

Управление образования города Калуги
Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 44» города Калуги

ПРИНЯТА
педагогическим советом
протокол №8 от «24» мая 2024 г.



УТВЕРЖДЕНА
приказом № 70а
от «24» мая 2024 г.

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

Возраст обучающихся: 13 -18 лет

Срок реализации программы: 1 год (68 часов)

Уровень сложности: базовый

Автор-составитель программы:
Анисимова Маргарита Петровна,
Учитель английского языка

Калуга, 2024

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

Полное название программы	Что? Где? Когда?
Автор-составитель программы, должность	Анисимова Маргарита Петровна, учитель английского языка
Адрес реализации программы	Адрес г. Калуга, ул. Л.Толстого, 51 Тел. +7(910)545-21-68
Вид программы	- модифицированная - базовая
Направленность	<i>Социально-гуманитарная</i>
Срок реализации, объём	<u>1 год</u> , <u>68</u> часов в год
Возраст учащихся	от 13 до 18 лет
Название объединения	Клуб «Что? Где? Когда?»
Краткая аннотация	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа клуба «Что? Где? Когда?» ориентирована на школьников 6–11 классов. Программа тесно связана с решением основных задач, которые современное общество и российское государство ставят перед образованием. Умение думать по правилам и без, эффективно искать решение в условиях цейтнота, выстраивать коммуникацию в коллективе, формулировать и отстаивать свою точку зрения, умение быть командным игроком, работать на общий результат, понимать свою роль и вклад в общее дело – все эти качества в полной мере формируются в участнике интеллектуальных игр.

Оглавление

<u>ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ</u>	2
<u>РАЗДЕЛ 1. «КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ»</u>	Ошибка! Закладка не опре
<u>1.1 Пояснительная записка</u>	Ошибка! Закладка не определена.
<u>1.2. Цель и задачи программы</u>	7
<u>1.3. Содержание программы</u>	8
<u>1.4 Планируемые результаты</u>	10
<u>РАЗДЕЛ 2. «КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ»</u>	12
<u>2.1 Календарный учебный график</u>	13
<u>2.2 Условия реализации программы</u>	19
<u>2.3 Формы аттестации (контроля)</u>	19
<u>2.4 Оценочные материалы</u>	19
<u>Список литературы</u>	20
<u>Приложения</u>	21

Раздел 1. **«Комплекс основных характеристик программы»**

1.1 Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Интеллектуальный клуб «Что? Где? Когда?» реализует общеинтеллектуальное направление.

Программа разработана на основе: Григорьев Д.В. Программы внеурочной деятельности. Познавательная деятельность. Проблемно-ценностное общение: пособие для учителей общеобразовательных учреждений / Д. В. Григорьев, П. В. Степанов. — М.: Просвещение, 2011.

Внеурочная познавательная деятельность традиционно является одним из самых распространённых видов внеурочной деятельности детей в образовательных учреждениях России. Она может быть организована в форме факультативов, кружков, библиотечных, классных и иных занятий познавательной направленности: экскурсий, олимпиад, викторин, исследовательских проектов, работы научных обществ учащихся, интеллектуальных клубов и т. п. Любая из этих форм обладает достаточно большим воспитательным потенциалом, реализация которого является задачей педагога, организующего свою работу в соответствии с новыми федеральными государственными образовательными стандартами. Педагогу, работающему вместе с детьми по настоящей программе, предоставляется возможность планомерно достигать воспитательных результатов разного уровня познавательной деятельности. Реализуя предлагаемое программой содержание занятий с детьми, подбирая соответствующие этому содержанию формы, педагог может постепенно переходить от простых результатов к более сложным.

Данная программа предполагает интеллектуальное и духовное развитие личности ребёнка, создание для него условий для творческой самореализации. Она представляет собой систему подготовки учащихся к интеллектуальным играм-викторинам. Содержание и система занятий направлены на развитие личности через формирование у учащихся поискового типа мышления, творческих способностей. Участие в интеллектуальных играх создает предельно широкий фронт для познания, самостоятельной деятельности и реализации творческого потенциала учащихся, начиная от приобретения конкретных знаний о различных предметах, выходящих за рамки школьной программы, до самостоятельного исследования. В ходе игры приобретаются навыки анализа и синтеза, формируются умения работы в команде, расширяется кругозор учащихся. Работа клуба ведется в нескольких направлениях:

1. Исследовательское: Подбор литературы для игр, отбор материалов для вопросов, составление вопросов. Знакомство с новыми читательскими технологиями, технологиями мозгового штурма.

2. Игровое: Игры - соревнования между классами, и личные первенства по типу телепередач «Своя игра», «Самый умный», «За семью печатями».

3. Знакомство с городским клубом интеллектуальных игр. Участие в кубке Калужской области среди команд школьников по игре «Что? Где? Когда?» сезона 2023-2024 годов.

Воспитательная направленность занятий в рамках кружка «Интеллектуальный клуб «Что? Где? Когда?» связана в основном с формированием ценностного отношения школьников к знаниям, воспитанию у школьников навыков аналитического и творческого мышления, коллективного взаимодействия при решении проблем, расширением кругозора и эрудиции, развитием их любознательности, повышением их познавательной мотивации. Проведение предусмотренных программой тематических игр «Что? Где? Когда?» позволит педагогу акцентировать внимание школьников на ярких страницах отечественной и мировой истории и культуры. Также можно предоставить подросткам возможность самостоятельно организовать интеллектуальные викторины для учащихся младших классов, что позволит им приобрести и некоторый позитивный опыт социальной деятельности.

Направленность программы – социально-гуманитарная

Вид программы – модифицированная, базовая

Язык реализации программы: русский

Перечень нормативных документов:

Программа разработана в соответствии со следующими нормативными документами:

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ.
2. Федеральный закон от 31 июля 2020 г. N 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся».
3. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года № 678-р. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 год.
4. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648 – 20 «Санитарно – эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
5. Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
6. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»
7. Постановление Правительства Калужской области от 29 января 2019 года № 38 «Об утверждении государственной программы Калужской области «Развитие общего и дополнительного образования в Калужской области». Подпрограмма «Дополнительное образование» государственной программы Калужской области «Развитие общего и дополнительного образования в Калужской области».
8. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации»).

Актуальность

Программа способствует развитию у детей и подростков качеств, которые помогут в будущем конструктивно общаться с самыми разными категориями людей, быть интересным в общении, эрудированным человеком, быть лидером во многих начинаниях, развитию познавательных интересов, читательской активности, логического мышления, созданию условий для самореализации, воспитании гармонически развитой личности.

Отличительные особенности программы

Особенность изучаемого курса состоит в том, что данная программа предполагает реализацию педагогической идеи формирования у школьников умения учиться – самостоятельно добывать и систематизировать новые знания.

Новизной является то, что программа носит комплексный интегративный характер, направлена на интеграцию разных видов деятельности ребёнка, охватывает основные направления его развития. Предполагается связь содержательного компонента программы со школьными предметами: биология, экология, краеведение, история, иностранные языки, русский язык, химия, литература. Содержание учебного материала программы создаёт условия для активного включения обучающихся в окружающую их социальную среду. Форма и методы работы выбраны с учётом осуществления дифференциации и индивидуализации образовательной деятельности.

Педагогическая целесообразность программы заключается в привлечении детей к интеллектуальному творчеству, созданию установки для получения новых знаний.

Адресат программы: Программа рассчитана на обучающихся 13-18 летнего возраста. Команда общеобразовательного учреждения, сформированная из учащихся 6–8 кл. (средняя группа) и 10–11 кл. (старшая группа). Состав команды не может превышать 9 человек. Получение образования обучающихся с ограниченными возможностями здоровья может быть организовано совместно с другими обучающимися. Количество обучающихся с ограниченными

возможностями здоровья устанавливается из расчета не более 3 обучающихся при получении образования с другими учащимися.

Состав группы, особенности набора: команды городского уровня формируются в соответствии с возрастом детей, допускается смешанный состав групп и команд, исходя из индивидуальных особенностей обучающихся. Зачисление в КИИ происходит в начале учебного года с учетом входной диагностики и личных достижений учащихся, группы детей формируются из ребят разного возраста. Дополнительный набор детей на вакантные места в группы КИИ возможен в течение учебного года. Допускается дополнительный набор обучающихся на основании результатов: при наличии личностных достижений, рекомендательного письма от руководителя другого клуба интеллектуальных игр или руководителя команды, а также по результатам тестирования.

Объём программы: Это зависит от возраста участников на начальном этапе вхождения в образовательную программу и периода участия в ней. Объем 1 летнего участия в программе составляет – 68 часов.

Сроки освоения программы: 1год

Режим занятий – 2 ч в неделю, 68 ч в год

Формы обучения: очная с применением ЭО и дистанционных образовательных технологий. Программа может быть реализована в очно-заочной форме и дистанционно с помощью интернет-ресурсов.

Форма организации образовательной деятельности: групповая (интеллектуальный клуб)

Формы проведения занятий: комбинированные, теоретические, практические, диагностические, контрольные, тренировочные

1.2 Цель и задачи программы

Цель программы: интеллектуальное и социальное развитие личности ребенка через участие в интеллектуальных играх, формирование устойчивой мотивации к самообразованию, успешная социализация школьников средних и старших классов.

Задачи программы:

Образовательные:

- сформировать умения и навыки грамотной речи, оформления своих идей и мыслей;
- сформировать умения и навыки работы с различного рода информацией (собирать, обрабатывать, систематизировать информацию и использовать ее)

Развивающие:

- развить у обучающихся эмоциональную устойчивость, внимание, воображение, вербальное и пространственное мышление, чувство стиля;
- развить речевую культуру;
- развить рефлексивные способности детей, интерес к себе самому, как субъекту культуры;
- развить творческую составляющую личности, свободу самовыражения;
- развивать коммуникативные способности, умение решать проблемы в команде, искать правильное решение;
- всемерно содействовать интеллектуальному развитию детей

Воспитательные:

- воспитать у обучающихся культуру поведения, культуру коллективного взаимодействия и навыки труда в гуманитарной области;
- сформировать нравственные принципы, честность, порядочность, нравственную ответственностью, трудолюбие;
- воспитывать творческое отношение ко всем сферам жизни;
- формировать навыки вдумчивого чтения, логического мышления;
- воспитывать думающего любознательного ученика.

1.3 Содержание программы Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Тема 1. Введение в игру	6	6	-	Устный опрос
2.	Тема 2. Компоненты успешной игры	7	5	2	Устный опрос, письменный опрос
3.	Тема 3. Техника мозгового штурма	6	3	3	Индивидуальные карточки с заданиями различного типа
4.	Тема 4. Составление вопросов к играм	10	8	2	Решение проблемных задач
5.	Тема 5. Игры. Турниры. Социальные пробы.	31	-	31	Игровая деятельность
6.	Тема 6. Другие интеллектуальные викторины	6	-	6	Игровая деятельность

Содержание учебного плана

Тема 1. Введение в игру (6ч.)

Теория.

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.

Форма организации учебного занятия: Групповая (проблемная лекция).

Тема 2. Компоненты успешной игры. (7 ч.)

Теория.

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.

Практика.

Игровые пробы.

Форма организации учебного занятия: групповая (проблемная лекция, беседа, практические задания).

Тема 3. Техника мозгового штурма (6 ч.)

Теория.

Правила мозгового штурма. Проведение и анализ мозгового штурма в разных проблемных ситуациях — практические занятия. Коллективный анализ каждого мозгового штурма.

Практика.

Игровые пробы.

Форма организации учебного занятия: групповая (проблемная лекция, беседа, игра).

Тема 4. Составление вопросов к играм. (10 ч)

Теория.

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. Подбор заданий к игре. Использование Интернета. Разбор составленных вопросов на занятиях.

Практика.

Способы постановки и решения проблемы. Игровые пробы.

Форма организации учебного занятия: групповая (проблемная лекция, беседа, игра).

Тема 5. Игры. Турниры. Социальные пробы. Участие в городских и областных играх (31 ч.)

Практика. Тренировочные игры «Что? Где? Когда?». Тематические игры «Что? Где? Когда?»: «Героические страницы российской истории»; «Первые в космосе»; «Мировая художественная культура»; «Религии мира» и т. п. Клубный турнир «Что? Где? Когда?».

Форма организации учебного занятия: групповая (игры).

Тема 6. Другие интеллектуальные игры. (6 ч.)

Практика. «Перевертыши», «ЧГП», «Счастливый случай», «Своя игра».

Форма организации учебного занятия: групповая (игра)

1.4 Планируемые (ожидаемые) результаты программы

- 1) Сформированное понимание отличий интеллектуальной игровой деятельности от других видов деятельности; знание разновидностей интеллектуальных игр, основных правил, особенностей построения вопросов и заданий;
- 2) умение осознанно воспринимать информацию, применять имеющиеся знания, проводить логические параллели и делать правильные выводы;
- 3) умение продуктивно работать со справочными, энциклопедическими и цифровыми источниками при подготовке к тематическим турнирам;
- 4) выработка навыков командной игры, эффективного социального взаимодействия, умения слушать версии других участников команды и принимать решения в условиях ограниченного времени;
- 5) формирование организационных навыков и компетенций;
- 6) участие в массовых интеллектуальных соревнованиях на городском, межрегиональном и всероссийском уровне

Предметные результаты

Приобретение школьниками социальных знаний, первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни): приобретение школьниками знаний об истоках нравственности человека, основных общечеловеческих ценностях и нормах поведения; о наиболее известных и распространённых религиозных и философских доктринах, их основателях и этических концепциях; различиях в истолковании истории и причинах этих различий; фальсификациях исторических событий; геноциде, который сопровождал географические открытия европейцев; тирании и прецедентах противостояния гражданина и тирана; двойственном значении государственных реформ для власти и общества, проблематичности применения реформаторами формулы «цель оправдывает средства»; двойственном значении революций для развития государства и общества, политических и гуманитарных последствиях революций, об опасности инициирования революций извне; ответственности правителя и чувстве покаяния; о решающем вкладе советского народа в победу над фашизмом, попытках переписывания истории Второй мировой войны и об опасностях такого переписывания; о фашизме, неофашизме и механизмах влияния фашистской идеологии на массовое сознание; традиционных спорах о пути развития России и её вкладе в мировую историю и культуру, восточной и западной цивилизациях, многообразии критериев оценки развития страны, культуры, цивилизации; об экологических проблемах человечества, обществе потребления как главной опасности для природы; ответственном отношении к судьбе своей страны и планеты; о правилах конструктивной групповой работы; об основах разработки социальных проектов и организации коллективной творческой деятельности; о способах самостоятельного поиска, нахождения и обработки информации; логике и правилах проведения научного исследования.

Метапредметные результаты

- *Сравнивать* разные приемы действий, *выбирать* удобные способы для выполнения конкретного задания.
- *Моделировать* в процессе совместного обсуждения алгоритм решения числового кроссворда; *использовать* его в ходе самостоятельной работы.
- *Применять* изученные способы учебной работы и приёмы вычислений для работы с числовыми головоломками.
- *Анализировать* правила игры.
- *Действовать* в соответствии с заданными правилами.
- *Включаться* в групповую работу.

- *Участвовать* в обсуждении проблемных вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его.
- *Выполнять* пробное учебное действие, *фиксировать* индивидуальное затруднение в пробном действии.
- *Аргументировать* свою позицию в коммуникации, *учитывать* разные мнения, *использовать* критерии для обоснования своего суждения.
- *Сопоставлять* полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием.
- *Контролировать* свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки.

Личностные результаты

- развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;
- развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, умения преодолевать трудности – качеств весьма важных в практической деятельности любого человека;
- воспитание чувства справедливости, ответственности;
- развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления.

Раздел 2.
«Комплекс организационно-педагогических условий»

2.1. Календарный учебный график.

№	Дата	Тема занятия	Количество часов	Форма занятия
1	08.09	Введение в игру. Нормы поведения в интеллектуальном клубе и кодекс чести знатока.	2ч	Беседа, обсуждение. Проблемная лекция
2	15.09	Особенности игры «Что? Где? Когда?». Правила игры. Поведение каждого в команде.	2 ч	Наблюдение за демонстрациями учителя, объяснение и интерпретация наблюдаемых явлений, анализ проблемных ситуаций. Проблемная лекция
3	22.09	Варианты игры: классическая игра, брейн-ринг, спортивная игра. Командный дух. Роль и действия капитана.	2 ч	Наблюдение за демонстрацией учителя, поиск информации в различных источниках. Лекция
4	24.09	Игра в Молодежном кубке мира	2 ч	Групповая
5	29.09	Компоненты успешной игры. Эрудиция. Логика. Нестандартное мышление.	2 ч	Наблюдение за демонстрацией учителя, поиск информации в различных источниках. Групповая (проблемная лекция, беседа).
6	06.10	Компоненты успешной игры. Внимание к деталям. Интуиция. Умение слышать друг друга.	2 ч	Наблюдение за демонстрацией учителя, поиск информации в различных источниках. Групповая (проблемная лекция, беседа).
7	13.10	Игровая проба. Брейн-ринг по	2 ч	Игровая деятельность.

		теме «Творчество А.С.Пушкина»		Групповая (практические задания).
8	20.10	Интеллектуальная игра «Своя игра»	2 ч	Игровая деятельность. Групповая (практические задания).
9	22.10	Игра в Молодежном кубке мира	2 ч	Игровая деятельность. Групповая (практические задания).
10	27.10	Составление вопросов к играм. Использование словарей и энциклопедий для составления вопросов.	2 ч	Поиск информации, обсуждение, составление вопросов, отбор и сравнение информации из нескольких источников. Групповая (проблемный семинар, беседа).
11	10.11	Находчивость. Чувство юмора. Умение сдерживать эмоции. Примеры применения каждого компонента успешной игры.	1 ч	Игровая деятельность в группах, рефлексия. Групповая (игра, беседа).
12	16.11	Городская игра. Осенний кубок	2 ч	Групповая (игра)
13	17.11	Правила мозгового штурма.	2 ч	Наблюдение за демонстрацией учителя, поиск информации в различных источниках. Групповая (проблемный семинар, беседа).
14	24.11	Проведение и анализ мозгового штурма в разных проблемных ситуациях — практические занятия.	2 ч	Игровая деятельность в группах. Групповая(творческие задания).
15	26.11	Игра в Молодежном кубке	2 ч	Групповая (игра)

		мира		
16	01.12	Коллективный анализ каждого мозгового штурма. Практические занятия.	2 ч	Самооценка действий школьника во время мозгового штурма, оценка педагогом умения каждого школьника работать в команде. Групповая (творческие задания, игра).
17	08.12	Использование научно-популярных журналов, художественной литературы и кино для составления вопросов. Подбор заданий к игре.	2 ч	Отбор и сравнение материала из нескольких источников, применение полученных знаний на практике. Групповая (проблемный семинар).
18	15.12	Тематическая игра «Что? Где? Когда?», посвященная Новому году	1 ч	Игровая деятельность в группах
19	17.12	Игра в Молодежном кубке мира	2 ч	Групповая (игра)
20	22.12	Подбор заданий к игре. Использование Интернета.	2 ч	Самостоятельная индивидуальная работа школьников по составлению вопросов к играм.
21	29.12	Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.	2 ч	Игровая деятельность в группах
20	12.01	Интеллектуальная игра «Перевертыши» текстов.	1 ч	Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия. Групповая (творческие задания).
21	19.01	Тренировочная игра «Что? Где?	1 ч	Игровая деятельность в

		Когда?»		группах, рефлексия.
22	21.01	Игра в Молодежном кубке	2 ч	Игровая деятельность в группах, рефлексия.
23	26.01	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Сказки»	1 ч	Игровая деятельность в группах, рефлексия. Групповая(игра).
24	02.02	Методика ответов на вопросы «Что? Где? Когда?»	2 ч	Поиск информации, обсуждение, составление вопросов, отбор и сравнение информации из нескольких источников. Групповая (проблемный семинар).
25	08.02	Городская игра. Рождественский кубок	2 ч	Групповая
26	16.02	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Вехи русской истории».	1 ч	Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
27	18.02	Игра в Молодежном кубке	2 ч	Групповая
28	01.03	Интеллектуальный биатлон	1 ч	Поиск информации, обсуждение, составление вопросов, отбор и сравнение информации из нескольких источников. Групповая (практические задания).
29	15.03	Интеллектуальная викторина: «Счастливый случай».	1 ч	Анализ и сравнение результатов. Игровая деятельность в группах, рефлексия. Групповая

				(проблемный семинар).
30	17.03	Игра в Молодежном кубке	2 ч	Групповая
31	29.03	Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.	2 ч	Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
32	05.04	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Мировая художественная культура».	1ч	Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
33	12.04	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «От Москвы до Парижа».	1 ч	Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
34	18.04	Городская игра. Весенний кубок	2ч	Групповая
35	26.04	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Вокруг света за 60 минут».	1 ч	Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
36	03.05	Интеллектуальная викторина: «Оранжевая лихорадка».	1 ч	Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
37	17.05	Игра Что? Где? Когда? среди 9-11 классов	2 ч	Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
38	24.05	Игра Что? Где? Когда? среди 9-	2 ч	Применение полученных

		11 классов		знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
--	--	------------	--	--

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение:

- помещения для занятий по программе
 - Просторное, проветриваемое помещение.
- перечень оборудования
 - Компьютер с выходом в интернет.
 - Экран.

Информационное обеспечение:

- аудио-, видео-, фото-, интернет источники;
- дидактические материалы;
- учебные пособия.

Кадровое обеспечение.

Анисимова М.П. – руководитель кружка. Итоги 2022\2023 – 2 место в городском кубке (Рождественский турнир), 1 место в городском кубке (Весенний кубок), 2-е место в Молодежном кубке (старшая команда), 2-е место в Молодежном кубке (детская команда)

2.3. Формы аттестации.

- Тестирование
- Устный опрос, письменный опрос
- Решение проблемных задач
- Интеллектуальная игра
- Самооценка обучающихся своих знаний и умений,
- Социальная проба

2.4. Оценочные материалы

Для отслеживания результативности данной программы используются следующие формы подведения итогов по темам:

- опрос;
- интеллектуальная игра;
- участие в городских конкурсах.

Проверка усвоения знаний, практических умений и навыков по программе проводится в форме интеллектуальных игр. Свои умения дети демонстрируют в ходе участия в городских турнирах, где подводятся итоги, анализируются результаты обучения практической деятельности и достижений. За лучшие показатели дети награждаются призами, грамотами.

Данная программа не предусматривает выдачу документа об обучении.

2.5. Методические материалы

Для достижения этих целей предлагается использование двух видов интеллектуальной мыслительной деятельности:

- Теоретическая часть (лекции, заочные экскурсии, изучение научной, научно-популярной и художественной литературы);
- Практическая часть (тренировочные интеллектуальные игры).

1. Гарантией разнообразия методов используемых в практической части программы служит разнообразие самих интеллектуальных игр. Игра «Что? Где? Когда?» развивает

следующие качества личности: логическое мышление, изобретательность, интуицию, умение формулировать свои мысли и высказывания, слушать друг друга. Игры «Самый умный», «За семью печатями», «Своя игра» дают возможность продемонстрировать эрудицию и умение творчески, нестандартно мыслить. «Своя игра» представляет собой несколько блоков из пяти вопросов объединённых общей темой. Игра «О, счастливычик» направлена в большей степени на развитие интуиции. Её цель правильно выбрать вариант ответа из четырёх предложенных.

2. Теоретическая часть программы методически разнообразна благодаря использованию вариантов лекционного метода обучения в сочетании с заочными устными и виртуальными путешествиями, изучением научной литературы. В работе клуба используются также различные формы лекций:

- А) Лекция с элементами бесед (во время которой педагог не только сообщает сведения, но и выясняет уровень знаний детей по теме).
- Б) Доклад ребёнка.
- В) Обмен информацией, полученной из прочитанной литературы.

2.6. Список литературы

1. Программы внеурочной деятельности. Познавательная деятельность. Проблемно-ценностное общение: пособие для учителей общеобразовательных учреждений / Д. В. Григорьев, П. В. Степанов. — М.: Просвещение, 2011.
2. Интеллектуальный марафон в школе. 5-11 классы: конкурсы, турниры, акции, фестивали/ Т.В.Хуртова. – Волгоград: Учитель, 2008
3. Большая книга интеллектуальных игр и занимательных вопросов для умников и умниц/ Б.Б.Баландин. – МОО ИНТИ, 2008
4. Андросов А., Клейн А. Играем в «Что? Где? Когда?» / - Одесса: НВО ХПА, 1998.
5. Белкин, В.А. Клуб интеллектуальных игр: методика тренировок / Москва, 2002.
6. Ворошилов, В.Я. Феномен игры / Москва, ЭКСМО, 2002.
7. Анашина Н. Ю. Энциклопедия интеллектуальных игр. – Ярославль, 2006. – 480 с.
8. Арзамас, онлайн-университет. – Тесты по различным областям гуманитарного знания: <https://arzamas.academy/themes/test> • База вопросов ЧГК: <https://db.chgk.info/>
9. Библиотека знатока. Сборник электронных ресурсов, посвященных движению интеллектуальных игр: <http://www.krylenko.com/chgk/library/znatoky>
10. Ворошилов В. Я. Феномен игры: <http://www.kulichki.com/znatoki/dz/mats/fen00.html>
11. Климович Л. В. Нам нужны сообразительные. – Минск, 2007. – 224 с.
12. Латыпов Н. Н. Основы интеллектуального тренинга. Минута на размышление. – Санкт-Петербург, 2004. – 336 с.
13. Левин Б. Е. «Что? Где? Когда?» для чайников. – Донецк, 1999. – 416 с.
14. Кноп К. А. Сборник статей об организации школьного клуба интеллектуальных игр. – Журнал «Информатика». – 2002. – №№ 25–56.
15. Поникаров Е. В. «Что? Где? Когда?»: <https://nesprosta.tripod.com/pony-car/ponycar1.htm>
16. Поташев М. О. Как не надо делать вопросы: <https://chgk-library.narod.ru/potashov.html>
17. Поташев М. О. Почему вы проигрываете в ЧГК?: <https://ekniga.org/dom-isemya/razvlecheniya/77395-pochemu-vy-proigryvaete-v-chgk.html>
18. Рогачев А. М. Как играть в «Что? Где? Когда?». Пособие для тренировки школьной команды: https://dopobr.68edu.ru/wp-content/uploads/2017/04/Рогачев-АМ_-Какиграть-в-ЧГК.pdf

ПРИЛОЖЕНИЯ

Календарный учебный график

Учебный период	Количество учебных недель
1 четверть	8
2 четверть	8
3 четверть	10
4 четверть	8

Продолжительность учебного года – с 04.09 по 24.05 – 34 учебные недели

Методическая разработка Интеллектуальная игра в формате брейн-ринга «Хитрая штука»

Аннотация: интеллектуальная командная игра «Хитрая штука» разработана для учащихся средних и старших классов и посвящена таким темам, как предметный дизайн, урбанистика, городское планирование, экология разумного потребления. Игра тренирует логическое и ассоциативное мышление, навыки командной работы, умение пользоваться цифровыми источниками, расширяет кругозор. Может быть использована в рамках профориентационных мероприятий.

Основные положения и ход игры: в игре может участвовать неограниченное количество команд составом до 6 человек. В рамках каждого тура на команду раздается 1-2 копии листа с заданием тура, на заполнение листа отводится 10 минут, после чего листы собираются и оглашаются правильные ответы. Порядок начисления баллов за правильные ответы указан для каждого тура отдельно. Пользоваться электронными и любыми другими источниками запрещено. При распечатке заданий необходимо предусмотреть на листе строчку для вписывания названия команды.

Задания

Тур № 1: БУМУСР В ГОЛВОЕ

Буквы расшались и поменялись местами, нужно расставить их в правильном порядке, чтобы они превратились в осмысленные слова – термины и понятия, связанные с архитектурой, стилем, городским развитием. Восстановив слово, подберите ему правильное определение из второй таблицы. За каждое восстановленное слово – 1 балл. За каждое правильное определение – дополнительный 1 балл.

Анаграмма	Расшифрованное слово или фраза	№ определения
АЯРИХТ КТАУШ	ХИТРАЯ ШТУКА	0
ЙДНАЗИ		
НАКТИУРАБСИ		
МДРНЕО		
МСАБТАШ		
КЙТ-ХАЕ		
ЫНРКМАНЙА ПКРА		
НТСТОКРА		

Определения

№	Определение
---	-------------

0	Удивительная и необычная вещь; особый прием или уникальная технология (разг.)
1	Крошечное, площадью всего в пару-тройку сотен квадратных метров зеленое открытое пространство, где можно назначить встречу, позаниматься йогой, посидеть с книгой или выпить кофе в тени деревьев
2	Художественный приём в изобразительном искусстве, основывающийся на противопоставлении, разнице, противоположности отдельных частей и характеристик изображения для усиления выразительности произведения в целом
3	Соотношение, которое показывает, во сколько раз каждая линия, нанесённая на карту или чертёж, меньше или больше её действительных размеров
4	Деятельность по проектированию эстетических свойств промышленных изделий («художественное конструирование»), а также результат этой деятельности
5	Художественное направление в архитектуре, декоративно-прикладном и изобразительном искусстве, распространенное в последних десятилетиях XIX — начале XX века
6	Наука, посвященная развитию различных городских систем (транспорт, пешеходная инфраструктура, экология, здравоохранение и другие), их взаимодействию между собой и с жителями города
7	Стиль в дизайне и архитектуре, зародившийся в 1980-е годы. Характеризуется преобладанием техники, металла, пластика

Тур № 2: ОТДЕЛЯЕМ ПРАВДУ ОТ ВЫМЫСЛА Урбанисты и дизайнеры могут помочь не только в проектировании стульев или создании карманного парка. Наша общая задача как человечества – придумать, что делать с тем мусором, который мы же и создаем. Проверим, хорошо ли вы разбираетесь в экологической тематике. Сможете отличить правдивое утверждение от ложного? Если считаете, что утверждение верно, поставьте знак плюса или напишите слово «да». Если считаете, что утверждение неверно – знак минуса или слово «нет». За каждый правильный ответ – 1 балл

№	Утверждение	Да или нет
1	1 тонна собранной макулатуры может спасти 10 деревьев	
2	Одноразовый пластик – посуда, коктейльные трубочки, медицинские маски и др. – один из главных загрязнителей природы	
3	Сжигание мусора – наилучший способ утилизации. Это дешево, быстро и безопасно для человека и окружающей среды	
4	Из 700 алюминиевых банок можно изготовить велосипед	
5	За год один житель России в среднем выбрасывает 100 кг мусора	
6	Для производства фольги можно использовать фольгированную упаковку от чайных пакетиков	
7	Бутылка из стекла будет разлагаться больше 1000 лет	
8	Если на упаковке есть треугольник из трех стрелок, значит ее можно использовать для переработки	
9	В России нет своих заводов, перерабатывающих мусор, поэтому и разделять его не имеет смысла	
10	90% жителей России готовы разделять мусор при наличии удобной инфраструктуры (мусорных баков с раздельным сбором, пунктов приема вторсырья и т. д.)	

Ответы на задания

Анаграмма	Расшифрованное слово или фраза	№ определения
АЯРИХТ КТАУШ	ХИТРАЯ ШТУКА	0
ЙДНАЗИ	ДИЗАЙН	
НАКТИУРАБСИ	УРБАНИСТИКА	
МДРНЕО	МОДЕРН	
МСАБТАШ	МАСШТАБ	
КЙТ-ХАЕ	ХАЙ-ТЕК	
НТСТОКРА	КОНТРАСТ	

№	Утверждение	Да или нет
1	1 тонна собранной макулатуры может спасти 10 деревьев	Да
2	Одноразовый пластик – посуда, коктейльные трубочки, медицинские маски и др. – один из главных загрязнителей природы	Да
3	Сжигание мусора – наилучший способ утилизации. Это дешево, быстро и безопасно для человека и окружающей среды	Нет
4	Из 700 алюминиевых банок можно изготовить велосипед	Да
5	За год один житель России в среднем выбрасывает 100 кг мусора	Нет
6	Для производства фольги можно использовать фольгированную упаковку от чайных пакетиков	Нет
7	Бутылка из стекла будет разлагаться больше 1000 лет	Да
8	Если на упаковке есть треугольник из трех стрелок, значит ее можно использовать для переработки	Нет
9	В России нет своих заводов, перерабатывающих мусор, поэтому и разделять его не имеет смысла	Нет
10	90% жителей России готовы разделять мусор при наличии удобной инфраструктуры (мусорных баков с отдельным сбором, пунктов приема вторсырья и т. д.)	Да