



Администрация городского округа Дубна Московской области  
Управление народного образования

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа № 5 г. Дубны Московской  
области»  
(ШКОЛА № 5)

ул. Карла Маркса, д.9а, г. Дубна, Московская область, 141980, тел. (49621) 6-67-67\*5050/5051/5052, e-mail school5@uni-dubna.ru

ОКПО 13376385 ОГРН 1035002203444 ИНН/КПП 5010028004 / 501001001

Рассмотрено на заседании  
педагогического совета  
от « 16 » декабря 2019г  
Протокол № 3

**УТВЕРЖДАЮ**  
директор МБОУ СОШ № 5  
В.И.Стенгач В.И.Стенгач  
Приказ 102/01-19 от 16 декабря 2019г.



**Дополнительная общеразвивающая программа  
естественнонаучной направленности  
«Интеллектуальный клуб Что? Где? Когда?»  
(стартовый уровень)**

**возраст обучающихся: 13-17 лет  
(разновозрастная, учитывающая возрастную дифференциацию)  
Срок реализации: 1 год.**

**Автор-составитель:  
учитель Тихомирова  
Александра Владимировна**

**Дубна, 2019г**

## Пояснительная записка

### 1.1. Общие сведения о программе.

*Нормативно-правовые основы разработки программы:*

- Федеральный закон № 273-ФЗ от 29.12.2012 г. «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ министерства образования и науки РФ № 1008 от 29 августа 2013 г. «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным образовательным программам»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ № 41 от 04.07.2014 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;
- Концепция развития дополнительного образования детей, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации № 1726-р от 4 сентября 2014 г.;
- Методически рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые), разработанные Министерством образования и науки Российской Федерации в 2015 году;
- Примерные требования к программам дополнительного образования детей (из письма Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей Минобрнауки России от 11.12.2006 № 06-1844;

*Актуальность программы.* Интеллектуальные игры как исторически обусловленное общественное явление с давних пор составляют неотъемлемую часть жизни человека. Еще в древние времена игры носили не только

развлекательный, но и воспитательный, развивающий характер Игра обучала навыкам социального поведения, развивала многие социально-значимые навыки человека.

В более поздние времена многие отечественные педагоги и психологи (А.П.Аникеева, А.Н.Леонтьев, С.А.Шмаков, Д.Б.Эльконин), выражая передовые идеи в области воспитания, в том числе и интеллектуального, высоко оценивали интеллектуальные игры в качестве одного из действенных средств воспитания, разностороннего развития человека, укрепления его уверенности в себе и развития познавательных способностей. Они считали необходимым широко использовать интеллектуальные игры в системе обучения и воспитания.

Одной из эффективных форм приобщения современных школьников к интеллектуальной культуре, стимулирования их познавательно-творческой деятельности являются клубы интеллектуальных игр.

Одним из наиболее важных психологических условий в развитии интеллектуальной культуры личности школьника является его эмоциональный комфорт, сопровождающий процесс познания. От этого зависит самооценка ребенка, его отношение к осваиваемым видам познавательной деятельности. Подросткам важна практическая значимость их деятельности. Поэтому клуб интеллектуальных игр дает ценный опыт социальности, помогает процессу самообразования участников интеллектуальной игры. В ходе занятий ребята получают расширенные знания о фундаментальных естественно-научных законах.

## 1.2. Цель и задачи программы.

**Цель** работы клуба – формирование устойчивого интереса к интеллектуальным и логическим играм.

### Задачи программы

- ✓ обогащение внутреннего мира;

- ✓ расширение кругозора;
- ✓ воспитание стремления к самообразованию;
- ✓ повышение общекультурного уровня;
- ✓ развитие социальных навыков.

### 1.3. Организация образовательного процесса.

*Участники программы.* Возраст детей, участвующих в реализации данной программы - 13-17 лет.

В этот период большое значение приобретает ценностно-ориентированная активность. Главная особенность детей в возрасте 13-17 лет: они начинают считать себя взрослыми, постоянно пытаются доказать это окружающим.. Достаточно общительны, начинают отстаивать свою точку зрения. Порой любят больше говорить, чем делать. У человека в таком возрасте обо всем есть свое мнение, поэтому дети хотят, чтобы их пожелания, мнения, доводы учитывались. Эльконин Д.Б., называет подростковым возрастом период 11-17 лет, основываясь на критерии смен ведущих форм деятельности. Но подразделяет его на два этапа: средний школьный возраст (11-15 лет), когда ведущей деятельностью является общение, и старший школьный возраст (15-17 лет), когда ведущей становится учебно-профессиональная деятельность. Эти особенности подростков учитываются при выборе форм работы и тематике занятий.

*Срок освоения программы.* Программа рассчитана на один год обучения, 72 часа в год, 2 часа в неделю.

Занятия по программе в основном состоят из двух этапов: теоретическая часть и игра.

Кроме того, в рамках программы традиционно проводятся фестивали открытия и закрытия сезона, турниры на определение лучшего игрока и капитана клуба, новогодний турнир и товарищеские игры с «ветеранами клуба».

*Основная форма организации учебно-воспитательного процесса.*

*Форма обучения* – очная. Учебные занятия проводятся в микрогруппах по 4 – 7 человек.

*Формы занятий.* Упор в занятиях делается на игру, в процессе которой предусмотрена проработка необходимых навыков и достижения поставленных целей. Отсюда преобладание игровых занятий над теоретическими и практическими. В ходе игровых занятий у учащихся есть возможность проявить приобретенные знания и навыки в комплексе, а у педагога замечать и устранять слабые места и недоработки в их подготовке.

В деятельности клуба используются следующие *формы организации работы*:

- групповая (тренинги, подготовка и проведение игр, теоретические занятия);

индивидуальная (составление вопросов, индивидуальные консультации, личное первенство).

*Оценочные материалы*

1. Тесты
2. Участие в турнирах, соревнованиях.
3. Составление вопросов для игры. Конкурс на лучший вопрос
4. Комплект вопросов Клуба «Что? Где? Когда».
5. Интеллектуальные квесты.
6. Игра «Вопрос-Ответ».

Эффективность Программы будет оцениваться результатом выступления команды в школьных, районных, муниципальных играх.

#### 1.4. Планируемые результаты деятельности.

Сформированы теоретические знания в сфере интеллектуальных игр (знают правила игры, как составлять вопросы к интеллектуальным играм, знают

условия взаимодействия в команде для получения высоких результатов в процессе игры, владеют естественно-научными знаниями на расширенном уровне и др.);

Сформированы практические умения и навыки (играют по правилам, умеют составлять вопросы к интеллектуальным играм разных видов, умеют взаимодействовать в команде для получения высоких игровых результатов и др.);

Оценка результатов деятельности клуба осуществляется на основе следующих критериев:

- умение работать в коллективе над предложенной интеллектуальной задачей;
- знание начальных теоретических основ решения интеллектуальных задач;
- устойчивый интерес к игровой интеллектуально-творческой деятельности.

### Учебный план

№	Название раздела	Количество часов			Форма аттестации/контроля
		всего	Теория	Практика	
	Интеллектуальный клуб «Что? Где? Когда?»	72	62	10	Результаты игры
1	Введение в игру	1	1		Педагогическое наблюдение
2	Компоненты успешной игры	4	4		Опрос
3	Техника мозгового штурма	10	10		Соревнование
4	Составление вопросов к играм	10	10		Соревнование

5	Игры «Что? Где? Когда?»	20	20		Турнир
6	Другие интеллектуальные викторины	12	12		Соревнование Результаты игры
7	Социальные пробы	12		12	Опрос

### Содержание деятельности

#### 1. Введение в игру. (1 ч)

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. Первые игровые пробы.

#### 2. Компоненты успешной игры. (4 ч)

Теория Эрудиция. Логика. Нестандартное мышление. Внимание к деталям. Выделение главного. Умение слышать друг друга. Скорость реакции. Интуиция. Находчивость. Чувство юмора. Умение сдерживать эмоции.

Практика Примеры применения каждого компонента успешной игры. Игровые пробы.

#### 3. Техника мозгового штурма. (10 ч)

Теория. Правила мозгового штурма. Проведение мозгового штурма в разных проблемных ситуациях — практические занятия. Коллективный анализ каждого мозгового штурма: чего удалось достичь команде, какие трудности встретились на пути, самооценка действий школьника во время мозгового штурма, оценка педагогом умения каждого школьника работать в команде.

Практика. Игровые пробы.

#### *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.

Практика. Самостоятельная индивидуальная работа воспитанников по составлению вопросов к играм. Разбор составленных вопросов. Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.

#### *5. Игры «Что? Где? Когда?». (20 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?».

#### *6. Другие интеллектуальные викторины. (12 ч)*

Теория. Правила проведения интеллектуальных игр «Своя игра». «Пентагон». «Эрудит-лото». «Перевертыши» и т. п.

Практика Игровые пробы «Своя игра». «Пентагон». «Эрудит-лото». «Перевертыши» и т. п.

#### *7. Социальные пробы. (12 ч)*

Теория Вопросы к игре и их особенности. Особенности проведения интеллектуальных игр.

Практика Самостоятельная подготовка, организация, проведение и последующий анализ членами клуба интеллектуальных викторин для младших школьников. Самостоятельная подготовка, организация, проведение и последующий анализ членами клуба общешкольного турнира «Брейн-ринг». Организация и проведение турниров «Брейн-ринг» с внешкольными командами.

**Ожидаемые результаты реализации программы**



**1. Результаты первого уровня** (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; европоцентризме и 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.

*2. Результаты второго уровня (формирование позитивного отношения школьников к базовым ценностям нашего общества и к социальной реальности в целом):*

развитие ценностных отношений школьника к своему Отечеству, его истории и культуре, населяющим его народам, героическим страницам его прошлого; к Земле, природе и биологическому разнообразию жизни; знаниям, науке и исследовательской деятельности; миру, ненасилию, сотрудничеству; человеку, людям (иной этнической или культурной принадлежности), к человеческой жизни вообще.

*3. Результаты третьего уровня (приобретение школьниками опыта самостоятельного социального действия):*

учащиеся смогут приобрести опыт исследовательской деятельности; публичного выступления по проблемным вопросам; природосберегающей и природоохранной деятельности; интервьюирования и проведения опросов общественного мнения; общения с представителями других социальных групп; волонтерской деятельности; участия в гражданских акциях; заботы о малышах и организации их досуга; опыт организации совместной деятельности с другими детьми.

### **Обеспечение реализации программы**

1. Материально-техническое обеспечение программы

- баннер с эмблемой клуба,
- компьютер
- магнитофон,
- микрофон,
- мультимедийный проектор
- таймер
- усилитель с колонкой

2. Методическое обеспечение к программе представлено в виде дидактических материалов и вопросов для игр из сети «Интернет».

## Список литературы

### Литература, используемая педагогом для разработки программы и организации образовательного процесса.

1. Федоровская Е. О. Дар игры. Роль игры в развитии творческого потенциала ребенка // Одаренный ребенок. - 2012. - № 1 (январь-февраль). - С. 20-28.
2. Кручинина Е. С. Организация интеллектуальной игры "Что? Где? Когда?" // Справочник старшего воспитателя дошкольного учреждения. - 2012. - № 1. - С. 30-38.
3. Камакин О. Н. Интеллектуально-познавательная игра "Будь готов!" // Справочник классного руководителя. - 2012. - № 3 (март). - С. 73-77.
4. Сун Л. Интеллектуальная игра дебаты: формы организации и особенности проведения // Наука и школа. - 2012. - № 5. - С. 58-61.
5. Анашина Н.Ю. Энциклопедия интеллектуальных игр. Брэйн-ринг. Своя игра. Эрудит-аукцион. – Ярославль: Академия развития, 2006
6. Анашина Н.Ю. Энциклопедия интеллектуальных игр. Эрудит-лото, «Ассоциации», Логические цепочки, «Перевертыши» и другие. – Ярославль: Академия развития, 2006
7. Деркач О.А., Быков В.В. Домашние телеигры. – М.: АСТ-ПРЕСС СКД, 2006
8. Деркач О.А., Быков В.В. 1000 заданий для зарядки мозгов. – М.: АСТ-ПРЕСС СКД, 2007
9. Левин Б.Е. «Что? Где? Когда?». Энциклопедия головоломок. – М.: Астрель, 2010
10. Нянковский М.А. 1000 вопросов для умников и умниц. – Ярославль: Академия развития, 2007

### *Литература, рекомендуемая для детей и родителей*

1. "Где? Кто? Когда? 2000 ярких событий, имен, памятных дат. Книга для знатока" Редактор: Перевезенцева И. А. Издательство: Мартин, 2017 г.
2. "Задачки" для любознательных" Автор: Лорман Шмиль М. Издательство: Феникс, 2015 г

Приложение 1

## **Календарный учебный график**

### **Дополнительной общеразвивающей программы**

#### **«Интеллектуальный клуб Что? Где? Когда?»**

#### **Год обучения 1**

<b>№ п/п</b>	<b>Месяц</b>	<b>Число</b>	<b>Время</b>	<b>Форма занятия</b>	<b>Кол-во часов</b>	<b>Тема</b>	<b>Место проведения</b>	<b>Форма контроля</b>
<i>1. Введение... (4 часа)</i>								
1	сентябрь			Лекция Соревнование	2	Введение в игру. Особенности игры «Что? Где? Когда?». Правила игры. Игровые пробы.	Каб. 28	Педагогическое наблюдение опрос
<i>2. Компоненты успешной игры. (8 часов)</i>								
2	сентябрь			Лекция Соревнование	2	Эрудиция. Логика. Выделение главного Игровые пробы.	Каб. 28	Результаты игры

3	сентябрь			Лекция Соревнование	2	Умение слышать друг друга. Скорость реакции. Интуиция. Находчивость Игровые пробы.	Каб. 28	Результаты игры
4	сентябрь			Лекция Соревнование	2	Чувство юмора. Умение сдерживать эмоции. Примеры применения каждого компонента успешной игры. Игровые пробы.	Каб. 28	Результаты игры
5	октябрь			Лекция Соревнование	2	Чувство юмора. Умение сдерживать эмоции. Примеры применения каждого компонента успешной игры. Игровые пробы.	Каб. 28	Результаты игры
3. Техника мозгового штурма. (10 ч)								
6	октябрь			Лекция Соревнование	2	Правила мозгового штурма. Игровые пробы.	Каб. 28	Результаты игры
7	октябрь			Соревнование	2	Проведение мозгового штурма в разных проблемных ситуациях — практические занятия.	Каб. 28	Результаты игры Опрос
8	ноябрь			Соревнование Диспут	2	Игровые пробы. Коллективный анализ мозгового штурма.	Каб. 28	Результаты игры Опрос

9	ноябрь			Соревнование Диспут	2	Игровые пробы. Коллективный анализ мозгового штурма.	Каб. 28	Результаты игры Опрос
10	ноябрь			Соревнование Диспут	2	Игровые пробы. Коллективный анализ мозгового штурма.	Каб. 28	Результаты игры Опрос
<i>4. Составление вопросов к играм. (10 ч)</i>								
11	ноябрь			Лекция	2	Правила составления вопросов. Использование словарей и энциклопедий для составления вопросов	Каб. 28	Тест
12	декабрь			Практикум	2	.Самостоятельная работа по составлению вопросов к играм. Разбор составленных вопросов.	Каб. 28	Опрос
13.	декабрь			Соревнование	2	Игры использованием самостоятельно разработанных вопросов.	Каб. 28	Результаты игры
14	декабрь			Дискуссия	2	.Самостоятельная работа по составлению вопросов к играм. Разбор составленных вопросов.	Каб. 28	Результаты игры

15	декабрь			Соревнование	2	Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.	Каб. 28	Результаты игры
<i>5. Игры «Что? Где? Когда?». (20 ч) Тренировочные игры.</i>								
16	декабрь			Соревнование	2	Тренировочные игры «Что? Где? Когда?»	Каб. 28	Результаты игры
17	январь			Соревнование	2	Тематические игры «Что? Где? Когда?» «Мировая художественная культура»	Каб. 28	Результаты игры
18	январь			Соревнование	2	Тренировочные игры «Что? Где? Когда?»	Каб. 28	Результаты игры
19	январь			Соревнование	2	Тематические игры «Что? Где? Когда?» «Героические страницы российской истории»	Каб. 28	Результаты игры
20	январь			Соревнование	2	Тренировочные игры «Что? Где? Когда?»	Каб. 28	Результаты игры
21	февраль			Соревнование	2	Тематические игры «Что? Где? Когда?» «Первые в космосе»	Каб. 28	Результаты игры
22	февраль			Соревнование	2	Тематические игры «Что? Где? Когда?» «Религии мира»	Каб. 28	Результаты игры

23	февраль			Соревнование	2	Тренировочные игры «Что? Где? Когда?»	Каб. 28	Результаты игры
24	февраль			Соревнование	2	Тренировочные игры «Что? Где? Когда?»	Каб. 28	Результаты игры
25	март			Соревнование	2	Клубный турнир «Что? Где? Когда?».	Каб. 28	Результаты игры
<i>6. Другие интеллектуальные викторины. (12 ч)</i>								
26	март			Лекция Соревнование	2	«Своя игра». Правила Игровые пробы	Каб. 28	Результаты игры
27	март			Лекция Соревнование	2	«Пентагон». Правила Игровые пробы	Каб. 28	Результаты игры
28	март			Лекция Соревнование	2	«Брейн ринг» Правила Игровые пробы	Каб. 28	Результаты игры
29	апрель			Лекция Соревнование	2	«Эрудит-лото». Правила Игровые пробы	Каб. 28	Результаты игры
30	апрель			Лекция Соревнование	2	«Перевертыши» Правила Игровые пробы	Каб. 28	Результаты игры
31	апрель			Соревнование	2	Клубный турнир	Каб. 28	Результаты игры
<i>7. Социальные пробы. (10 ч)</i>								



32	апрель			Диспут	2	Самостоятельная подготовка интеллектуальных викторин для младших школьников.	Каб. 28	Педагогическое наблюдение
33	май			Соревнование	2	Самостоятельная организация и проведение интеллектуальных викторин для младших школьников.	Каб. 28	Педагогическое наблюдение
34	май			Соревнование	2	Самостоятельная организация и проведение интеллектуальных викторин для младших школьников	Каб. 28	Педагогическое наблюдение
35	май			Соревнование	2	Самостоятельная организация и проведение интеллектуальных викторин для младших школьников	Каб. 28	Педагогическое наблюдение
36	май			Соревнование	2	Самостоятельная подготовка, организация, проведение и последующий анализ общешкольного турнира «Брейн-ринг».	Каб. 28	Педагогическое наблюдение