



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

№ п/п	Месяц	Число	Время	Форма занятия	Кол-во часов	Тема	Место проведения	Форма контроля
<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