

Управление образования Администрации города Когалыма
Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №5» города Когалыма

«Рассмотрено и принято»
на заседании педагогического совета
от 31.08.2023г. протокол №12

**Дополнительная общеразвивающая программа
«Научный клуб Что? Где? Когда?»**

направленность: социально-гуманитарная

Уровень: базовый
Возраст обучающихся: 13-17 лет
Срок реализации: 1 год

Составитель: Заречная Галина
Николаевна
Должность: учитель физики

г. Когалым, 2023 год

Пояснительная записка

Наименование дополнительной общеобразовательной программы – «Что? Где? Когда?».

Направленность – социально-педагогическая.

Форма обучения - очная.

Уровень освоения - стартовый.

Место реализации программы – МАОУ «Средняя школа №5» города Когалыма.

Адрес реализации программы: 628484, Тюменская область, ХМАО–Югра, город Когалым, улица Прибалтийская, 19.

Методические рекомендации разработаны на основе и в соответствии со следующими нормативно-правовыми документами:

- федеральный закон от 29.12.2012 № 273 «Об образовании в Российской Федерации» (далее – Федеральный закон №273-ФЗ);
- приказ Минпросвещения России от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Концепция развития дополнительного образования, утвержденная распоряжением правительства Российской Федерации детей от 04.09.2014 № 1726-р;
- Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей (Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы СанПиН 2.4.4.3172-14);
- письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).

Программа данного курса представляет систему интеллектуально-развивающих занятий для обучающихся 13-17 лет.

Интеллектуальный клуб в процессе своей работы помогает расширению кругозора учащихся во многих направлениях: математика, естествознание, литература, краеведение, история и т.д.

Актуальность выбранного направления 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.

Воспитательная направленность занятий в рамках работы клуба «Что? Где? Когда?» связана в основном с формированием ценностного отношения школьников к знаниям, развитием их любознательности, повышением их познавательной мотивации. Проведение предусмотренных программой тематических игр «Что? Где? Когда?» позволит 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.

Цель программы – развитие личности и создание основ творческого потенциала учащихся.

Задачи:

- Формирование позитивной самооценки, самоуважения.
- Формирование коммуникативной компетентности в сотрудничестве:
 - ✓ умение вести диалог, координировать свои действия с действиями партнеров по совместной деятельности;
 - ✓ способности доброжелательно и чутко относиться к людям, сопереживать
 - ✓ формирование социально адекватных способов поведения.
- Формирование способности к организации деятельности и управлению ею:
 - ✓ воспитание целеустремленности и настойчивости;
 - ✓ формирование навыков организации рабочего пространства и рационального использования рабочего времени;
 - ✓ формирование умения самостоятельно и совместно планировать деятельность и сотрудничество;
 - ✓ формирование умения самостоятельно и совместно принимать решения.
- Формирование умения решать творческие задачи.
- Формирование умения работать с информацией (сбор, систематизация, хранение, использование).

Особенностью данной программы является реализация педагогической идеи формирования у школьников умения учиться – самостоятельно добывать и систематизировать новые знания. В этом качестве программа обеспечивает реализацию **следующих принципов:**

- Непрерывность дополнительного образования как механизма полноты и целостности образования в целом;

- Развития индивидуальности каждого ребенка в процессе социального самоопределения в системе внеурочной деятельности;
- Системность организации учебно-воспитательного процесса;
- Раскрытие способностей и поддержка одаренности детей:
- ✓ изучение интеллектуальных возможностей учащихся школы и динамики их роста;
- ✓ формирование культуры умственного труда средствами воспитательной работы;
- ✓ развитие всестороннего и глубокого интереса к интеллектуальной деятельности, потребности в развитии собственного интеллекта;
- ✓ развитие творческой инициативы и активности учащихся в интеллектуальной деятельности;
- ✓ создание атмосферы творчества, проявления самостоятельности учащихся в подготовке воспитательных мероприятий; поддержка, стимулирование и поощрение учащихся, проявляющих себя в этой области.

Описание места общеразвивающей программы «Что? Где? Когда?»

Программа рассчитана на учащихся 13-17 лет в течение 68 часов (из расчета 2 академических часа в неделю (45 минут каждый), в соответствии с учебным планом МАОУ «Средняя школа №5».

Форма обучения – очная.

При реализации программы возможно применение дистанционных образовательных технологий.

Формы работы в рамках реализации программы:

- часы общения;
- диспуты;
- виртуальные экскурсии по историческим и культурным местам России и мира;
- работа с электронными ресурсами;
- «мозговые штурмы»;
- командные интеллектуальные игры;
- участие в муниципальных, региональных, всероссийских творческих конкурсах;
- интеллектуальных марафонах, интеллектуальных играх и фестивалях.

Учебный план

№	Наименование темы	Кол-во часов теория	Кол-во часов практика	Всего часов	Форма контроля/аттестации
1	Введение в игру	2	-	8	Тест
2	Компоненты успешной игры	4	4	8	Опрос
3	Техника мозгового штурма	4	8	12	Практическое занятие
4	Составление вопросов к играм	6	6	12	Игра
5	Игры и турниры	6	20	26	Турнир

6	Другие интеллектуальные викторины.		24	24	Игра
Итого 68 часов					

Содержание

Введение в игру. (8 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.

Компоненты успешной игры. (8 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.

Техника мозгового штурма. (12 ч)

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

Составление вопросов к играм. (12 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. Подбор заданий к игре. Использование Интернета. Разбор составленных вопросов на занятиях. Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.

Игры и турниры. (26 ч)

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?».

Другие интеллектуальные викторины. (12 ч)

«Перевертыши», «Игры разума», «Счастливый случай», «Своя игра».

Учебный план

п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Дата	Виды деятельности
Введение в игру - 8ч.				
1	Нормы поведения в интеллектуальном клубе и кодекс чести знатока. Особенности игры «Что? Где? Когда?». Правила игры.	2		Беседа, обсуждение.
2	Варианты игры: классическая игра, брейн-ринг (игра двух команд),	2		Беседа, обсуждение.

	спортивная игра (одновременная игра нескольких команд).			
3	Вопросы к игре и их особенности. Поведение каждого в команде. Командный дух. Роль и действия капитана.	2		Поиск информации, обсуждение, составление вопросов, отбор и сравнение информации из нескольких источников.
4	Первые игровые пробы.	2		Работа в группах, выполнение практических заданий.
Компоненты успешной игры - 8 ч.				
1	Эрудиция. Логика. Нестандартное мышление.	2		Наблюдение за демонстрациями учителя, объяснение и интерпретация наблюдаемых явлений, анализ проблемных ситуаций.
2	Внимание к деталям. Выделение главного. Умение слышать друг друга. Скорость реакции.	2		Наблюдение за демонстрациями учителя, объяснение и интерпретация наблюдаемых явлений, анализ проблемных ситуаций.
3	Интуиция. Находчивость. Чувство юмора. Умение сдерживать эмоции. Примеры применения каждого компонента успешной игры.	2		Игровая деятельность в группах, рефлексия.
8	Игровые пробы	2		Игровая деятельность в группах, рефлексия.
Техника мозгового штурма -12 ч.				
1	Правила мозгового штурма.	2		Наблюдение за демонстрацией учителя, поиск информации в различных источниках.
2	Проведение и анализ мозгового штурма в разных проблемных ситуациях — практические занятия.	2		Объяснение и интерпретация наблюдаемых

				явлений и действий.
3	Коллективный анализ каждого мозгового штурма. Практические занятия.	2		Самооценка действий школьника во время мозгового штурма, оценка педагогом умения каждого школьника работать в команде.
4	Игровые пробы	2		Подготовка выступлений и докладов с использованием разнообразных источников - выполнение практических заданий
5	Игровые пробы	2		Игровая деятельность в группах, рефлексия.
6	Игровые пробы	2		Игровая деятельность в группах, рефлексия.
Составление вопросов к играм- 12 ч.				
7	Правила составления вопросов. Использование словарей и энциклопедий для составления вопросов.	2		Поиск информации, обсуждение, составление вопросов, отбор и сравнение информации из нескольких источников.
8	Использование научно-популярных журналов, художественной литературы и кино для составления вопросов. Подбор заданий к игре.	2		Поиск информации, обсуждение, составление вопросов, отбор и сравнение информации из нескольких источников.
9	Роль широкого кругозора и эрудиции в составлении вопросов. Ценность знания и преимущества эрудированного человека в игре и повседневной жизни. Подбор заданий к игре	2		Отбор и сравнение материала из нескольких источников, применение полученных знаний на практике.

10	Подбор заданий к игре. Использование Интернета.	2		Самостоятельная индивидуальная работа школьников по составлению вопросов к играм.
11	Разбор составленных вопросов на занятиях.	2		Анализ и сравнение результатов. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
12	Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.	2		Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
Игры и турниры- 26 ч.				
1	Тренировочная игра «Что? Где? Когда?»	2		Игровая деятельность в группах, рефлексия.
2	Тренировочная игра «Что? Где? Когда?»	2		Игровая деятельность в группах, рефлексия.
3	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Вехи русской истории».	2		Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
4	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Мировая художественная культура».	2		Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
5	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «От Москвы до Парижа».	2		Применение полученных знаний в практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
6	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Мировые религии».	2		Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
7	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Вокруг света за 60 минут».	2		Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
8	Турнир «МИФ» (МИФ - Математика. Информатика. Физика)	2		Применение полученных знаний

				на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
9	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Звёздный час».	2		Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
03 1	Клубный турнир «Что? Где? Когда?».	4		Применение полученных знаний на практике.
Другие интеллектуальные викторины- 8ч.				
2	Интеллектуальная игра «Перевертыши».	2		Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
3	Интеллектуальная игра «Игры разума».	2		Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
4	Интеллектуальная викторина: «Счастливый случай».	2		Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
5	Интеллектуальная викторина: «Своя Игра».	2		Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.

Планируемые результаты.

Личностных результатов:

- Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).
- В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.
- адекватно реагировать в проявлениях эмоционально-оценочного отношения к миру (интересы, склонности, предпочтения);
- выражать собственное мнение, позиции; овладение культурой общения и поведения.

Метапредметные результаты:

Регулятивные УУД:

- Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя.
- Учиться высказывать своё предположение (версию).

- Учиться работать по предложенному учителем плану.
- Учиться отличать верно выполненное задание от неверного.
- Учиться совместно с учителем и другими обучающимися давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.
- Контролировать в форме сличения способа действия и его результата с заданным эталоном;

Познавательные УУД:

- Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя.
- Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы.

Коммуникативные УУД:

- Донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).
- Слушать и понимать речь других.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.
- Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

Предполагается, что дети расширят свои знания в следующих областях: русский язык, литература, история, география, биология, обществознание, культура, краеведение, религия.

Условия реализации программы

Срок реализации программы «Что? Где? Когда?» составляет 1 год по 2 академических часа (45 минут) в неделю, всего 68 ч.

Кадровое обеспечение

Программу реализует педагог дополнительного образования - педагогический работник, имеющий высшее или среднее профессиональное образование в соответствующей области.

Календарный учебный график на 2023-2024 г.

Начало учебного года 1 сентября, окончание учебного года – 31 мая.

Продолжительность учебного года 34 недели.

Не рабочие дни: 8.03.2023г., 1.05.2023г., 2.05.2023, 9.05.2023г.

каникулы	сроки
осенние	с 29.10.2023-6.11.2023
зимние	с 29.12.2023-08.01.2024
весенние	с 18.03.2024-26.03.2024
летние	с 31.05.2024-31.08.2024

Методическое обеспечение программы

Для реализации учебно-воспитательных целей используются следующие материалы:

- развивающие игры;
- архивы вопросов и игр;
- информационные базы данных,
- электронные (и иные) энциклопедии, справочники и интерактивные пособия.

Список литературы

1. Андросов А., Клейн А. *Играем в «Что? Где? Когда?»* / - Одесса: НВО ХПА, 1998.
2. Баландин Б.Б. *1001 вопрос для очень умных (с подсказками для остальных)* / Москва: РИПОЛ КЛАССИК
3. Белкин, В.А. *Клуб интеллектуальных игр: методика тренировок* / Москва, 2002.
4. Ворошилов, В.Я. *Феномен игры* / Москва, ЭКСМО, 2002.
5. *Главная книга умных и веселых* / Сост. Ю.Д.Хайчин. – Донецк: Сталкер, 1998.
6. *Кто хочет стать миллионером?* / Ред. А.Кочаров. – Москва: Эгмонт Россия Лтд., 2000.
7. Климович, Л.В. *Играем в «знатоков»!* / Минск: Беларускі верасень, 2005.
8. Климович, Л.В. *Нам нужны сообразительные* / Минск: Зорны верасень, 2007.
9. Левин, Б.Е. *«Что? Где? Когда?» для «чайников»* / Донецк: Сталкер, 1999.
10. *Настольная книга умных и веселых* / Сост. Ю.Д.Хайчин. – Донецк: Сталкер, 1997.
11. *О, счастливчик!* / Ред. А.Кочаров. – Москва: Эгмонт Россия Лтд., 1999.
12. *О, счастливчик. Книга вторая.* / Ред. А.Кочаров. – Москва: Эгмонт Россия Лтд., 1999.
13. *О, счастливчик. Книга третья.* / Ред. А.Кочаров. – Москва: Эгмонт Россия Лтд., 2000.
14. *Своя Игра* / Сост. И.К. Тюрикова. – Москва: ТЕРРА, тт 1-10
15. Хайчин, Ю.Д. *Твоя игра* / – Москва: ФАИР-ПРЕСС, 2000.
16. *Авторы-составители: Е.В. Алексеев, В.Г. Белкин, Н.А. Курмашева, М.О. Поташев, И.К. Тюрикова. «Что? Где? Когда?»: Рольф; Москва; 2000.*