

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Озерская средняя школа им. Д.Тарасова»

РАСМОТРЕНО
Методическим
советом
(Протокол № 5
от «21» июня 2021 г.

ПРИНЯТО
Педагогическим
Советом
(Протокол № 13
от 25 июня 2021)

УТВЕРЖДАЮ
И.о. директора школы
Лобчук Т.Б.
28 августа 2021 г.



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

Срок реализации: 5 лет
Возраст:12-17 лет

Программу составил: Макаров Алексей Алексеевич,
учитель географии

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Что? Где? Когда?» составлена на основе нормативно — правовой базы: 29.12.2012 № 273 Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» глава 10. дополнительное образование. Распоряжение Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-р об утверждении концепции развития дополнительного образования детей. Приказ № 196 от 09.11.2018г « Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

В соответствии с действующими санитарными правилами СП 3.1/2.4.3598-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы образовательных организаций и других объектов социальной инфраструктуры для детей и молодежи в условиях распространения новой коронавирусной инфекции (COVID-19)" (далее - санитарные правила СП 3.1/2.4.3598-20), а также постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 13.07.2020 N 20 "О мероприятиях по профилактике гриппа и острых респираторных вирусных инфекций, в том числе новой коронавирусной инфекции (COVID-19) в эпидемическом сезоне 2020 - 2021 годов".

Актуальность программы

Программа занятий лиги интеллектуальных игр предусматривает большое разнообразие игр, что позволяет практически каждому воспитаннику найти что-то интересное для себя.

Новизна: Программа дополнительного образования является продуктом инновационной деятельности педагога с определенными свойствами и характеристиками:

1. **Средняя степень уникальности** – предполагает связь традиционных школьных дисциплин с предметами, не входящими в школьную программу, направлен на развитие и саморазвитие, образование и самообразование, воспитание учащихся.
2. **Средняя степень новизны** - данный предмет является новым для нашего региона, но крайне необходимым при современных реалиях жизни. Учащиеся в рамках курса получают не только знания и умения, которые в современной повседневной жизни.
3. **Высокая степень востребованности** – соответствует потребностям рынка образовательных услуг, отличается содержательностью, гибкостью использования в соответствии с особенностями региона, возможностями и интересами различных групп учащихся
4. **Высокая степень результативности** – позволяет в достаточно короткие сроки развивать различные компетентности учащихся, тесное взаимодействие с профессиональными сообществами, учреждениями.

Педагогическая целесообразность:

Лига интеллектуальных игр является важным шагом в создании молодежного пространства, позволяющего заполнить свободное время школьников педагогически целесообразной деятельностью, отвлечь их от улицы и прочих негативных факторов современной жизни. Данная программа направлена на интеллектуально-познавательное развитие учащихся, а также формирование общешкольных команд для участия в интеллектуальных играх на областном уровне.

Программа лиги интеллектуальных игр предусматривает командные игры и, следовательно, развивает у игроков не только определенные знания, но и умение общаться, позволяет научиться диалогу, работе в группе. И, главное, занятия в интеллектуальной лиге позволяют понять, что истина рождается не в споре, а лишь при обсуждении заинтересованных в поиске этой истины.

Интеллектуальные игры формируют атмосферу сотрудничества, взаимного доверия и уважения.

Результатом реализации программы станут новые компетенции:

1. **Личностные** – построение системы нравственных ценностей, как основания морального выбора, нравственная оценка принятых решений с точки зрения моральных норм, осуществление личностного морального выбора.
2. **Регулятивные** – постановка учебных задач на основе известного и усвоенного учащимися, и того, что еще неизвестно; определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата; составление плана и последовательности действий; к мобилизации сил; к рациональному распределению времени; к выбору в ситуации конфликта компромиссного решения; к преодолению препятствий; эффективные стратегии решений в трудных жизненных ситуациях.
3. **Общепознавательные** – получение информации из различных источников; выделение необходимой информации из общего объема; оценка различных видов ресурсов, выбор наиболее эффективных способов решения задач при разных условиях.
4. **Коммуникативные** – планирование учебного сотрудничества, совершенствование речевых навыков (логически выстраивать свою речь, аргументировать), умение отстаивать собственную позицию, лидерство и согласование действий с партнером

Разработка программы обусловлена потребностью:

- в творческих и интеллектуально развитых личностях;
- самосовершенствования личности ученика.

Цель: популяризация интеллектуальных игр среди подростков, организация досуга с интенсивной интеллектуальной направленностью.

Задачи:

- выявление и развитие интеллектуальных способностей;

- формирование устойчивых навыков игрового взаимодействия;
- формирование умений работать со справочной литературой;
- развитие и формирование навыков коммуникации (развитие человека как личности возможно только в общении);
- повышение интеллектуальной культуры;
- расширение общественного кругозора и контактов учащихся старших классов;
- расширение кругозора и эрудиции.

Отличительные особенности программы:

В отличие от других программ интеллектуального развития программа интеллектуальной лиги рассчитана на учащихся (возраст 12—17 лет) и носит характер общего развития кругозора, в то время как другие программы интеллектуального развития охватывают узкий диапазон области знаний (конкретную тематику).

Срок реализации программы:

Продолжительность образовательного процесса по данной программе — 5 лет.

Принципы, на которых основывается работа лиги:

- личностно 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);
- культуросообразности (приобщение обучающихся к современной мировой культуре и их ориентация на общечеловеческие культурные ценности).

Планируемые результаты:

Конечным результатом работы по программе интеллектуальной лиги являются:

1. Развитие мотивации к интеллектуально-познавательной деятельности.
2. Развитые коммуникативные способности у воспитанников.
3. Умение воспитанников работать со справочной литературой.
4. Развитые навыки игрового взаимодействия.
5. Расширение кругозора учащихся.
6. Умение анализировать и решать вопросы различной сложности.
7. Самостоятельное составление и корректировка вопросов

Формы подведения итогов реализации программы:

- участие в фестивалях и турнирах интеллектуальных игр;
- проведение внутриклубных интеллектуальных игр;
- подведение итогов года и выявление победителей среди классов по итогам ежегодного интеллектуального марафона.

Особенности набора обучающихся:

Набор воспитанников в клуб интеллектуальных игр свободный, так как главное, чтобы человек имел желание заниматься в данном направлении деятельности.

Календарно-тематическое планирование

(1 год обучения)

№	Содержание	Кол-во часов	Теория	Практика
Введение				
1	Различные интеллектуальные игры на телевидении	1	1	-
2	Значение интеллектуальных игр для развития личности	1	1	-
Индивидуальная и командная работа в интеллектуальных играх				
3	Различные виды индивидуальных заданий	1	1	-
4	Основные правила работы в команде	1	1	-
5	Критерии выбора и особенности работы капитана	1	1	-
6	Распределение ролей в команде	1	1	-
7	Различные виды командных интеллектуальных игр	3	1	2
Развития ассоциативного мышления				
8	Что такое ассоциация	1	1	-
9	Построение ассоциативного ряда	2	1	1
10	Ассоциации с цифровыми значениями	1	1	-
11	Ассоциации со звуками	1	1	-
12	Ассоциации с цветами	1	1	-
13	Ассоциации с объектами	1	1	-
14	Ассоциации с известными событиями	2	1	1
15	Ассоциации с известными людьми	2	1	1
16	Обратные ассоциации	2	1	1
17	Неоднозначные ассоциации	1	1	-
18	Упражнения на закрепление пройденного материала	2	1	1
Формирование наблюдательности				
19	Индивидуальные ответы на вопросы по прочитанному тексту	2	1	1
20	Групповая работа с вопросами по прочитанному тексту	2	1	1
21	Индивидуальные ответы на вопросы по прослушанному тексту	1	1	-

22	Групповая работа с вопросами по прослушанному тексту	2	1	1
23	Индивидуальные ответы на вопросы по просмотренному видеоматериалу	1	1	-
24	Групповая работа с вопросами по просмотренному видеоматериалу	1	1	-
25	Индивидуальные ответы на вопросы по просмотренным изображениям	1	1	-
26	Групповая работа с вопросами по просмотренным изображениям	1	1	-
27	Поиск несоответствий в логических цепочках	2	1	1
28	Повторение пройденного материала	1	-	1
29	Прочтение с самостоятельной разработкой вопросов по произведениям А.С. Пушкина	8	-	8

(2 год обучения)

№	Содержание	Кол-во часов	Теория	Практика
Основные правила работы с вопросами				
1	Распределение ролей по фиксированию вопроса в команде	2	1	1
2	Правила записи вопроса в индивидуальных и командных играх	2	1	1
3	Фиксация и выделение основных моментов в вопросе	2	1	1
Наиболее распространенные интеллектуальные игры				
4	Викторины с вариантами ответов	2	1	1
5	Викторины без вариантов ответов	3	1	2
6	Медиа-азбука. Правила и стратегия игры	2	1	1
7	Гонка за лидером. Правила и стратегия игры	2	1	1
8	Гонка без лидера. Правила и стратегия игры	3	1	2
9	Своя игра. Правила и стратегия игры	2	1	1
10	Взгляд. Правила и стратегия игры	2	1	1
11	Перестрелка. Правила и стратегия игры	2	1	1
12	Мозговой штурм. Правила и стратегия игры	2	1	1
13	Брейн-ринг. Правила и стратегия игры	3	1	2
14	Что? Где? Когда? Правила, стратегия, виды игры	2	1	1
15	Ребусы. Правила составления и разгадка	2	1	1

16	Сканворды. Правила работы с ними.	2	1	1
17	Кроссворды. Правила работы с ними.	2	1	1
18	Повторение пройденного материала	2	1	1
19	Самостоятельный просмотр комедийной советской классики	8	-	8

(3 год обучения)

№	Содержание	Кол-во часов	Теория	Практика
Отработка командных взаимодействий в игре «Своя игра»				
1	Игра на тему «Животные»	2	-	2
2	Игра на тему «Известные люди»	1	-	1
3	Игра на тему «По странам Европы»	1	-	1
4	Игра на тему «Сказки»	1	-	1
5	Игра на тему «Кино и театр»	1	-	1
6	Игра на тему «Еда и напитки»	1	-	1
7	Игра на тему «Спорт»	1	-	1
8	Игра на тему «Города»	1	-	1
9	Игра на тему «Цифры»	1	-	1
Отработка командных взаимодействий в игре «Гонка за лидером»				
10	Игра на тему «Сад и огород»	1	-	1
11	Игра на тему «Живая природа»	1	-	1
12	Игра на тему «Футбол»	1	-	1
13	Игра на тему «Автомобили»	1	-	1
14	Игра на тему «Птицы»	1	-	1
15	Игра на тему «Мифология»	1	-	1
Отработка командных взаимодействий в игре «Взгляд»				
16	Игра на тему «Флаги»	2	-	2
17	Игра на тему «Гербы»	1	-	1
18	Игра на тему «Актеры»	2	-	2
19	Игра на тему «Оружие»	1	-	1
20	Игра на тему «Науки»	1	-	1
21	Игра на тему «Российское кино»	1	-	1
Отработка индивидуальных и командных действий в игре «Медиа-азбука»				
22	Составление заданий и разработка игры «Медиа-азбука»	3	1	2
23	Игра по заданиям созданным учащимися	2	1	1
24	Игра по заданиям преподавателя	1	-	1
Отработка командных взаимодействий в игре «Мозговой штурм»				
25	Различные типы заданий в игре мозговой штурм	2	1	1
26	Игра на тему «Африка»	1	-	1
27	Игра на тему «Америка»	1	-	1

28	Игра на тему «Австралия»	1	-	1
29	Игра на тему «Моря и океаны»	1	-	1
30	Самостоятельное составление заданий для игры	1	-	1
31	Игра по заданиям составленным учащимися	1	-	1
32	Подведение итогов года	1	-	1
33	Изучение высказываний и «крылатых выражений» известных людей	8	-	8

(4 год обучения)

№	Содержание	Кол-во часов	Теория	Практика
Особенности игры «Что? Где? Когда?»				
1	Анализ вопросов с заранее известными ответами	1	1	-
2	Выявление основных моментов в вопросах	2	1	1
3	Определение составов команд	1	1	-
4	Распределение ролей в командах	1	1	-
Отработка командных действий в игре «Что? Где? Когда?»				
5	Игра с облегченными вопросами	2	-	2
6	Игра с вопросами среднего уровня сложности	3	-	3
7	Игра с вопросами повышенного уровня сложности	2	-	2
8	Игра с блиц-вопросами	3	1	2
Игры по заранее заданным темам (тема на следующее занятие дается за неделю)				
9	Игра на тему «А.С. Пушкин и его произведения»	1	-	1
10	Игра на тему «Калининградская область»	2	-	2
11	Игра на тему «Польша»	1	-	1
12	Игра на тему «Хищники и жертвы»	1	-	1
13	Игра на тему «Фильмы 20-го века»	2	-	2
14	Игра на тему «Самые большие»	1	-	1
15	Игра на тему «Самые маленькие»	1	-	1
16	Игра на тему «Разбойники и пираты»	1	-	1
17	Игра на тему «Изобретатели и изобретения»	1	-	1
18	Игры в рамках школьной интеллектуальной лиги	12	-	12
19	Подведение итогов года	1	1	-
20	Изучение Интернет-ресурсов по темам:	8	-	8

	животные и изобретатели, с последующим составлением вопросов			
--	--	--	--	--

(5 год обучения)

№	Содержание	Кол-во часов	Теория	Практика
Взаимодействие капитана и команды в игре «Гонка без лидера»				
1	Особенности игры и взаимодействия членов команды	1	1	-
2	Выявление наиболее «сильных» тем у членов команд	1	1	-
3	Определение лидера и выявление его наиболее сильных сторон	1	1	-
4	Отработка взаимодействия по средствам нетематических игр	3	1	2
Анализ вопросов областной лиги за прошлый год				
5	Анализ отвеченных вопросов	2	1	1
6	Анализ не отвеченных вопросов	2	1	1
7	Выявление наиболее слабых и наиболее сильных сторон команды	1	-	1
Различные типы игр на темы, вызывающие наибольшее затруднение у команд				
8	Игра «Что? Где? Когда?» на темы вызывающие затруднение	3	1	2
9	«Своя игра» на темы вызывающие затруднение	2	1	1
10	Игра «Перестрелка» на темы вызывающие затруднение	2	-	2
Тематические тренировки				
11	Тренировочные вопросы «Север и юг»	1	-	1
12	Тренировочные вопросы «Восток – дело тонкое»	1	-	1
13	Тренировочные вопросы «Музыка и песни»	1	-	1
14	Тренировочные вопросы «С юмором»	1	-	1
15	Тренировочные вопросы «Отцы и дети»	1	-	1
16	Тренировочные вопросы «Профессии»	1	-	1
17	Тренировочные вопросы «Цвета и краски»	1	-	1
18	Игры в рамках школьной интеллектуальной лиги	12	-	12

19	Подведение итогов года	2	1	1
20	Изучение Интернет-ресурсов по темам: известные люди и детские писатели, с последующим составлением вопросов	8	-	8

Основные направления и содержание разделов программы

1 год обучения

Введение

- 1 Различные интеллектуальные игры на телевидении
 - 2 Значение интеллектуальных игр для развития личности
- Индивидуальная и командная работа в интеллектуальных играх

- 3 Различные виды индивидуальных заданий
- 4 Основные правила работы в команде
- 5 Критерии выбора и особенности работы капитана
- 6 Распределение ролей в команде
- 7 Различные виды командных интеллектуальных игр

Развития ассоциативного мышления

- 8 Что такое ассоциация
- 9 Построение ассоциативного ряда
- 10 Ассоциации с цифровыми значениями
- 11 Ассоциации со звуками
- 12 Ассоциации с цветами
- 13 Ассоциации с объектами
- 14 Ассоциации с известными событиями
- 15 Ассоциации с известными людьми
- 16 Обратные ассоциации
- 17 Неоднозначные ассоциации
- 18 Упражнения на закрепление пройденного материала

Формирование наблюдательности

- 19 Индивидуальные ответы на вопросы по прочитанному тексту
- 20 Групповая работа с вопросами по прочитанному тексту
- 21 Индивидуальные ответы на вопросы по прослушанному тексту
- 22 Групповая работа с вопросами по прослушанному тексту
- 23 Индивидуальные ответы на вопросы по просмотренному видеоматериалу
- 24 Групповая работа с вопросами по просмотренному видеоматериалу
- 25 Индивидуальные ответы на вопросы по просмотренным изображениям
- 26 Групповая работа с вопросами по просмотренным изображениям
- 27 Поиск несоответствий в логических цепочках

- 28 Повторение пройденного материала
- 29 Прочтение с самостоятельной разработкой вопросов по произведениям А.С. Пушкина

2 год обучения

Основные правила работы с вопросами

- 1 Распределение ролей по фиксированию вопроса в команде
- 2 Правила записи вопроса в индивидуальных и командных играх
- 3 Фиксация и выделение основных моментов в вопросе

Наиболее распространенные интеллектуальные игры

- 4 Викторины с вариантами ответов
- 5 Викторины без вариантов ответов
- 6 Медиа-азбука. Правила и стратегия игры
- 7 Гонка за лидером. Правила и стратегия игры
- 8 Гонка без лидера. Правила и стратегия игры
- 9 Своя игра. Правила и стратегия игры
- 10 Взгляд. Правила и стратегия игры
- 11 Перестрелка. Правила и стратегия игры
- 12 Мозговой штурм. Правила и стратегия игры
- 13 Брейн-ринг. Правила и стратегия игры
- 14 Что? Где? Когда? Правила, стратегия, виды игры
- 15 Ребусы. Правила составления и разгадка
- 16 Сканворды. Правила работы с ними.
- 17 Кроссворды. Правила работы с ними.
- 18 Повторение пройденного материала
- 19 Самостоятельный просмотр комедийной советской классики

3 год обучения

Отработка командных взаимодействий в игре «Своя игра»

- 1 Игра на тему «Животные»
- 2 Игра на тему «Известные люди»
- 3 Игра на тему «По странам Европы»
- 4 Игра на тему «Сказки»
- 5 Игра на тему «Кино и театр»
- 6 Игра на тему «Еда и напитки»
- 7 Игра на тему «Спорт»
- 8 Игра на тему «Города»
- 9 Игра на тему «Цифры»

Отработка командных взаимодействий в игре «Гонка за лидером»

- 10 Игра на тему «Сад и огород»
- 11 Игра на тему «Живая природа»
- 12 Игра на тему «Футбол»
- 13 Игра на тему «Автомобили»
- 14 Игра на тему «Птицы»
- 15 Игра на тему «Мифология»

Отработка командных взаимодействий в игре «Взгляд»

- 16 Игра на тему «Флаги»
- 17 Игра на тему «Гербы»
- 18 Игра на тему «Актеры»
- 19 Игра на тему «Оружие»
- 20 Игра на тему «Науки»
- 21 Игра на тему «Российское кино»

Отработка индивидуальных и командных действий в игре «Медиа-азбука»

- 22 Составление заданий и разработка игры «Медиа-азбука»
- 23 Игра по заданиям созданным учащимися
- 24 Игра по заданиям преподавателя

Отработка командных взаимодействий в игре «Мозговой штурм»

- 25 Различные типы заданий в игре мозговой штурм
- 26 Игра на тему «Африка»
- 27 Игра на тему «Америка»
- 28 Игра на тему «Австралия» 1
- 29 Игра на тему «Моря и океаны»
- 30 Самостоятельное составление заданий для игры
- 31 Игра по заданиям составленным учащимися
- 32 Подведение итогов года
- 33 Изучение высказываний и «крылатых выражений» известных людей

4 год обучения

Особенности игры «Что? Где? Когда?»

- 1 Анализ вопросов с заранее известными ответами
- 2 Выявление основных моментов в вопросах
- 3 Определение составов команд
- 4 Распределение ролей в командах

Отработка командных действий в игре «Что? Где? Когда?»

- 5 Игра с облегченными вопросами
- 6 Игра с вопросами среднего уровня сложности
- 7 Игра с вопросами повышенного уровня сложности
- 8 Игра с блиц-вопросами

Игры по заранее заданным темам (тема на следующее занятие дается за неделю)

- 9 Игра на тему «А.С. Пушкин и его произведения»
- 10 Игра на тему «Калининградская область»
- 11 Игра на тему «Польша»
- 12 Игра на тему «Хищники и жертвы»
- 13 Игра на тему «Фильмы 20-го века»
- 14 Игра на тему «Самые большие»
- 15 Игра на тему «Самые маленькие»
- 16 Игра на тему «Разбойники и пираты»
- 17 Игра на тему «Изобретатели и изобретения»
- 18 Игры в рамках школьной интеллектуальной лиги
- 19 Подведение итогов года
- 20 Изучение Интернет-ресурсов по темам: животные и изобретатели, с последующим составлением вопросов

5 год обучения

Взаимодействие капитана и команды в игре «Гонка без лидера»

- 1 Особенности игры и взаимодействия членов команды
- 2 Выявление наиболее «сильных» тем у членов команд
- 3 Определение лидера и выявление его наиболее сильных сторон
- 4 Отработка взаимодействия по средствам нетематических игр

Анализ вопросов областной лиги за прошлый год

- 5 Анализ отвеченных вопросов
- 6 Анализ не отвеченных вопросов
- 7 Выявление наиболее слабых и наиболее сильных сторон команды

Различные типы игр на темы, вызывающие наибольшее затруднение у команд

- 8 Игра «Что? Где? Когда?» на темы вызывающие затруднение
- 9 «Своя игра» на темы вызывающие затруднение
- 10 Игра «Перестрелка» на темы вызывающие затруднение

Тематические тренировки

- 11 Тренировочные вопросы «Север и юг»
- 12 Тренировочные вопросы «Восток – дело тонкое»
- 13 Тренировочные вопросы «Музыка и песни»
- 14 Тренировочные вопросы «С юмором»
- 15 Тренировочные вопросы «Отцы и дети»
- 16 Тренировочные вопросы «Профессии»
- 17 Тренировочные вопросы «Цвета и краски»
- 18 Игры в рамках школьной интеллектуальной лиги
- 19 Подведение итогов года

- 20 Изучение Интернет-ресурсов по темам: известные люди и детские писатели, с последующим составлением вопросов
- 4 «Золотая цепь». Правила, особенности игры
- 5 «Золотая цепь» тренировочные игры
- 6 «Очередь» Правила и особенности игры

Методическое обеспечение

1. Н. Грант Большая энциклопедия истории. - М.: «Росмэн», 2017.
2. У. Мадгуик, Р Керрод. Книга знаний. – М.: «Махаон», 2018.
3. Н.Н. Перова. Чудеса света. – М.: «Эксмо», 2017.
4. Ф. Пирс, З. Голдсмит. Земля вчера и сегодня. – М.: «Контент», 2018.
5. Большая иллюстрированная энциклопедия. – М.: «Махаон», 2017.
6. История зарубежных стран. – М.: «Росмэн», 2018.
7. Новая энциклопедия школьника. – М.: «Махаон», 2017.
8. Россия: физическая и экономическая география. – М.: «Аванта», 2018.
9. Юному эрудиту обо всем. – М.: «Махаон», 2017.
10. OXFORD. Большая энциклопедия. – М.: «Росмэн», 2017.

Материально-техническое обеспечение :

№	Наименование	количество
1	Ученические столы 2 местные с комплектом стульев	17
2	Стол учительский с тумбой	1
3	Стул учительский	2
4	Шкафы для хранения учебников, дидактических материалов, пособий и пр.	5
5	Настенная классная доска	1
6	Телевизор с тумбой-подставкой	1
7	Компьютер	1