вопроса. |
| 3. Как работать с книгой | | |
| Основные принципы работы с книгой. выделение ключевых моментов и нестандартных решений автора. Простейшие приемы составления вопросов. | Практические занятия. Интеллектуальные игры | - получают навыки концентрации внимания во время чтения и выделения необходимых частей, согласно заданных условий; - учатся воспринимать информацию, сопоставляя с другими источниками. |
| 4. 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). | Практические занятия. Интеллектуальные игры | - получают навыки генерирования идей и формулирования их в удобной форме; - расширяют границы собственного восприятия действительности за счёт осмысления действительности под новым углом; - нарабатывают умения выражать свою точку |

| | | |
|--|--|---|
| <p>Игровая практика и «игра в пас» (логическое развитие поданной идеи). Раскрытие логики вопроса и многоступенчатые (многоходовые) комбинации. Выбор версии из нескольких возможных.</p> | | <p>зрения на основе продуманных логических ходов; - учатся слушать собеседников для принятия единственно верного решения.</p> |
| <p>5. Нетрадиционные формы интеллектуальных игр</p> | | |
| <p>Развитие всесторонних умений и навыков при помощи таких игр как: «Азбука», «Пентагон», «Верись — не верись», «Музыкальная своя игра», «Травести», перевертыши, шароиды, кубраечки и др.</p> | <p>Практические занятия. Интеллектуальные игры</p> | <p>- показывает всю многополярность интеллектуальных игр, даёт возможность выбрать наиболее подходящий для обучающегося формат; - получают дополнительные знания о мире в нестандартной форме; - учатся приспосабливаться к новым для себя правилам в кратчайшие сроки; - развивают умения координированных действий в команде, плодотворного сотрудничества в коллективе.</p> |
| <p>6. Эрудиция — ключ к успеху. «Своя игра»</p> | | |
| <p>Необходимость пополнения знаний. «Своя игра». Как составлять вопросы для «Своей игры». Принцип разносторонности знаний.</p> | <p>Практические занятия. Интеллектуальные игры</p> | <p>- развивают навыки быстрого оперирования уже имеющимися знаниями; - пополняют багаж знаний в игровой соревновательной форме, что подстёгивает познавательную деятельность; - учатся высказывать свои мысли, строить догадки на основе неполной информации.</p> |
| <p>7. Отработка игры в тройках</p> | | |
| <p>Чтобы научиться работать в большом коллективе сначала нужно получить умения коммуницировать в малых группах. Минимально необходимые сочетания генератора идей, критика и человека принимающего решения, постоянно меняющихся ролями создают</p> | <p>Практические занятия. Интеллектуальные игры</p> | <p>- учатся самостоятельно принимать решения; - получают навыки работы в малой группе с постоянной сменой ролей в обсуждении; - получают возможность быстрее усваивать материал в конкурентной среде; - отчётливее проявляют свои слабые и сильные стороны, учатся развивать сильные и</p> |

| | | |
|---|--|---|
| необходимый баланс. Всё это создаёт условия для дальнейшего распространения опыта на целую команду. | | работать над слабыми. |
| 8. Алгоритм поиска ответов. Основные приемы | | |
| Как строить логическую цепочку. Наиболее часто встречающиеся приемы зашифровки информации. Умение мыслить нестандартно. | Практические занятия. Интеллектуальные игры | - знакомятся с правилами дедуктивного и индуктивного мышления; - учатся доводить решение задачи до конца, выстраивая логические цепочки; - получают представление о собственных сильных и слабых сторонах в игровом процессе. |
| 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. | Практические занятия. Интеллектуальные игры | – определяют свои возможные роли в совместной деятельности; – учатся принимать позицию собеседника, понимая позицию другого, различать в его речи: мнение (точку зрения), доказательство (аргументы), факты; гипотезы, аксиомы, теории; – учатся строить позитивные отношения в процессе познавательной деятельности; – знакомятся с приемами корректного и аргументированного отстаивания своей точки зрения. |
| 10. Игры с вопросами на неполное знание | | |
| Базовые элементы вопросов интеллектуальных игр. | Практические занятия. Интеллектуальные игры | - учатся принимать решение «как в жизни», когда ответ невозможно где-то подсмотреть, его можно только сгенерировать в процессе обсуждения; - развивают умения использования собственного багаж знаний, привлечения его к решению поставленных задач; - учатся слушать других, предлагать свои аргументы и контраргументы, |

| | | |
|--|--|---|
| | | моментально оценивать полученную информацию и переосмысливать её. |
|--|--|---|

9 класс

| Содержание курса (по темам) | Формы организации | Виды деятельности обучающихся |
|---|--|---|
| 1. Игры со словами | | |
| Комплекс определений известных «простых» игр со словами. «Игра в слова», «Наборщик», «Анаграммы», «Палиндромы», «Перечисления реалий». | Практические занятия. Интеллектуальные игры | - учатся работать со словами и воспринимать слово как живое, естественное образование; - учатся быстрее вспоминать имеющуюся информацию. |
| 2. Игра "Эрудит-лото" | | |
| Игра «Эрудит-лото» как одна из интеллектуальных игр. Основные принципы «Эрудит-лото». Как интересно составить вопросы для «Эрудит-лото». | Практические занятия. Интеллектуальные игры | - участвую выбирать из нескольких вариантов наиболее правильный; - составляют задания для «Эрудит-лото», понимая принципы построения задач с нетривиальным ответом; - пополняют базу знаний, с более высоким процентом запоминания, ввиду обоснованности выбора при решении; - получают понятие «интересности» информации с точки зрения автора вопроса. |
| 3. Как работать с книгой | | |
| Основные принципы работы с книгой. выделение ключевых моментов и нестандартных решений автора. Простейшие приемы составления вопросов. | Практические занятия. Интеллектуальные игры | - получают навыки концентрации внимания во время чтения и выделения необходимых частей, согласно заданных условий; - учатся воспринимать информацию, сопоставляя с другими источниками. |
| 4. 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 | Практические занятия. Интеллектуальные игры | - получают навыки генерирования идей и формулирования их в удобной форме; - расширяют границы собственного восприятия действительности за счёт осмысления действительности под новым углом; |

| | | |
|--|--|---|
| <p>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.</p> | | <ul style="list-style-type: none"> - нарабатывают умения выражать свою точку зрения на основе продуманных логических ходов; - учатся слушать собеседников для принятия единственно верного решения. |
| 5. Нетрадиционные формы интеллектуальных игр | | |
| <p>Развитие всесторонних умений и навыков при помощи таких игр как: «Азбука», «Пентагон», «Верись — не верись», «Музыкальная своя игра», «Травести», перевертыши, шароиды, кубраечки и др.</p> | <p>Практические занятия. Интеллектуальные игры</p> | <ul style="list-style-type: none"> - показывает всю многополярность интеллектуальных игр, даёт возможность выработать наиболее подходящий для обучающегося формат; - получают дополнительные знания о мире в нестандартной форме; - учатся приспосабливаться к новым для себя правилам в кратчайшие сроки; - развивают умения координированных действий в команде, плодотворного сотрудничества в коллективе. |
| 6. Эрудиция — ключ к успеху. «Своя игра» | | |
| <p>Необходимость пополнения знаний. «Своя игра». Как составлять вопросы для «Своей игры». Принцип разносторонности знаний.</p> | <p>Практические занятия. Интеллектуальные игры</p> | <ul style="list-style-type: none"> - развивают навыки быстрого оперирования уже имеющимися знаниями; - пополняют багаж знаний в игровой соревновательной форме, что подстёгивает познавательную деятельность; - учатся высказывать свои мысли, строить догадки на основе неполной информации. |
| 7. Основные особенности игры «Брэйв-ринг». | | |
| <p>Отличия «Брэйв-ринга» от «ЧГК». Требования к вопросам на «Брэйв-ринг». Особенности обсуждения при игре в «Брэйв-ринг». Изменение функций капитана. Обработка взаимодействия для «Брэйв-ринга». Выбор</p> | <p>Практические занятия. Интеллектуальные игры</p> | <ul style="list-style-type: none"> - учатся принимать решения в условиях недостатка времени; - получают навыки работы в сжатое время со сменой ролей в обсуждении; - получают возможность быстрее усваивать материал в конкурентной среде; |

| | | |
|---|--|---|
| «кнопочника». | | - отчётливее проявляют свои слабые и сильные стороны, учатся развивать сильные и работать над слабыми. |
| 8. Алгоритм поиска ответов. Основные приемы | | |
| Как строить логическую цепочку. Наиболее часто встречающиеся приемы зашифровки информации. Умение мыслить нестандартно. | Практические занятия. Интеллектуальные игры | - знакомятся с правилами дедуктивного и индуктивного мышления; - учатся доводить решение задачи до конца, выстраивая логические цепочки; - получают представление о собственных сильных и слабых сторонах в игровом процессе. |
| 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. | Практические занятия. Интеллектуальные игры | – определяют свои возможные роли в совместной деятельности; – учатся принимать позицию собеседника, понимая позицию другого, различать в его речи: мнение (точку зрения), доказательство (аргументы), факты; гипотезы, аксиомы, теории; – учатся строить позитивные отношения в процессе познавательной деятельности; – знакомятся с приемами корректного и аргументированного отстаивания своей точки зрения. |
| 10. Игры с вопросами на неполное знание | | |
| Базовые элементы вопросных интеллектуальных игр. | Практические занятия. Интеллектуальные игры | - учатся принимать решение «как в жизни», когда ответ невозможно где-то подсмотреть, его можно только сгенерировать в процессе обсуждения; - развивают умения использования собственного багаж знаний, привлечения его к решению поставленных задач; - учатся слушать других, предлагать свои аргументы и контраргументы, моментально оценивать |

| | | |
|--|--|---|
| | | полученную информацию и переосмысливать её. |
|--|--|---|

Раздел 3. Тематическое планирование

5 класс

| Тема занятия | Количество часов |
|---|------------------|
| Вводное занятие | 1 |
| 1. Игры со словами | 4 |
| 2. «Сказка – ложь, да в ней намёк». Основы детской литературы | 4 |
| 3. Как работать с книгой | 2 |
| 4. Применение отдельных элементов «мозгового штурма» | 4 |
| 5. Игры на внимательность | 4 |
| 6. Загадки как основа вопросных игр | 4 |
| 7. Ребусы и головоломки | 4 |
| 8. Алгоритм поиска ответов. Основные приемы | 1 |
| 9. Принципы игры в команде | 2 |
| 10. Игры с вопросами на неполное знание | 5 |
| Итого: | 35 |

6 класс

| Тема занятия | Количество часов |
|---|------------------|
| Вводное занятие | 1 |
| 1. Игры со словами | 2 |
| 2. «Сказка – ложь, да в ней намёк». Основы детской литературы | 2 |
| 3. Как работать с книгой | 2 |
| 4. Применение отдельных элементов «мозгового штурма» | 4 |
| 5. Игры на внимательность | 4 |
| 6. Ребусы и головоломки | 2 |
| 7. Отработка игры в тройках | 4 |
| 8. Алгоритм поиска ответов. Основные приемы | 4 |
| 9. Принципы игры в команде | 5 |
| 10. Игры с вопросами на неполное знание | 5 |
| Итого: | 35 |

7 класс

| Тема занятия | Количество часов |
|--|------------------|
| Вводное занятие | 1 |
| 1. Игры со словами | 2 |
| 2. Игра "Эрудит-лото" | 3 |
| 3. Как работать с книгой | 1 |
| 4. Применение отдельных элементов «мозгового штурма» | 3 |
| 5. Игры на внимательность | 3 |
| 6. Эрудиция — ключ к успеху. «Своя игра» | 4 |
| 7. Отработка игры в тройках | 4 |
| 8. Алгоритм поиска ответов. Основные приемы | 4 |

| | |
|---|-----------|
| 9. Принципы игры в команде | 5 |
| 10. Игры с вопросами на неполное знание | 5 |
| Итого: | 35 |

8 класс

| Тема занятия | Количество часов |
|--|------------------|
| Вводное занятие | 1 |
| 1. Игры со словами | 2 |
| 2. Игра "Эрудит-лото" | 3 |
| 3. Как работать с книгой | 1 |
| 4. Применение отдельных элементов «мозгового штурма» | 2 |
| 5. Нетрадиционные формы интеллектуальных игр | 3 |
| 6. Эрудиция — ключ к успеху. «Своя игра» | 5 |
| 7. Отработка игры в тройках | 4 |
| 8. Алгоритм поиска ответов. Основные приемы | 4 |
| 9. Принципы игры в команде | 5 |
| 10. Игры с вопросами на неполное знание | 5 |
| Итого: | 35 |

9 класс

| Тема занятия | Количество часов |
|---|------------------|
| Вводное занятие | 1 |
| 1. Игры со словами. | 2 |
| 2. Игра «Эрудит-лото». | 3 |
| 3. Как работать с книгой. | 1 |
| 4. Применение отдельных элементов «мозгового штурма». | 2 |
| 5. Нетрадиционные формы интеллектуальных игр. | 3 |
| 6. Эрудиция — ключ к успеху. «Своя игра». | 5 |
| 7. Основные особенности игры «Брэйи-ринг». | 4 |
| 8. Алгоритм поиска ответов. Основные приемы. | 4 |
| 9. Принципы игры в команде. | 5 |
| 10. Игры с вопросами на неполное знание.. | 5 |
| Итого: | 35 |

Раздел 4. Планируемые результаты изучения курса

| Личностные результаты | |
|--|--|
| Обучающийся научится: | <i>Обучающийся получит возможность научиться:</i> |
| <ul style="list-style-type: none"> – вести дискуссию, вести диалог и достигать взаимопонимания; – понимать необходимость научных знаний для развития личности и общества, их роли в жизни, труде, творчестве; – рационально использовать время, | <ul style="list-style-type: none"> – сочетать личные и общественные интересы, дорожить своей честью, честью своей семьи, школы; понимание отношений ответственной зависимости людей друг от друга; установление дружеских взаимоотношений в коллективе, |

| | |
|--|---|
| <p>информацию и материальные ресурсы, осуществлять коллективную работу.</p> | <p><i>основанных на взаимопомощи и взаимной поддержке;</i> <i>– организовать процесс самообразования, творчески и критически работать с информацией из разных источников.</i></p> |
| <p>Метапредметные результаты</p> | |
| <p>Обучающийся научится:</p> | <p><i>Обучающийся получит возможность научиться:</i></p> |
| <ul style="list-style-type: none"> – обосновывать и осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения учебных и познавательных задач; – определять/находить, в том числе из предложенных вариантов, условия для выполнения учебной и познавательной задачи; – подбирать слова, соподчиненные ключевому слову, определяющие его признаки и свойства; – выстраивать логическую цепочку, состоящую из ключевого слова и соподчиненных ему слов; – выделять общий признак двух или нескольких предметов или явлений и объяснять их сходство; – объединять предметы и явления в группы по определенным признакам, сравнивать, классифицировать и обобщать факты и явления; – выделять явление из общего ряда других явлений; – определять обстоятельства, которые предшествовали возникновению связи между явлениями, из этих обстоятельств выделять определяющие, способные быть причиной данного явления, выявлять причины и следствия явлений; – строить рассуждение от общих закономерностей к частным явлениям и от частных явлений к общим закономерностям; – строить рассуждение на основе сравнения предметов и явлений, выделяя при этом общие признаки; – излагать полученную информацию, интерпретируя ее в контексте решаемой задачи; – самостоятельно указывать на информацию, нуждающуюся в проверке, предлагать и применять способ проверки достоверности информации; – вербализовать эмоциональное впечатление, оказанное на него | <ul style="list-style-type: none"> – <i>систематизировать, сопоставлять, анализировать, обобщать и интерпретировать информацию, содержащуюся в готовых информационных объектах;</i> – <i>выделять главную и избыточную информацию, выполнять смысловое свёртывание выделенных фактов, мыслей; представлять информацию в сжатой словесной форме (в виде плана или тезисов) и в наглядно-символической форме (в виде таблиц, графических схем и диаграмм, карт понятий – концептуальных диаграмм, опорных конспектов);</i> – <i>заполнять и дополнять таблицы, схемы, диаграммы, тексты.</i> |

источником;

- объяснять явления, процессы, связи и отношения, выявляемые в ходе познавательной и исследовательской деятельности (приводить объяснение с изменением формы представления; объяснять, детализируя или обобщая; объяснять с заданной точки зрения);
- выявлять и называть причины события, явления, в том числе возможные / наиболее вероятные причины, возможные последствия заданной причины, самостоятельно осуществляя причинно-следственный анализ;
- делать вывод на основе критического анализа разных точек зрения, подтверждать вывод собственной аргументацией или самостоятельно полученными данными;
- определять возможные роли в совместной деятельности;
- играть определенную роль в совместной деятельности;
- принимать позицию собеседника, понимая позицию другого, различать в его речи: мнение (точку зрения), доказательство (аргументы), факты; гипотезы, аксиомы, теории;
- определять свои действия и действия партнера, которые способствовали или препятствовали продуктивной коммуникации;
- строить позитивные отношения в процессе учебной и познавательной деятельности;
- корректно и аргументированно отстаивать свою точку зрения, в дискуссии уметь выдвигать контраргументы, перефразировать свою мысль (владение механизмом эквивалентных замен);
- критически относиться к собственному мнению, с достоинством признавать ошибочность своего мнения (если оно таково) и корректировать его;
- предлагать альтернативное решение в конфликтной ситуации;
- выделять общую точку зрения в дискуссии;
- договариваться о правилах и вопросах для обсуждения в соответствии с поставленной перед группой задачей;
- организовывать учебное взаимодействие в группе (определять общие цели,

| | |
|---|--|
| <p>распределять роли, договариваться друг с другом и т. д.);</p> <p>– устранять в рамках диалога разрывы в коммуникации, обусловленные непониманием/неприятием со стороны собеседника задачи, формы или содержания диалога.</p> | |
|---|--|