**Аннотация курса Интеллектуальный клуб «Что? Где? Когда?»**

**Цель курса:** включение обучающихся в коллективную творческую деятельность, выявление и развитие способностей личности, эффективная реализация ее творческого и интеллектуального потенциала.

**Задачи:**

1. Учить самостоятельно искать и получать информацию из различных источников, уметь ее анализировать и критически мыслить.
2. Развивать организаторские способности.
3. Обучать детей уважительному и толерантному общению друг с другом.
4. Способствовать формированию умения понимать себя и других, давать правильную оценку поступкам других людей, вести диалог, участвовать в совместных мероприятиях.
5. Способствовать развитию индивидуальных особенностей ученика; создать условия для творческой деятельности учащихся в предпочитаемых ими областях знаний.
6. Популяризовать науку через игровую деятельность.

**Отличительные особенности программы:**

* содержание доступно для учащихся;
* реализация программы способствует созданию зоны комфорта и улучшению эмоционального фона;
* программа дает возможность работы с учащимися, имеющими разный уровень интеллектуальных возможностей;
* проведение занятий по данной программе позволяет учащимся проявить себя не только в качестве участников интеллектуальных игр, но и в качестве организаторов;
* программа предполагает приобретение учащимися опыта индивидуальной и коллективной работы.

**Формы и методы работы:**

* индивидуальная и групповая формы;
* беседа, дискуссия;
* иллюстрация, познавательная игра;
* работа с книгой, работа с цифровыми ресурсами, просмотр видеозаписей.

**СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

1. Введение в игру (1 ч). Нормы поведения в интеллектуальном клубе и кодекс чести знатока. Особенности игры «Что? Где? Когда?». Правила игры. Варианты игры: классическая игра, брейн-ринг (игра двух команд), спортивная игра (одновременная игра нескольких команд). Вопросы к игре и их особенности. Поведение каждого в команде. Командный дух. Роль и действия капитана. Первые игровые пробы.

2. Компоненты успешной игры (2 ч). Эрудиция. Логика. Нестандартное мышление. Внимание к деталям. Выделение главного. Умение слышать друг друга. Скорость реакции. Интуиция. Находчивость. Чувство юмора. Умение сдерживать эмоции. Примеры применения каждого компонента успешной игры. Игровые пробы.

3. Техника мозгового штурма (5 ч). Правила мозгового штурма. Проведение мозгового штурма в разных проблемных ситуациях: практические занятия. Коллективный анализ каждого мозгового штурма: чего удалось достичь команде, какие трудности встретились на пути, самооценка действий школьника во время мозгового штурма, оценка педагогом умения каждого школьника работать в команде. Игровые пробы.

4. Составление вопросов к играм (5 ч). Правила составления вопросов. Использование словарей и энциклопедий для составления вопросов. Использование научно-популярных журналов, художественной литературы и кино для составления вопросов. Роль широкого кругозора и эрудиции в составлении вопросов. Ценность знания и преимущества эрудированного человека в игре и повседневной жизни. Самостоятельная домашняя индивидуальная работа школьников по составлению вопросов к играм. Разбор составленных вопросов на занятиях. Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.

5. Игры «Что? Где? Когда?» (10 ч). Тренировочные игры «Что? Где? Когда?». Тематические игры. Клубный турнир «Что? Где? Когда?».

6. Другие интеллектуальные викторины (6 ч). «Своя игра», «Пентагон», «Эрудит-лото», «Перевертыши» и т. п.

7. Социальные пробы (6 ч). Самостоятельная подготовка, организация, проведение и последующий анализ членами клуба интеллектуальных викторин. Самостоятельная подготовка, организация, проведение и последующий анализ членами клуба общешкольного турнира «Брейн-ринг». Организация и проведение турниров «Брейн-ринг».