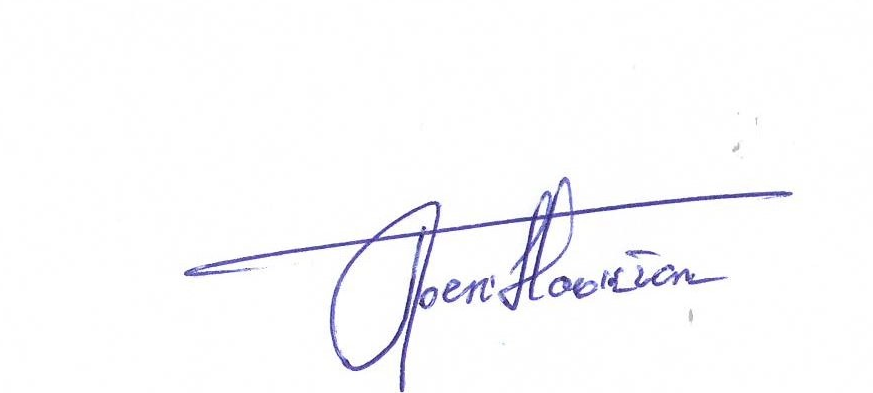
**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа №1 г. Сунжа»**

|  |  |
| --- | --- |
| **Принято**  Педагогическим советом  Протокол №1  от 25.08.2021 г. | **Утверждаю:**  **Директор школы**  **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Беков Б.Б.**  **«\_27\_»\_\_\_\_августа\_\_\_\_2022 г.**  **Пр.№69 от 27.08.2022 г.** |



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

**«КЛУБ УМНЫХ ЛЮДЕЙ»**

**Возраст детей: 10-17 лет**

**Срок реализации: 1 год**

**Учитель: Патиев Адам Аронович**

**2022-2023 учебный год**

**Пояснительная записка**

**Актуальность программы**

Проблема человеческих способностей вызывала огромный интерес людей во все времена. Однако в прошлом у общества не возникало особой потребности в людях с интеллектуальными способностями. Таланты появились как бы сами собой, стихийно создавались шедевры литературы и искусства: делали научные открытия, изобретали, удовлетворяя тем самым потребности развивающейся человеческой культуры. В наше время ситуация коренным способом изменилась. Жизнь становится все разнообразнее и сложнее. И она требует от человека не шаблонных, привычных действий, а подвижности, гибкости мышления, быстрой ориентации и адаптации к новым условиям, творческого подхода к решению больших и сложных проблем. Если учесть тот факт, что доля умственного труда почти во всех профессиях постоянно растет, а все большая часть исполнительской деятельности перекладывается на машины, то становится очевидным, что интеллектуальные способности человека следует признать самым существенным качеством современного человека и задачу их развития – одной из важнейших задач в воспитании.

**Цель программы**

создать условия для развития интеллектуальных способностей учащихся посредством занятий в интеллектуальном клубе.

**Задачи программы.**

*Обучающие:*

**-**формировать у учащихся системы разносторонних знаний;

- обучать алгоритмам рассуждения, решения интеллектуальных задач.

*Развивающие:*

- развивать творческие способности;

- развивать память и внимание;

- развивать логическое мышление;

- развивать любознательность.

*Воспитательные:*

- воспитывать чувства уверенности в собственных силах, настойчивость;

- воспитывать толерантность, коллективизм, чувство ответственности за команду;

**Календарно-тематическое планирование**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Номер занятия | Тема | Кол. часов | Дата |
|  | Введение в игру. Правила игры. ЧГК и Брейн-ринг. Командная игра. Роли в команде. | 3 |  |
|  | Игра «Снежный ком». Техника декомпозиции вопроса. | 3 |  |
|  | Игра «Банальности». Игра в «города». ЧГК. | 3 |  |
|  | Игра «Снежный ком». Анаграммы. Вопросы на реалии игры ЧГК. | 3 |  |
|  | Анаграммы. Перевертыши. ЧГК. | 3 |  |
|  | «Наборщик». Задачи о лжецах. | 3 |  |
|  | «Кто я», «Шляпа». Техника первого и последнего вопросов. ЧГК. | 3 |  |
|  | Отыгрыш синхронного турнира по ЧГК «ШРЕК». 1 этап. | 3 |  |
|  | «Шляпа». Вопросы с раздатками. | 3 |  |
|  | «Крокодил». «Наборщик». Греческие крылатые выражения-1. Брейн-ринг | 3 |  |
|  | «Шляпа». «Наборщик». Греческие крылатые выражения-2. ЧГК. | 3 |  |
|  | «Кто я». «Анаграммы». Латинские крылатые фразы-1. | 3 |  |
|  | Задачи на закономерности | 3 |  |
|  | Разминочные игры. Своя игра по теме «Античные крылатые фразы ». ЧГК. | 3 |  |
|  | Разминочные игры. Крылатые фразы(средневековье и Новое время) – 1. ЧГК. | 3 |  |
|  | Разминочные игры. Крылатые фразы(средневековье и Новое время) – 2. ЧГК. | 3 |  |
|  | Разминочные игры. Задачи о переправах. | 3 |  |
|  | Разминочные игры. Крылатые фразы-1. ЧГК. | 3 |  |
|  | Разминочные игры. Крылатые фразы-2. ЧГК. | 3 |  |
|  | Разминочные игры. Русские пословицы-1. ЧГК. | 3 |  |
|  | Разминочные игры. Русские пословицы-2. ЧГК. | 3 |  |
|  | Своя игра по крылатым фразам. | 3 |  |
|  | Цитаты из фильмов и мультфильмов. ЧГК. | 3 |  |
|  | Отыгрыш синхронного турнира по ЧГК «ШРЕК». 1 этап. | 4 |  |
|  | Разминочные игры. Техника взятия вопросов на акростихи и аббревиатуры. ЧГК. | 3 |  |
|  | Разминочные игры. Техника взятия вопросов с анаграммами и палиндромами. ЧГК. | 3 |  |
|  | Разминочные игры. Вопросы с заменами. ЧГК. | 3 |  |
|  | Отыгрыш синхронного турнира по ЧГК «Южный ветер» 1 тур. | 4 |  |
|  | Своя игра по мультфильмам и фильмам. | 4 |  |
|  | Своя игра по сказкам. Задачи о переливаниях. | 3 |  |
|  | Разминочные игры. Своя игра по флоре. ЧГК. | 3 |  |
|  | Отыгрыш турнира «Синхрон-Лайт». 1 тур. | 5 |  |
|  | Разминочные игры. Своя игра по фауне. ЧГК. | 3 |  |
|  | Разминочные игры. Задачи о взвешиваниях. | 3 |  |
|  | Разминочные игры. Своя игра по истории древнего мира. | 3 |  |
|  | Отыгрыш синхронного турнира по ЧГК «Золотая осень». | 4 |  |
|  | Разминочные игры. Своя игра по истории Руси до 15 в. | 3 |  |
|  | Разминочные игры. Техника взятия вопросов с пропусками. | 3 |  |
|  | Своя игра по литературе. | 3 |  |
|  | Разминочные игры. Круги Эйлера. ЧГК. | 3 |  |
|  | Своя игра на спортивную тематику. ЧГК. | 3 |  |
|  | Разминочные игры. Вопросы на школу. | 3 |  |
|  | Разминочные игры. Великие географические путешествия-1. ЧГК | 3 |  |
|  | Разминочные игры. Великие географические путешествия-2. ЧГК | 3 |  |
|  | Отыгрыш синхронного турнира по ЧГК «ШРЕК». 3 этап. | 3 |  |
|  | Разминочные игры. Своя игра на тему «Наука» | 3 |  |
|  | Разминочные игры. Подготовка к турниру по ЧГК. | 3 |  |
|  | Отыгрыш синхронного турнира «Южный ветер». 2 тур. | 3 |  |
|  | Разминочные игры. Игровые стратегии. ЧГК. | 3 |  |
|  | Разминочные игры. География материков и океанов-1. | 3 |  |
|  | Разминочные игры. География материков и океанов-2. | 3 |  |
|  | Разминочные игры. Географические рекорды. ЧГК. | 3 |  |
|  | Разминочные игры. Брейн-ринг. | 3 |  |
|  | Разминочные игры. Вопросы на ассоциацию с числами. Ассоциативные ряды – 1,2,3 | 3 |  |
|  | Разминочные игры. Вопросы на ассоциацию с числами. Ассоциативные ряды – 4,5 | 3 |  |
|  | Разминочные игры. Вопросы на ассоциацию с числами. Ассоциативные ряды – 6 и более | 3 |  |
|  | Разминочные игры. Интеллект-карты. Фауна: Насекомые. | 3 |  |
|  | «Хамса» 1 тур | 5 |  |
|  | Разминочные игры. Фауна: Рыбы. | 3 |  |
|  | Разминочные игры. Фауна: Земноводные. | 3 |  |
|  | Разминочные игры. Фауна: Рептилии. | 3 |  |
|  | Разминочные игры. Фауна: Птицы. | 3 |  |
|  | Разминочные игры. Фауна: Млекопитающие-1. | 3 |  |
|  | Разминочные игры. Фауна: Млекопитающие-2. | 3 |  |
|  | Разминочные игры. ЧГК. | 3 |  |
|  | Отыгрыш синхронного турнира по ЧГК «ШРЕК». 4 этап. |  |  |
|  | Разминочные игры. Вопросы на разнообразные техники. | 3 |  |
|  | Разминочные игры. Зарубежная живопись. | 3 |  |
|  | Разминочные игры. Русская живопись. | 3 |  |
|  | Разминочные игры. Брейн-ринг. | 3 |  |
|  | Архитектурные шедевры мира. ЧГК. | 3 |  |
|  | Разминочные игры. Подготовка к турниру. | 3 |  |
|  | Отыгрыш синхронного турнира по ЧГК «ШРЕК». 5 этап. | 3 |  |
|  | Разминочные игры. Анализ турнира. Классическая музыка и музыкальные инструменты. | 3 |  |
|  | Разминочные игры. Своя игра по теме «Искусство». | 3 |  |
|  | Своя игра по фауне и флоре. | 3 |  |
|  | Брейн-ринг. Своя игра по кино. | 3 |  |
|  | Разминочные игры. Техника взятия вопросов на ассоциативные ряды чисел. | 3 |  |
|  | «Хамса» 2 тур | 5 |  |
|  | Настольная игра «Викторина». Работа с карточками | 3 |  |
|  | Настольная игра «Викторина». Работа с карточками | 3 |  |
|  | Работа с ассоциациями. Настольная игра «Codenames». | 3 |  |
|  | Отыгрыш синхронного турнира по ЧГК «южный ветер». 3 тур. | 3 |  |
|  | Работа с ассоциациями. Настольная игра «Codenames». | 3 |  |
|  | Задачи на логические выводы. | 3 |  |
|  | Древний мир: Индия. Codenames. | 3 |  |
|  | Древний мир: Китай. Codenames. | 3 |  |
|  | Древний мир: Междуречье. Codenames. | 3 |  |
|  | Отыгрыш синхронного турнира по ЧГК Шпага Суворова». | 4 |  |
|  | Древний мир: Греция-1. Викторина. | 3 |  |
|  | Древний мир: Греция-2. Викторина. | 3 |  |
|  | Древний мир: Рим-1. Слабое звено. | 3 |  |
|  | Древний мир: Рим-1. Слабое звено. | 3 |  |
|  | Разминочные игры. Задачи о взвешиваниях. | 3 |  |
|  | Разминочные игры. Задачи о лжецах. | 3 |  |
|  | Отыгрыш синхронного турнира по ЧГК «ШРЕК». 6 этап. | 3 |  |
|  | Анализ турнира. Подготовка к «Южному ветру» | 3 |  |
|  | Отыгрыш синхронного турнира по ЧГК «Южный ветер». 4 тур. | 3 |  |
|  | Своя игра по сказкам и мультфильмам | 3 |  |
|  | Разминочные игры. Страноведение. Антарктида. Австралия и Океания. | 3 |  |
|  | Темные века: Европа. Codenames | 3 |  |
|  | Средние века: Китай. Codenames | 3 |  |
|  | Средние века: Япония. Codenames | 3 |  |
|  | Средние века: Монголия. ЧГК | 3 |  |
|  | Средние века: остальные страны Азии. ЧГК | 3 |  |
|  | «Хамса» 3 тур | 5 |  |
|  | Разминочные игры. Брейн-ринг. | 3 |  |
|  | Арабский халифат. Брэйн-ринг. | 3 |  |
|  | Эпоха великих географических открытий-1. ЧГК | 3 |  |
|  | Эпоха великих географических открытий-2.Мозговой штурм. | 3 |  |
|  | Эпоха великих географических открытий-3.Мозговой штурм. | 3 |  |
|  | История США. ЧГК. | 3 |  |
|  | Новое время: Европа. Работа с карточками. ЧГК | 3 |  |
|  | Новое время: Азия. Работа с карточками. ЧГК | 3 |  |
|  | Своя игра по зарубежной истории | 3 |  |
|  | Древняя Русь: 9-12 века. ЧГК. | 3 |  |
|  | Древняя Русь: 13-16 века. ЧГК | 3 |  |
|  | Россия: 17 век. Брэйн-ринг. | 3 |  |
|  | Россия: 18 век. Мозговой штурм. | 3 |  |
|  | Россия: 19 век. Codenames. | 3 |  |
|  | Разминочные игры. Своя игра по истории России. | 3 |  |
|  | Своя игра по зарубежной литературе. ЧГК. | 3 |  |
|  | Своя игра по русской литературе. ЧГК. | 3 |  |
|  | Разминочные игры. Техника взятия вопросов с пропусками. | 3 |  |
|  | Своя игра по литературе. | 3 |  |
|  | Разминочные игры. Страны Африки. ЧГК. | 3 |  |
|  | Своя игра на спортивную тематику. ЧГК. | 3 |  |
|  | Разминочные игры. Техника написания вопросов для своей игры. | 3 |  |
|  | Логические задачи о переправах. ЧГК. | 3 |  |
|  | Разминочные игры. Страноведение. Китай, Япония и Индия. | 3 |  |
|  | Разминочные игры. Страноведение. Ближний восток. ЧГК. | 3 |  |
|  | Разминочные игры. Страноведение. Средняя Азия. ЧГК. | 3 |  |
|  | Своя игра по страноведению(Африка, Австралия и Азия) | 3 |  |
|  | Разминочные игры. Страны Европы. Великобритания. ЧГК. | 3 |  |
|  | Разминочные игры. Франция. Брейн-ринг. | 3 |  |
|  | Разминочные игры. Испания и Португалия. Брейн-ринг. | 3 |  |
|  | Разминочные игры. Германия и Австрия. Брейн-ринг. | 3 |  |
|  | Разминочные игры. Италия и Швейцария. ЧГК. | 3 |  |
|  | Разминочные игры. Скандинавия. Брейн-ринг. | 3 |  |
|  | Разминочные игры. Балканский полуостров. Брейн-ринг. | 3 |  |
|  | Разминочные игры. Средиземное море. ЧГК.. | 3 |  |
|  | Разминочные игры. Восточная Европа. ЧГК. | 3 |  |
|  | Своя игра по странам Европы. Подведение итогов года. | 3 |  |

**Результаты освоения программы**:

**УДД:**

**ЛИЧНОСТНЫЕ**

• развитие воображения, образного мышления, сенсорных способностей;

• способность к самооценке и самоконтролю, владение познавательной и личностной рефлексией;

• формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста,

взрослыми в процессе образовательной, творческой и других видов деятельности;

• развитие социокультурного сознания через освоение знаний о культуре, традициях, обычаях, географии, законах народов.

**МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ**

**Регулятивные**

управление познавательной и учебной деятельностью, контроль, коррекция, инициативность, оценка своей успешности.

**Познавательные**

исследование, работа с информацией, сравнение, обобщение, классификация

**Коммуникативные**

речевая деятельность, навыки сотрудничества.

Занятия направлены на совершенствование познавательных навыков, овладение приемами решения творческих, более сложных задач, определенным фондом знаний.

После прохождения курса обучения учащиеся

**должны знать:**

* правила составления вопросов;
* алгоритмы решения задач, рассуждения;
* типы вопросов интеллектуальных игр;
* правила интеллектуальных игр.

**должны уметь:**

* играть в интеллектуальные игры по правилам данной игры;
* извлекать необходимые знания из литературы;
* самостоятельно выбирать средства для решения учебной задачи;
* осознавать свое незнание, находить причину сделанной ошибки;
* сравнивать результаты своей деятельности с эталоном;
* самостоятельно оценивать процесс;