

Управление образования администрации Советского городского округа
Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Гимназия №1» г. Советска

Принята на заседании
педагогического совета
«27» августа 2020 г.
Протокол № 2 от
«27» августа 2020 г.



«Утверждаю»:
Директор МАОУ «Гимназия №1»
г. Советска
/Е. А. Кобзева/
Приказ № 103 от «28» августа 2020 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
социально-гуманитарной направленности
«Что? Где? Когда?»**

для обучающихся 12-17 лет
МАОУ «Гимназия №1» г. Советска
Срок реализации: 9 месяцев

Автор-составитель:
Герлак Ольга Ингмаровна,
педагог-психолог

г. Советск
2020 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Что? Где? Когда?» имеет **социально-гуманитарную направленность** – выявление, развитие и поддержка талантливых учащихся, создание и обеспечение условий для личностного развития.

Актуальность программы

На сегодняшний день Министерство образования Калининградской области в рамках реализации целевой программы «Молодежь» ставит перед собой важную задачу по созданию в каждом учебном заведении команды игроков в интеллектуальные игры «Что? Где? Когда?» и «Брейн-ринг».

«Что? Где? Когда?» и «Брейн-ринг» – интеллектуальные игры, способствующие развитию умственного и творческого потенциала учащихся. Ребята с интересом отнеслись к данному нововведению и с удовольствием принимают участие в работе модуля, ответственно относясь к каждой запланированной игре.

Каждый хочет найти свое место в жизни. Кто-то создает гениальную музыку, кто-то летит в космос, создает теории, кто-то просто хочет стать врачом, учителем, инженером, просто найти хорошую работу. Лишь одно объединяет всех – все ищут свое место в этой жизни – любимое дело на многие годы.

Кружок «Что? Где? Когда?» является важным шагом в создании детского пространства, позволяющего заполнить свободное время школьников педагогически целесообразной деятельностью, отвлечь их от улицы и прочих негативных факторов современной жизни. В кружок может прийти любой желающий, независимо от уровня подготовленности. Надо только хотеть познавать и играть.

Программа «Что? Где? Когда?» направлена на интеллектуально-познавательное развитие школьников, а также формирование и тренировку команд для участия на фестивалях и турнирах интеллектуальных игр. Одним из направлений деятельности кружка – подготовка к участию в Областной Лиге юниоров по интеллектуальным играм и в школьных турнирах «Что? Где? Когда?».

Отличительные особенности программы

Программа модуля предусматривает командные игры и, следовательно, развивает у игроков не только определенные знания, но и умение общаться, позволяет научиться диалогу работы в группе. Интеллектуальные игры формируют атмосферу сотрудничества, взаимного доверия и уважения.

Разработка программы обусловлена потребностью:

- более глубокой подготовки к участию учащихся в интеллектуальных турнирах;
- потребность в творческих и интеллектуально развитых личностях;
- самосовершенствования личности школьника.

Адресат программы

Дополнительная общеразвивающая программа предназначена для детей в возрасте 12 - 17 лет. Группа может быть разновозрастной.

Принципы отбора содержания:

- культуросообразности, предполагающий приобщение обучающихся к современной мировой культуре и их ориентация на общечеловеческие культурные ценности;
- индивидуально-личностного подхода, означающий неременную направленность воспитания на выявление, сохранение и развитие индивидуальности, самобытности ребёнка, на поддержку процессов саморазвития, самовоспитания;
- ценностно – смыслового подхода, направленный на создание условий для приобретения ребёнком смысла своего учения, жизни, на воспитание личностных смыслов всего происходящего в его общении с природой, социумом, культурой;
- сотрудничества, предусматривающий объединение целей детей и взрослых, организацию совместной жизнедеятельности, общение, взаимопонимание и взаимопомощь, взаимную поддержку и общую устремлённость в будущее.
- лично ориентированного подхода - обращение к субъектному опыту обучающегося, то есть к опыту его собственной жизнедеятельности; признание самобытности и уникальности каждого ученика);
- природосообразности, учитывается возраст обучающегося, а также уровень его интеллектуальной подготовки, предполагающий выполнение заданий различной степени сложности);
- свободы выбора решений и самостоятельности в их реализации;

Особенности организации образовательного процесса

В соответствии с индивидуальным учебным планом в объединении по интересам, сформированы в группы учащиеся разных возрастных категорий, являющиеся основным составом объединения; состав группы постоянный.

Набор детей в объединение – свободный. Программа объединения предусматривает индивидуальные, групповые, фронтальные формы работы с детьми.

Состав группы: 10 - 15 человек.

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий

Общее количество часов в год – 35 часов; включает в себя блок теоретических и практических занятий. Продолжительность занятий исчисляется в академических часах – 45 минут. Недельная нагрузка на группу – 1 час. Занятия проводятся 1 раз в неделю.

Педагогическая целесообразность

В ходе реализации программы (тематических блок – тем) интеллектуальных игр формируются ключевые компетенции учащихся, что в условиях модернизации системы образования является одной из основных задач.

С позиций компетентного подхода, интеллектуальные игры призваны научить обучающихся определять цели своей познавательной деятельности, выбирать необходимые источники информации, находить оптимальные способы решения поставленной цели, оценивать полученные результаты, организовывать свою деятельность, сотрудничать с другими членами команды. Школьники учатся работать в команде, прислушиваться к чужому мнению, ценить и уважать чужой интеллект, и при этом, не стесняясь высказывать свое мнение.

Участие в играх, где наряду с ограниченностью по времени, на воспитанников действует множество отвлекающих факторов, является хорошим тренингом психологической защищенности, умения отстраниться и сосредоточиться на главном, формирует привычку к эмоциональным нагрузкам.

Выработка здоровьесберегающих умений благоприятно сказывается как на дальнейших выступлениях школьников на олимпиадах, так и на их поведении на экзаменах.

Практическая значимость

Программа способствует формированию общей культуры человека, способствует эстетическому воспитанию, расширению кругозора, создает условия для развития логического мышления и пространственных представлений учащихся. Участие детей в игре способствует их самоутверждению, развивает настойчивость, стремление к успеху, формирует наблюдательность, умение логически мыслить, развивает воображение и пространственное представление.

Занятия в кружке и участие в играх позволяют проверить себя, своё мышление, интеллект в нестандартной, экстремальной ситуации (ограничение во времени, наличие соперников, часто незнакомое место: игра на чужом поле), а наличие болельщиков, личный вклад в результаты команды, представительство (команда играет от школы, района, клуба) поднимают общественный статус учащихся.

Занятия в кружке также научат ребят работать в команде, чувствовать ритм коллектива и расширят их кругозор, а также помогут им стать более самостоятельными, целеустремленными и ответственными.

Ведущие теоретические идеи

Своей задачей вижу организацию всех условий для того, чтобы дети чувствовали себя комфортно и непринужденно. Атмосфера в коллективе во время занятий должна быть теплой, дружественной. Только тогда каждый ребенок, посещающий модуль «Что? Где? Когда?» сможет открыться полностью и показать на что способен, все это приведет к высоким результатам.

Формы обучения:

- *поиск, отбор, анализ информации* по сети Интернет и другим источникам, что позволит развить такие навыки, как способность самостоятельно мыслить, принимать решения;
- *исследовательская деятельность* (подбор источников информации), работа со справочными материалами, частично - поисковые задания (мини-исследования);
- *выполнение практических заданий*, направленных на разнообразные варианты работы с различными источниками информации;
- *обсуждение промежуточных и итоговых результатов* в группах, что способствует развитию таких навыков, как коммуникативность, умение работать в коллективе, умение обосновывать свою точку зрения.

Однако, оптимальным вариантом, на наш взгляд, является проведение межпредметных игр. Такие игры направлены на формирование целостной картины мира, применение знаний к конкретной жизненной ситуации.

Игра – это естественное состояние и ребёнка, и взрослого человека. Потребность в игре сохраняется на всём протяжении жизни человека, необходимы лишь формы, в которых эта потребность могла бы реализовываться.

Типы занятий:

- комбинированное (совмещение теоретической и практической частей занятия; проверка знаний ранее изученного материала; отработка навыков и умений, необходимых для самостоятельного изготовления проекта);
- теоретическое (сообщение и усвоение новых знаний при объяснении новой темы, изложение нового материала, основных понятий, определение терминов, совершенствование и закрепление знаний);
- практическое (формирование умений и навыков, их осмысление и закрепление на практике);
- вводное занятие (проводится в начале учебного года с целью

знакомства с образовательной программой);

- итоговое занятие (проводится после изучения большой темы или раздела, по окончанию полугодия и учебного года).

Цель программы – интеллектуальное развитие гимназистов и совершенствование системы эстетического воспитания с созданием условий для реализации интеллектуально-творческого потенциала молодежи.

Задачи:

- формирование школьной сборной команды игроков в интеллектуальной игре «Что? Где? Когда»;
- создание условий для игроков в интеллектуальные игры с целью приобретения игрового опыта, получение базовых навыков интеллектуальных игр для последующего участия в городских и областных турнирах «Что? Где? Когда?» и «Брейн-ринг»;
- развитие чувства сплоченности и патриотизма у учащихся;
- вовлечение учащихся в общественную жизнь школы, города, области и региона;
- привлечение внимания общественности и средств массовой информации к проблемам молодежи;
- повышение интеллектуально-культурного уровня и творческой активности гимназистов;
- формирование активной гражданской позиции гимназистов;
- выявление талантливых детей и подростков;
- расширение дружеских связей между учебными заведениями и школьными коллективами;
- профилактика асоциальных явлений среди детей и подростков.

Планируемые результаты

Конечным результатом работы по программе модуля «Что? Где? Когда?» является:

- развитие мотиваций к интеллектуально-познавательной деятельности;
- развитие коммуникативных способностей обучающихся;
- формирование умения работать со справочной и научно-популярной литературой;
- развитие навыков игрового взаимодействия;
- формирование команды для участия в фестивалях и турнирах интеллектуальных игр.

Формы подведения итогов реализации программы

Способы отслеживания результативности программы:

- анализ сохранности контингента;
- анализ освоения программы;
- анализ результатов участия команды в интеллектуальных турнирах и Областной Лиге юниоров;
- наблюдение педагога за участием детей в интеллектуальных турнирах различного уровня;
- тесты изучения личностно-смысловой сферы («Автопортрет», Ценностные ориентации Рокича «Незаконченные предложения», «Образ мира», «Личная биография», Тест смысло-жизненных ориентаций Д.А. Леонтьева);
- методика изучения мотивации учения;
- методики, анкеты и опросники (модификация автора):
- вводная анкета обучающегося;
- итоговая анкета обучающегося.

Механизм оценивания образовательных результатов:

- оценка каждого обучающегося отдельно, наблюдение педагога;
 - оценка работы сложившихся команд, наблюдение за командной игрой.
- участие в Областной юниорской лиге по интеллектуальным играм;
- проведение общешкольных и городских турниров по интеллектуальным играм.

Учебный план

№ п/п	Тема учебного занятия	Всего часов	Содержание деятельности	
			Теория	Практика
1	Вводное занятие	2	2	-
2	Вопрос — основа игры. Требования к вопросам	4	2	2
3	Алгоритм поиска ответов. Основные приемы.	6	2	4
4	Эрудиция — ключ к успеху. Принципы интеллектуальной разминки	2	2	-
5	Игра «Хочу все знать»	3	1	2
6	Нетрадиционные формы интеллектуальных игр	4	2	2
7	Принципы игры в команде	3	1	2
8	Игровые занятия	6	2	4
9	Распределение командных ролей	3	2	1
10	Как организовать игры «ЧГК»	2	1	1
Всего:		35	17	18

Содержание программы

ТЕМА 1. Вводное занятие. 2 часа. История и принципы интеллектуальной игры. Правила игры. Знакомство с командой.

ТЕМА 2. Вопрос – основа игры. 4 часа. Требования к вопросам: интересная информация, лаконичная формулировка, логический путь к ответу, однозначность ответа, чёткий источник информации. Как работать над вопросом. Вопросы на конкретные знания как исключение. Умение находить необычное в обычном.

ТЕМА 3. Алгоритм поиска ответов. 6 часов. Изучение основных приемов поиска ответов. Решение логических задачек. Поиск интересных вопросов и командный разбор ответов. Ключевое слово в вопросе. Как строить логическую цепочку. Наиболее часто встречающиеся приёмы зашифровки информации. Умение мыслить нестандартно.

ТЕМА 4. Эрудиция – ключ к успеху! 2 часа. Обучение принципам интеллектуальной разминки. Работа в парах. Практическое занятие «10 вопросов», на которые поочередно отвечает каждый участник команды. Поиск вопросов для разминки и ее проведение каждым членом команды. Необходимость пополнения знаний. Принципы интеллектуальной разминки – игры в «21». Как составлять вопросы для разминки. Принцип разносторонности знаний. Как работать со справочным материалом.

Основные принципы работы с книгой. Специфические приёмы для составления вопросов.

ТЕМА 5. *Игра «Хочу все знать».* 3 часа. Цель игры – развивать познавательный интерес у членов команды, научить их использовать полученные в ходе тренировок знания на практике. Игра позволяет развивать логическое мышление, социальные эмоции, способствует налаживанию межличностных отношений в команде, формирует устойчивый интерес к познанию чего-то нового.

ТЕМА 6. *Нетрадиционные формы интеллектуальных игр.* 4 часа. Изучение нетрадиционных интеллектуальных игр, знакомство с их правилами, практические пробы игры в них с целью развития логического мышления и развитию способности быстро переключаться с одной деятельности на другую. Формы нетрадиционных логических игр: «Откажись и удвой»; «Реалии»; «Верить – не верить»; «Шароиды»; «Надувалочка»; «Перевертыши».

ТЕМА 7. *Принципы игры в команде.* 3 часа. Команда – единый механизм. Непрерывность обсуждения. Как слушать друг друга. Необходимость высказывания всех мыслей, пришедших за игровым столом. Чего не нужно делать при обсуждении. Как выстроить логическую цепочку командой. Отработка игры в тройках. Подбор троек и отработка взаимодействия в них. Почему тройка – ещё не команда. Отработка игры в шестёрках. Формирование команд. Отработка взаимодействия в командах. Выработка делового психологического климата в команде. Примечание: тройки – промежуточный этап для притирания игроков друг к другу.

ТЕМА 8. *Игровые занятия.* 6 часов. Основные особенности «Брейн-ринга». Отличия «Брейн-ринга» от «ЧГК». Особенности обсуждения при игре в «Брейн-ринг». Изменение функций капитана. Отработка взаимодействия для «Брейн-ринга».

ТЕМА 9 . *Распределение командных ролей.* 3 часа. Функции капитана, генератора идей, критика. «Том прямого доступа». Другие возможные роли.

ТЕМА 10. *Как организовать игры «ЧГК».* 2 часа. Как организовать «ЧГК». Три основные формы игры. Игры со зрительным залом. Как интересно скомпоновать программу.

Календарный учебный график

№	Дата	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения
1		Теоретическое	1	Определение задач, подготовка программы	Актовый зал
2		Теоретическое	1	Организационное собрание команды	Актовый зал
3		Теоретическое	1	Тренировочные занятия по тематике	Актовый зал
4		Практическое	1	Работа с интернетом, СМИ	Актовый зал
5		Комбинированное	1	Самостоятельная подготовка	Актовый зал
6		Практическое	1	Рассмотрение вопросов с обсуждением	Актовый зал
7		Теоретическое	1	Подготовка к областной Лиге юниоров	Актовый зал
8		Теоретическое	1	Тренировочные занятия по заданной теме	Актовый зал
9		Практическое	1	Подготовка к областной Лиге юниоров	Актовый зал
10		Теоретическое	1	Индивидуальная работа по теме...	Актовый зал
11		Теоретическое	1	Компьютерная игра «Хочу все знать...»	Актовый зал
12		Практическое	1	Компьютерная игра «Хочу все знать...»	Актовый зал
13		Практическое	1	Подготовка к областной Лиге юниоров	Актовый зал
14		Теоретическое	1	Организационное собрание	Актовый зал
15		Теоретическое	1	Подведение итогов за I полугодие	Актовый зал
16		Практическое	1	Организационное собрание	Актовый зал
17		Практическое	1	Тематические задания	Актовый зал
18		Комбинированное	1	Просмотр телепередачи «Что? Где? Когда?»	Актовый зал
19		Практическое	1	Проведение игры «Что? Где? Когда?» между классами	Актовый зал
20		Практическое	1	Проведение игры «Брейн-ринг» между классами	Актовый зал
21		Практическое	1	Подготовка к областной Лиге юниоров	Актовый зал
22		Практическое	1	Компьютерная игра «Хочу все знать»	Актовый зал
23		Практическое	1	Тематические занятия	Актовый зал
24		Практическое	1	Подготовка к областной Лиге юниоров	Актовый зал
25		Теоретическое	1	Просмотр телепередачи «Что? Где? Когда?»	Актовый зал
26		Практическое	1	Тренировочное занятие по теме...	Актовый зал
27		Теоретическое	1	Индивидуальная работа	Актовый зал

28		Теоретическое	1	Тематические занятия	Актовый зал
29		Комбинированное	1	Подготовка к областной Лиге юниоров	Актовый зал
30		Практическое	1	Тематические занятия	Актовый зал
31		Теоретическое	1	Работа с литературой, интернетом	Актовый зал
32		Практическое	1	Тематические занятия	Актовый зал
33		Практическое	1	Тематические занятия	Актовый зал
34		Практическое	1	Организационное собрание	Актовый зал
35		Итоговое	1	Подведение итогов за II полугодие, год	Актовый зал

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Начало учебного года	01 сентября
1 учебный период	16 недель (08 сентября – 31 декабря)
Праздничные дни	04 ноября
Каникулярный период	31 декабря – 08 января
2 учебный период	19 недель (09 января – 23 мая)
	Итоговая аттестация
Праздничные дни	23 февраля, 8 марта, 1, 9, 10 мая
Каникулярный период	01 июня – 31 августа
Продолжительность учебного года	35 недель

Организационно-педагогические условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение:

- электронная брейн-система;
- ноутбук с необходимым программным обеспечением;
- медиа-проектор.

Кадровое обеспечение

Программу реализует педагог-психолог МАОУ «Гимназия №1» г. Советска, имеющий высшее педагогическое образование, прошедший курсы повышения квалификации, соответствующие профилю кружка.

Методическое обеспечение: электронный банк аудио и видео материалов. Вопросы и другие игровые материалы берутся с интернет ресурсов ЧГК движения, например: <http://db.chgk.info/>.

Вся оценочная система делится на три уровня сложности:

1. Обучающийся знает минимум. Может просчитывать алгоритм вопроса и давать быстрые развернутые ответы на вопросы первого (легкого, для новичков) уровня.
2. Обучающийся имеет уровень «средний игрок». Может просчитывать алгоритм вопроса и давать быстрые развернутые ответы на вопросы второго (сложного) уровня.
3. Обучающийся «интеллектуал». Может просчитывать алгоритм вопроса и давать быстрые развернутые ответы на вопросы третьего (повышенной сложности) уровня.

По результатам работ всей группы будет создаваться банк выступлений команды, включающий в себя портфолио (грамоты и дипломы команды), фото и видео материалы.

Информационное обеспечение программы

Нормативные правовые акты

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ.
2. Указ Президента Российской Федерации «О мерах по реализации государственной политики в области образования и науки» от 07.05.2012 № 599.
3. Указ Президента Российской Федерации «О мероприятиях по реализации государственной социальной политики» от 07.05.2012 № 597.
4. Распоряжение Правительства РФ от 30 декабря 2012 г. №2620-р.
5. Проект межведомственной программы развития дополнительного образования детей в Российской Федерации до 2020 года.
6. Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (приказ Минпросвещения России от 09 ноября 2018 г. № 196).
7. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 N 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».

Список литературы:

1. Афанасьев А.С., Левадная Е.Б., Мальчикова Л.Г., Юшкова А.Г. «Комплексная многоуровневая образовательная программа «Магия мысли» на 7 лет обучения для детей и подростков 7-17 лет» «Школа: день за днем. Педагогический альманах», г. Новосибирск.
2. Борис Левин «Программа занятий в клубе интеллектуальных игр», «Орк-клуб» г. Уфа.
3. Владимир Белкин, Яков Зайдельман, Константин Кноп «Интеллектуальные игры», приложение «Информатика» №25-26, 2002г., еженедельник «1 сентября».
4. Леонид Климович «Авторская программа работы клуба интеллектуальных игр "ЧТО? ГДЕ? КОГДА?"» Клуб интеллектуальных игр «БЕЛАЯ РЫСЬ» г. Гомель, 2006 г.
5. Распоряжение Правительства РФ от 30 декабря 2012 г. №2620-р.
6. Российская Федерация. Закон об образовании.- CD-ROM “Большая энциклопедия Кирилла и Мефодия”.
7. Тамара Климович «Авторская программа работы клуба интеллектуальных игр "Что? Где? Когда?"» Гомельский государственный областной дворец творчества детей и молодежи.

Интернет-ресурсы:

1. <http://db.chgk.info/>
2. <http://www.den-za-dnem.ru/page.php>
3. <http://orkclub.ru/biblioteka/bibigame/bibigame4gkdvig/>
4. http://www.gorod.gomel.by/page.aspx?module=text&page_id=368§ion_id=188