

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ г. МУРМАНСКА
«ГИМНАЗИЯ № 6»**

**ПРОГРАММА
ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОГО КЛУБА
«БЕРМУДСКИЙ ТРЕУГОЛЬНИК»**

Программа рассчитана на обучающихся 5-9, 10-11 классов.

Срок реализации программы – 1 год.

Составитель:
Шель С.А.,
заместитель
директора по ВР,
учитель географии.

ОБСУЖДЕНО
на заседании МО
протокол № 1 от "1" 09 2017г.
руководитель МО *Гороховская О.А.*

СОГЛАСОВАНО
на заседании МС Гимназии
протокол № 1 от "1" 09 2017г.
председатель МС *Чуров*

УТВЕРЖДЕНО
Приказ № 111 от "01" 09 2017г.
директор Гимназии *Е.В. Воробьева*



г. Мурманск
2017г.

Пояснительная записка

Данная программа составлена на основе программ интеллектуальных клубов школьников образовательных учреждений разных регионов страны и адресована старшим вожатым, педагогам-организаторам, педагогам дополнительного образования и педагогам общеобразовательных учреждений, рекомендуется для занятий с обучающимися 5-11 классов.

Одной из эффективных форм приобщения современных школьников к интеллектуальной культуре, стимулирования их познавательно-творческой деятельности являются клубы интеллектуального развития. Именно клубная форма работы позволяет педагогу последовательно и целенаправленно вести работу с эмоциональной сферой ребенка, управлять познавательными процессами, интенсивно формировать практические навыки работы с все более возрастающим потоком информации.

Целеполагание

Основная цель деятельности интеллектуального клуба «Бермудский треугольник» - создание детского коллектива (команды), вовлекающего гимназиста в интеллектуально-творческий процесс, результат которого будет интересен не только самому ребёнку, но и окружающим, воспитание у обучающихся потребности и привычки к самоотдаче, общественно-полезной работе, насыщенной духовной жизни, умение сочетать свои интересы с интересами коллектива.

Принципы построения программы

1. Социокультурный подход к реализации.
2. Личностно-ориентированный образовательный процесс.
3. Создание психологически благоприятной атмосферы.

Сроки реализации программы

Программа рассчитана на 1 год обучения. В клубе могут обучаться одновременно учащиеся с 5 по 9, 10-11 классов.

Программа является открытой. В ходе работы могут вноситься коррективы и изменения.

Требования к знаниям, умениям и навыкам

По окончании обучения обучающиеся должны уметь:

- фиксировать форму вопроса (что спрашивают, что нужно ответить);
- фиксировать основную информацию (даты, имена, фамилии, основные термины, прозвучавшие в вопросе);
- рассмотреть вопрос в целом;
- выдвигать несколько версий ответов на вопрос.

По окончании обучения обучающиеся должны знать:

- виды вопросов;
- виды, правила и ритуал проведения интеллектуальных игр;

Учебно-тематический план для групп 5-9 классов.

№ темы	Тема занятия	Количество часов			
		всего	занятия		
			теоретические	практические	игровые
1	Вводное занятие	1	1		
2	Игра – дело серьезное	1	1		
3	Классификация игр	1	1		
4	• Спортивные игры	1			1
5	• Логические игры	1			1
6	• Развлекательные игры	1			1
7	• Деловые игры	1	1		
8	• Компьютерные игры	1		1	
9	Виды интеллектуальных игр	1	1		
10	• Что? Где? Когда?	1			1
11	• Брейн-ринг	1			1
12	• Перевертыши	1			1
13	• Бескрылки	1			1
14	• Эрудит-лото	1			1
15	• Своя игра	1			1
16	Вопрос – основа игры	2	1	1	
17	Виды вопросов	2	1	1	
18	• Открытые вопросы	1		1	
19	• Закрытые вопросы	1		1	
20	• Альтернативные вопросы	1		1	
21	Конкурс составления вопросов	2	1	1	
22	Источники вопросов	2	1	1	
23	Принципы работы с источниками вопросов	2	1	1	
24	Искусство преподнесения вопросов	2	1	1	
25	Принципы игры в команде	2	1	1	
26	Распределение командных ролей	1	1		
27	Игры в шестерках	1			1
28	Подготовка к участию в игре	1		1	
29	Понятие толерантности	1	1		
30	Я – лидер команды	1	1		
31	Интеллектуальные игры на ТВ	1			1
32	Нетрадиционные интеллектуальные игры	1	1		
33	Стиль ведущего	1	1		
34	Я – Ведущий!	1			1
35	Использование ИКТ	2	1	1	
36	Оформление презентаций	2	1	1	
37	I сессия	4			4
38	II сессия	4			4
39	III сессия	4			4
40	IV сессия	4			4
41	Анализ результатов игры	2	2		
42	Тренинги	1	1		
43	• Тренинг психологической совместимости	1		1	
44	• Тренинг личностного роста	1		1	
45	• Логика, интуиция и интеллект	1		1	
46	• Техника активного слушателя	1		1	
	<i>34 учебные недели*2 часа =</i>	<i>68</i>	<i>22</i>	<i>18</i>	<i>28</i>

Список литературы

1. Всё обо всех: в 10 томах / Сборник. – М., 2009.
2. Вьюжек, Т. Логические игры / Т. Вьюжек. – М., 2013.
3. Знаменитые головоломки мира / Сборник. – М., 2017.
4. Интеллектуальные игры: от школьного клуба к чемпионатам мира// Информатика. Приложение к газете ПС. № 25-26, - 2015
5. Интернет-ресурсы (базы вопросов).
6. Норманн, В. Логические тесты и головоломки / В.Норманн. – М., 2014.
7. Павлова С.Г. Развитие интеллекта учащихся средней и старшей школы в клубе «Что? Где? Когда?»// bank.oopkro.ru/text/t43_14.htm
8. Википедия. Интернет-ресурс.
9. Петрусинский В.В.: Искусство общения в играх. - М.: Владос, 2015
10. Работа классного руководителя. - М.: Аркти, 2016
11. Ясницкий Л.Н.: Введение в искусственный интеллект. - М.: Академия, 2010
12. Зак А.З.: "Просвет" и другие интеллектуальные игры для детей 12-15 лет. - М.: Перспектива, 2012

Учебно-тематический план для групп 10-11 классов.

№ темы	Тема занятия	Количество часов			
		всего	занятия		
			теоретические	практические	игровые
1.	Вводное занятие.	1	1		
2.	Классификация игр по направлениям.	1	1		
3.	• Логические игры	1			1
4.	• Развлекательные игры	1			1
5.	• Деловые игры	1	1		
6.	• Компьютерные игры	1		1	
7.	• Виды интеллектуальных игр	1	1		
8.	Что? Где? Когда?	1			1
9.	• Брейн-ринг	1			1
10.	• Перевертыши	1			1
11.	• Бескрылки	1			1
12.	• Эрудит-лото	1			1
13.	• Своя игра	1			1
14.	• Вопрос – основа игры	1	1		
15.	Виды вопросов	1	1		
16.	Конкурс составления вопросов	1		1	
17.	Принципы работы с источниками вопросов	1		1	
18.	Принципы игры в команде	1		1	
19.	Распределение командных ролей	1	1		
20.	Понятие толерантности	1	1		
21.	Я – лидер команды	1	1		
22.	Интеллектуальные игры на TV	1			1
23.	Нетрадиционные интеллектуальные игры	1	1		
24.	Стиль ведущего	1	1		
25.	Я – Ведущий!	1			1
26.	Использование ИКТ	1		1	
27.	Оформление презентаций	1		1	
28.	I сессия	1			1
29.	II сессия	1			1
30.	III сессия	1			1
31.	IV сессия	1			1
32.	Анализ результатов игры	1	1		
33.	Тренинги	1	1		
34.	Тренинг психологической совместимости	1		1	
	• 34 учебные недели*1 часа =	34	13	7	14