

УПРАВЛЕНИЕ ОБЩЕГО И ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА НОРИЛЬСКА

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ
«Г И М Н А З И Я № 4»

ПРИНЯТА

на заседании НМС

от « 30 » августа 2024 г.

Протокол № 01

УТВЕРЖДЕНА

приказом директора МАОУ «Гимназия №4»

№ 01-11/07 от « 31 » августа 2024 г.

Е.А. Петренко



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
Клуб «Что? Где? Когда?»**

Направленность: социально-гуманитарная

Уровень: стартовый (ознакомительный)

Возраст обучающихся: 13-17 лет

Срок реализации: 1 год

Составитель:

педагог дополнительного образования
Малова Анна Владимировна

Норильск
2024

ОГЛАВЛЕНИЕ

Раздел 1. «Комплекс основных характеристик программ».....	3
1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Цель и задачи программы.....	4
1.3. Содержание программы.....	5
1.3.1. Учебный план	6
1.3.2. Содержание учебного плана	7
1.4. Планируемые результаты	7
Раздел 2. «Комплекс организационно-педагогических условий»	7
2.1. Календарный учебный график	7
2.2. Условия реализации программы	7
2.3. Формы аттестации и оценочные материалы	8
2.4. Методические материалы	8
Список литературы	9

Раздел 1. "Комплекс основных характеристик программы"

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа клуба «Что? Где? Когда?» разработана согласно требованиям следующих нормативных документов:

1. Федеральный Закон РФ от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (в редакции от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»).
2. Приказ Министерства просвещения РФ от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (в редакции от 30.09.2020 № 533).
3. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
4. Стратегия развития воспитания в РФ до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 № 996-р.
5. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной распоряжением правительства РФ от 31.03.2020 г. № 678-р.
6. Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ в образовательных учреждениях города Норильска (МБУ «Методический центр», Муниципальный опорный центр дополнительного образования, 2021).
7. Устав МАОУ «Гимназия № 4».
8. Положение об организации деятельности дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ МАОУ «Гимназия № 4».

Направленность программы.

Программа имеет социально-гуманитарную направленность, так как направлена на формирование у обучающихся ценностного отношения к знаниям, развитие любознательности, повышение познавательной мотивации.

Уровень программы.

Уровень программы – базовый. Освоение программного материала данного уровня предполагает развитие у обучающихся навыка самостоятельно добывать и систематизировать новые знания.

Новизна программы.

Новизна данной программы заключается в создании развивающей среды, способствующей расширению кругозора обучающихся.

Актуальность программы.

Актуальность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы клуба «Что? Где? Когда?» определяется ведущей ролью умственной деятельности. Вся жизнь человека постоянно ставит перед ним острые и неотложные задачи и проблемы. Возникновение таких проблем, трудностей, неожиданностей означает, что в окружающей нас действительности есть еще много неизвестного, скрытого. Следовательно, нужно все более глубокое познание мира, открытие в нем все новых и новых процессов, свойств и взаимоотношений людей и вещей. Поэтому какие бы новые веяния, рожденные требованиями времени, ни проникали в школу, как бы ни менялись программы и учебники, формирование

культуры интеллектуальной деятельности учащихся всегда было и остается одной из основных общеобразовательных и воспитательных задач. Интеллектуальное развитие – важнейшая сторона подготовки подрастающих поколений. Развитый интеллект отличает активное отношение к окружающему миру, стремление выйти за пределы известного, активность ума, наблюдательность, способность выделять в явлениях и фактах их существенные стороны и взаимосвязи. В основе предлагаемой программы лежит системно-деятельностный подход, который обеспечивает внутренние связи между задачей и средствами, необходимыми для наиболее рационального ее решения; самостоятельность, которая проявляется как в познании, так и в практической деятельности, поиске новых путей изучения действительности. Развитый интеллект – это ещё и эрудиция, умение вспомнить в нужное время нужную информацию, правильно сформулировать ответ на заданный вопрос, быстро перебрать все возможные направления поиска. Клуб, кроме прочих, решает ещё и задачи общения, взаимодействия, совместного поиска решения. Умения собрать команду. Умения руководить этой командой. Умения корректно взаимодействовать, без взаимных упрёков за неправильный ответ. То есть, кроме общеинтеллектуальных задач клуб решает ещё и социальные задачи.

Отличительные особенности программы.

К отличительным особенностям программы можно отнести комплексный подход. В процессе ее реализации у обучающихся происходит не только формирование культуры интеллектуальной деятельности, но и развитый интеллект, умения работать в команде, формирование лидерских качеств.

Адресат программы.

На обучение по программе «Что? Где? Когда?» принимаются все обучающиеся в возрасте от 13 до 17 лет без конкурсного отбора.

Примерная наполняемость клуба - 12 человек.

Сроки реализации программы и объём учебных часов

Срок реализации: программа рассчитана на 1 год обучения.

Объем программы: 68 часов.

Форма обучения

Обучение учащихся осуществляется в очной форме в соответствии с Уставом учреждения, также предполагается дистанционная форма обучения.

Режим занятий

Общее количество часов в неделю – 2 часа.

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 1 часу.

Продолжительность одного академического часа – 40 мин. Перерыв между учебными занятиями – 5 минут.

1.2 Цель и задачи программы

Цель программы – содействие формированию и развитию личности ребенка, творческих способностей обучающихся, их самореализации, вовлечение детей в общественно полезную деятельность и стимулирование познавательной активности.

Программа ставит ряд педагогических задач:

Личностные задачи:

- умение обмениваться друг с другом информацией, выражать личное мнение;
- приобретение навыков позитивного общения;
- умение свободного высказывания и отстаивания своей точки зрения;
- эффективно взаимодействовать друг с другом для выработки общего решения.

Метапредметные задачи:

- определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата;
- составление плана и последовательности действий.
- умение добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя учебник, свой жизненный опыт и информацию, полученную в дополнительной литературе.

Предметные задачи:

К концу обучения учащие должны:

знать:

- правила индивидуальных разминочных игр и индивидуально-командных игр для круговой тренировки;
- первичные принципы и приемы командной игры.
- основные приемы оппонирования;
- основные приемы ведения дискуссии в играх;
- основные особенности ведения индивидуальной и командной игры;
- основные приемы сбора и разгадывания головоломок;

уметь:

- доказывать и опровергать любые утверждения;
- распределять роли в команде при ведении командной игры;
- вести дискуссию в ходе игры, грамотно формулировать вопросы и ответы;
- быстро переносить своё внимание с объекта на объект;
- решать индивидуально и в команде вопросы на элементарные знания и простую логику;
- организовать свой досуг при помощи интеллектуальных игр;
- работать с понятиями: омонимы, палиндром, метаграмма, изографы и др.

1.3. Содержание программы

1.3.1. Учебный план

№ п/п	Название разделов, тем	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Введение.	7	3	4	Практические занятия
1.1	Вводное занятие.	1	1	0	
1.2	Компоненты успешной игры.	3	1	2	
1.3	Принципы игры в команде. Распределение ролей.	3	1	2	
2.	Эрудиция — ключ к успеху.	11	2,5	8,5	Практические занятия
2.1	Как работать с книгой.	1	0	1	
2.2	Принципы игры в команде.	3	1	2	
2.3	Развитие индивидуальных игровых качеств.	1	0	1	
2.4	Разновидности интеллектуальных игр.	5	1	4	
2.5	Принципы интеллектуальной	1	0,5	0,5	

	разминки.				
3.	Интеллектуальные игры	25	2	23	Практически е занятия
3.1	Знакомство с интеллектуальными играми: «Своя игра», «Поле чудес», «Эрудит-лото», «Перевертыши», «Анаграммы»	25	2	23	
4.	Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?»	23	2	21	Практически е занятия
4.1	Отработка игры.	23	2	21	
5.	Контроль ЗУН.	1	0	1	Тестировани е
6.	Итоговое занятие.	1	0	1	Подведение итогов работы
	Итого	68	9,5	58,5	

1.3.2. Содержание учебного плана

Раздел 1. Введение (7 часов)

История и принципы игры «Что? Где? Когда?». Правила игры. Требования к вопросам: интересная информация, точная формулировка, логический путь к нахождению ответа и др. Ключевое слово в вопросе. Принципы игры в команде. Распределение ролей.

Форма контроля: практическое занятие.

Раздел 2. Эрудиция — ключ к успеху. (11 часов)

Принципа работы с книгой и в команде. Развитие индивидуальных игровых качеств. Погружение в мир многообразия интеллектуальных игр. Разновидности интеллектуальных игр. Практика разминок в интеллектуальных играх.

Раздел 3. Интеллектуальные игры. (25 часов)

Теоретические основы проведения «разминочных» игр (игры для круговой тренировки): игры с выбором варианта, игры на информационное взаимодействие, игры на двоичную логику, игры на взаимопонимание. Формы нетрадиционных логических игр: «Да-нетки», «Эрудит-лото», «Контакт», «Да-нет», «Пойми меня», «Чайнворд», «Перевертыши», «Бескрылки», Ассоциации», «Анаграммы», «Полиндромы», «Эрудит-лото», «Иносказания», «Интеллектуальный биатлон», «Шапка», «Шарады», «Омонины», «Веришь - не Веришь», «Чеширский кот», «Интеллектуальный пинг-понг», «Марафон Знатоков», «Выбывалочка», «Надуваловка», и другие.

Раздел 4. Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?» (23 часа)

Развитие навыков внутри командного взаимодействия. Тренировка реакции у капитанов. Выявление положительных и отрицательных тенденций в игровой практике команды (после каждой игры). Практическая отработка тематических игр «Что? Где? Когда?».

Раздел 5. Контроль ЗУН. (1 час)

Тестирование по основным принципам командных игр.

Раздел 6. Итоговое занятие. (1 час)

Подведение итогов сезона.

1.4. Планируемые результаты

Личностные результаты:

- развитие самостоятельности в принятии правильного решения;
- формирование духовно-нравственных ценностей, активной гражданской позиции, чувства ответственности при работе в команде;
- формирование познавательного интереса.

Метапредметные результаты:

- выработка коммуникативных способностей и навыков эффективного общения;
- формирование способности оценивать свое поведение со стороны;
- совершенствование навыка быстрого поиска и анализа информации;

Предметные результаты:

- накопление знаний в различных сферах жизнедеятельности человека;
- проявление ответственности за принятие общего коллективного решения;
- расширение кругозора.

Раздел 2. «Комплекс организационно-педагогических условий»

2.1. Календарный учебный график

№ п/п	Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий	Сроки проведения промежуточного
1	1	04.09	22.05	34	68	68	2 раза в неделю по 1 часу	декабрь май

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение:

- учебный кабинет для занятий с обучающимися;
- оборудование: стол и стулья по количеству обучающихся, классная доска, шкафы и стеллажи для хранения дидактических пособий);
- технические средства обучения: компьютер, мультимедиа-проектор;
- учебно-методические пособия.

Информационное обеспечение:

1. Развивающие игры.
2. Архивы вопросов и игр.
3. информационные базы данных, электронные (и иные) энциклопедии, справочники и интерактивные пособия.
4. Настольные игры.

Кадровое обеспечение:

Программа реализуется педагогом дополнительного образования, имеющим опыт работы с детьми, образование - не ниже средне-профессионального, профильное или педагогическое.

2.3. Формы аттестации и оценочные материалы

Формы проведения аттестации: тестирование

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: журнал посещаемости.

Оценочные материалы

Методы оценки – деятельность учащихся без оценочная.

В течении учебного года ученики участвуют в интеллектуальных городских играх.

2.4. Методические материалы

Особенности организации образовательной деятельности: очно, очно-заочно с применением дистанционных технологий.

Методы обучения и воспитания: словесный, наглядно- практический, объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, исследовательский, игровой, дискуссионный, убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация.

Формы организации образовательного процесса: индивидуально-групповая и групповая.

Формы организации учебного занятия: лекция, практическое занятие, комбинированное занятие: беседа, игра, практическая работа, конкурсы, викторины, тестирование, просмотр видеороликов.

Педагогические технологии: технология группового обучения, игровая технология, технология коллективного взаимообучения, коммуникативная технология обучения, технология коллективной творческой деятельности.

Средства организации деятельности в условиях применения электронного обучения и дистанционных образовательных технологий: средства онлайн взаимодействия.

Алгоритм учебного занятия: определение темы, объяснение темы, практическое выполнение задания на заданную тему, оценка выполненного задания.

Дидактические материалы: раздаточные материалы, карточки, настольные игры, видеоролики.

Список литературы

Для педагогов:

1. 33 тренировки в клубе интеллектуальных игр / В.Г. Белкин. – М.: МОО ИНТИ. – 2003.
2. Н. Ю. Анашина Энциклопедия интеллектуальных игр. Брэйи-ринг. Своя игра. Эрудит-аукцион. Академия Развития, 2007 г.
3. Алексеев, Е., «Что? Где? Когда?» / Е. Алексеев, В. Белкин, Н.Курмашева, М. Поташев, И. Тюрикова. – М.: Рольф, – 2000 г.
1. 4.Баландин Б. «3000 каверзных вопросов для вундеркиндов и их родителей» М, 2007 г.
4. Баландин Б. «10 000 вопросов для умных» М, 2007 г.
5. Баландин Б. Большая книга интеллектуальных игр и занимательных вопросов для умников и умниц М, 2008 г.
6. Белкин В.Г. «Клуб интеллектуальных игр: 33 тренировки». М.2003 г.
7. Климович, Л.В. Нам нужны сообразительные / Л.В.Климович. – Мн.: Зорны Верасень, – 2007 г.
8. Климович, Л.В. Отличаются умом и сообразительностью/ Л.В.Климович. – Мн: Зорны Верасень, – 2007 г.
9. Манусаджян, Н.Э. Методика тренировок по интеллектуальным играм / Н.Э.Манусаджян. – Ереван: Издательство Российско-Армянского (Славянского) государственного университета, – 2008 г.
10. Республиканские чемпионаты по интеллектуальным играм среди школьников 2008-2013. В помощь педагогическим работникам учреждений образования. / НЦХТДМ, Мн. – 2014 г.
11. Саблина, Е.С. Интеллектуальные игры для всех. / Е.С.Саблина. – Архангельск. – 2004.
12. <http://www.millionPodarkov.ru>.
13. <http://www.razumniki.ru>.

Для родителей и учащихся:

1. Баландин Б. Большая книга интеллектуальных игр и занимательных вопросов для умников и умниц М, 2008 г.
2. Баландин Б. «10 000 вопросов для умных» М, 2007 г.

КАЛЕНДАРНО - ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ
Клуба «Что? Где? Когда?»
на 2024-2025 учебный год

№ п\п	Тема урока	Кол-во часов	Дата проведения по плану	Дата проведения по факту
	Раздел 1. Введение.			
1.	Вводное занятие. Открытие игрового сезона	1		
2.	Компоненты успешной игры. Виды вопросов и способы работы с ними	1		
3.	Компоненты успешной игры. Разминочное занятие для учащихся с помощью простых игр	1		
4.	Разминочное занятие для учащихся с помощью простых игр	1		
5.	Принципы игры в команде.	1		
6.	Распределение ролей.	1		
7.	Тренинг «Я -лидер»	1		
	Раздел 2. Эрудиция — ключ к успеху.			
1.	Как работать с книгой.	1		
2.	Принципы игры в команде.	1		
3.	Компромисс, лидерство, доверие в игре.	1		
4.	Практическое занятие. Компромисс, лидерство, доверие в игре.	1		
5.	Развитие индивидуальных игровых качеств.	1		

6.	Разновидности интеллектуальных игр.	1		
7.	Викторина.	1		
8.	Тестовые и сюжетные викторины.	1		
9.	Стратегии - как тип интеллектуальных игр.	1		
10.	Стратегии – как тип интеллектуальных игр.	1		
11.	Принципы интеллектуальной разминки.	1		
Раздел 3. Интеллектуальные игры				
1.	Знакомство с интеллектуальными играми: «Брейн-ринг».	1		
2.	Знакомство с интеллектуальными играми: «Брейн-ринг».	1		
3.	Знакомство с интеллектуальными играми: «Ребус».	1		
4.	Знакомство с интеллектуальными играми: «Поле чудес».	1		
5.	Знакомство с интеллектуальными играми: «Поле чудес».	1		
6.	Знакомство с интеллектуальными играми: «Эрудит-лото».	1		
7.	Знакомство с интеллектуальными играми: «Эрудит-лото».	1		
8.	Знакомство с интеллектуальными играми: «Перевертыши».	1		
9.	Знакомство с интеллектуальными играми: «По счету выполняй»	1		

10.	Знакомство с интеллектуальными играми: «Анаграммы».	1		
11.	Знакомство с интеллектуальными играми: «Угадай-ка».	1		
12.	Знакомство с интеллектуальными играми: «Какой предмет исчез?»	1		
13.	Знакомство с интеллектуальными играми: «Алфавит»	1		
14.	Знакомство с интеллектуальными играми: «Колесо знаний»	1		
15.	Знакомство с интеллектуальными играми: «Большой вопрос».	1		
16.	Знакомство с интеллектуальными играми: «Большой вопрос».	1		
17.	Знакомство с интеллектуальными играми: «Хочу все знать»	1		
18.	Знакомство с интеллектуальными играми: «Хочу все знать»	1		
19.	Знакомство с интеллектуальными играми: «Своя игра».	1		
20.	Знакомство с интеллектуальными играми: «Своя игра».	1		
21.	Знакомство с интеллектуальными играми: «Своя игра».	1		
22.	Знакомство с интеллектуальными играми: «Своя игра».	1		
23.	Знакомство с интеллектуальными играми: «Своя игра».	1		
24.	Знакомство с интеллектуальными играми: «Своя игра».	1		
25.	Знакомство с интеллектуальными играми: «Своя игра».	1		

	Раздел 4. Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?»			
1.	Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?».	1		
2.	Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?»	1		
3.	Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?»	1		
4.	Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?»	1		
5.	Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?» «По страницам любимых книг».	1		
6.	Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?». «Загадки древних цивилизаций».	1		
7.	Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?». «Загадки древних цивилизаций».	1		
8.	Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?» «Россия – моя история».	1		
9.	Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?» «Россия – моя история».	1		
10.	Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?» «Мир вокруг нас».	1		
11.	Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?». «Мир вокруг нас».	1		
12.	Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?». «Вокруг света за 60 минут».	1		
13.	Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?». «Вокруг света за 60 минут».	1		
14.	Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?». Путешественники и открытия.	1		
15.	Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?». Путешественники и открытия.	1		

16.	Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?». Мифы и легенды.	1		
17.	Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?». Мифы и легенды.	1		
18.	Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?». Чудеса света.	1		
19.	Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?». Чудеса света.	1		
20.	Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?». «Космос и космонавтика».	1		
21.	Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?». «Космос и космонавтика».	1		
22.	Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?». Великая Победа.	1		
23.	Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?». Великая Победа.	1		
	Раздел 5. Контроль ЗУН.	1		
	Итоговое занятие.	1		

Список литературы

Для педагогов:

1. 33 тренировки в клубе интеллектуальных игр / В.Г. Белкин. – М.: МОО ИНТИ. – 2003.
2. Н. Ю. Анашина Энциклопедия интеллектуальных игр. Брэйи-ринг. Своя игра. Эрудит-аукцион. Академия Развития, 2007 г.
3. Алексеев, Е., «Что? Где? Когда?» / Е. Алексеев, В. Белкин, Н.Курмашева, М. Поташев, И. Тюрикова. – М.: Рольф, – 2000 г.
1. 4.Баландин Б. «3000 каверзных вопросов для вундеркиндов и их родителей» М, 2007 г.
4. Баландин Б. «10 000 вопросов для умных» М, 2007 г.
5. Баландин Б. Большая книга интеллектуальных игр и занимательных вопросов для умников и умниц М, 2008 г.
6. Белкин В.Г. «Клуб интеллектуальных игр: 33 тренировки». М.2003 г.

7. Климович, Л.В. Нам нужны сообразительные / Л.В.Климович. – Мн.: Зорны Верасень, – 2007 г.
8. Климович, Л.В. Отличаются умом и сообразительностью/ Л.В.Климович. – Мн: Зорны Верасень, – 2007 г.
9. Манусаджян, Н.Э. Методика тренировок по интеллектуальным играм / Н.Э.Манусаджян. – Ереван: Издательство Российско-Армянского (Славянского) государственного университета, – 2008 г.
10. Республиканские чемпионаты по интеллектуальным играм среди школьников 2008-2013. В помощь педагогическим работникам учреждений образования. / НЦХТДМ, Мн. – 2014 г.
11. Саблина, Е.С. Интеллектуальные игры для всех. / Е.С.Саблина. – Архангельск. – 2004.
12. <http://www.millionPodarkov.ru>.
13. <http://www.razumniki.ru>.

Для родителей и учащихся:

1. Баландин Б. Большая книга интеллектуальных игр и занимательных вопросов для умников и умниц М, 2008 г.
2. Баландин Б. «10 000 вопросов для умных» М, 2007 г.