

Интеллектуальный клуб
«Что? Где? Когда?»
ГОУ СОШ № 425



Интеллектуальный клуб «Что? Где? Когда?» ГОУ СОШ № 425 г. Москва

Руководитель: Овес Алексей Александрович

Немного о себе

Цели

Задачи

Примерное планирование





Интеллектуальное развитие учеников является одним из основных аспектов разностороннего развития и воспитания учащихся. Огромную роль в развитии интеллектуальных способностей учеников играет добровольное объединение школьников в рамках Научного общества учащихся – Школьный интеллектуальный клуб «Что? Где? Когда?». Под эгидой клуба проводятся различные интеллектуальные игры.

Среди них можно выделить: «Что? Где? Когда?», «Брейн ринг», «Свою игру» и другие.





Наш интеллектуальный клуб «Что? Где? Когда?» ГОУ СОШ № 425 г. Москва существует уже около 2 месяцев. Руководителем клуба является педагог-организатор ГЭП Алексей Александрович. Костяк клуба составляют учащиеся 8 - 10 классов: Дикташ Дэрья, Маргарян Анна, Ильин Никита, Голышкова Яна, Толкачева Яна, Каменских Александра, Бобкова Екатерина, Лазарева Анастасия, Кулешов Кирилл.



Цели:

- выявление интеллектуально развитых детей; повышение престижа знаний и интеллектуальной деятельности школьников;
- поддержка и пропаганда разнообразных форм досуга, самообразования;
- развитие и реализация творческого потенциала личности посредством интеллектуальных игр.

Задачи:

- Обучение работе с большими массивами информации, обработке её в краткие сроки, усвоение основных принципов эвристики и научной организации труда;
- Развитие творческого мышления, фантазии и логики, познавательной активности, мотивации к самообразованию, формирование интеллектуальной выносливости, расширение эрудиции и кругозора, повышение общекультурного уровня;
- формирование активной гражданской позиции, воспитание патриотизма; выработка умения работать коллективно; создание у воспитанников системы приоритетов, ориентированных на знания и культуру (культуру личности, мышления, общения).

ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН РАБОТЫ

№ п/п	Наименование темы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Вводное занятие. Обзор учебной программы Санитарные нормы и правила техники безопасности.	1	1	0
2	История и традиции клубного движения	2	1	1
3	Идея мозгового штурма	4	1	3
4	Мозговой штурм и его использование в интеллектуальных играх	12	4	8
5	Микрогруппы (команды) и их создание	6	2	4
6	Интеллектуальное тестирование	2	0	2
7	Интеллектуальные методики	2	1	1



№ п/п	Наименование темы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
8	Информационно-развлекательные игры.	8	2	6
9	Вопросы для интеллектуальных игр	2	1	1
10	Режимные тренировки	12	0	12
11	Участие в играх и турнирах.	18	0	18
12	Итоговое занятие	1	0	1
	Итого	70	13	57