

Управление общего и дошкольного образования
Администрации города Норильска

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя школа № 27 имени Героя Советского Союза Ц.Л. Куникова»
(МБОУ «СШ № 27»)

РАССМОТРЕНО

на заседании МО

 А.А. Кутукова

Протокол № 1
от 30.08.2024 г.

СОГЛАСОВАНО

заместитель директора
по ВР

 Ю.Н. Петрова

30.08.2024 г.

УТВЕРЖДЕНО

директор МБОУ «СШ № 27»

 О.В. Головинова

Приказ № 01-05-478
от 30.08.2024 г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ

ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»

Направленность программы: естественно-научная

Уровень программы: базовый

Возраст детей: 12-17 лет

Срок реализации программы: 1 год (2024-2025 учебный год)

Хоменко Элина Вячеславовна,
педагог дополнительного образования

Норильск, 2024

СОДЕРЖАНИЕ:

1. Пояснительная записка..... стр. 3-5
2. Содержание рабочей программы..... стр. 6-7
3. Требования к уровню подготовки обучающихся.....стр. 7
4. Учебно – методическое обеспечение образовательного процесса.....стр.7
5. Календарно-тематический план.....стр. 8-9

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.

Рабочая программа интеллектуального клуба «Что? Где? Когда?» составлена на основе авторской программы Е.А. Ципляевой «Модель организации досуга и творчества детей. 5-11 класс: программа интеллектуального клуба, - Волгоград: Учитель, 2009.

Педагогическая целесообразность программы

Интеллектуальные и творческие игры являются одним из любимейших форм организации досуга в нашей стране. Получив благодаря телевидению миллионы поклонников всех возрастов, они широко вошли в практику работы, школ, библиотек, учреждений культуры, клубов по работе с молодежью. Можно сказать, что нет такого общественного объединения, которое на том или ином этапе своей работы не применяло интеллектуальные и творческие игры как средство развития и обеспечения досуга своих членов. Международные и региональные фестивали интеллектуальных игр, проводимые под эгидой Международной ассоциации клубов “Что? Где? Когда?” неизменно собирают значительное число заинтересованных участников и зрителей. Во многих регионах нашей страны клубы интеллектуальных игр как некоммерческие организации проводят значительную работу среди молодежи, осуществляя не только собственно игровые проекты, но и удовлетворяя другие многообразные запросы молодых людей.

Интеллектуальная игра - индивидуальное или (чаще) коллективное выполнение заданий, требующих применения продуктивного мышления в условиях ограниченного времени и соревнования. Интеллектуальные игры объединяют в себе черты как игровой, так и учебной деятельности - они развивают теоретическое мышление, требуя формулирования понятий, выполнения основных мыслительных операций (классификации, анализа, синтеза и т.п.). С другой стороны, сама по себе эта деятельность является не целью, а средством достижения игрового результата (победы в соревновании), причем и этот результат быстро теряет ценность сам по себе и цель смещается с результата непосредственно на процесс поиска и принятия решения.

Цель данной программы: развитие интеллектуальных способностей (логического мышления; сообразительности; коммуникабельности), творческой активности детей, расширение кругозора, общей эрудиции, стимулирование желания развивать свой интеллект с помощью самостоятельно изученной литературы, использования интернетресурсов для успешного участия в интеллектуальных играх различного уровня; приобретение опыта публичных выступлений; ведения дискуссии; стратегического и тактического поведения личности и команды в меняющихся условиях.

Задачи:

Воспитательные:

- Формировать положительные эмоции, благоприятный психологический климат в процессе досуговой деятельности и межличностного общения.
- Придать досуговой деятельности развивающий и воспитывающий характер.
- Формировать ценностное отношение к интеллекту.
- Приобщить подрастающее поколение к истинным культурным ценностям.

Обучающие:

- Обучить подростков разработке и организации интеллектуально-познавательных игр, конкурсов, викторин.
- Обучить умению анализировать свою деятельность.
- Создать условия для самореализации личности на основе индивидуального подхода через включение в активную социально-досуговую деятельность.

Развивающие:

- Развивать организаторские способности, коммуникативные умения и навыки межличностного и делового общения.
- Развивать навыки поисково-исследовательской деятельности подростков.
- Создать условия для развития творческих и индивидуальных наклонностей.

Здоровьесберегающие:

- Создать условия для развития гармоничной личности.

- Сохранить психическое здоровье детей.
- Приобщить к здоровому образу жизни.

Сроки реализации программы

По организации учебно-воспитательного процесса программа долгосрочная, срок реализации – 1 год.

Занятия проходят 1 раза в неделю протяжённостью 1 часа. Всего за учебный год – 34 часа.

Программа рассчитана на работу с детьми 12-17 лет в группах постоянного состава.

Формы и режим занятий

Занятия проводятся с периодичностью 1 раз в неделю по 1 уроку. В соответствии с нормами Сан ПиН 2.4.4. 1251 – 03 наполняемость в группах предполагает состав учащихся от 10 до 15 человек.

Аудиторные занятия: теоретические и практические.

Тренировки, внутренние события, участия в фестивалях и турнирах, выездные мероприятия.

Тренинг-тренировки: развитие у членов клуба как личностных, так и социально- психологических качеств, необходимых как для успеха в игре, так и для дальнейшего жизненного пути.

Моделирование ситуаций выбора и успеха, каждый должен чувствовать свою эффективность, нужность, важность для всех.

Внутренние события.

Внутриклубные турниры, участие в интеллектуальных Интернет играх.

Работа над имиджем.

«Спортивное направление» - ориентация на достижение результата, получение рейтинга.

«Зрелищное направление» - создание яркого, оригинального, необычного, позитивного образа игрока-интеллектуала.

Это позволяет молодому человеку внутренне оценить игру как модель ситуации, когда неудача или успех могут быть «переиграны», «начаты сначала».

Что? Где? Когда?

Основные правила игры:

1. В игре принимают участие команды (традиционное количество участников – шесть).
2. Для ответа на вопрос команде (командам) предоставляется ограниченное количество времени (от 30 с до 1 минуты). В случае, если на вопрос отвечает несколько команд, им дается равное время.
3. Команды могут отвечать письменно или устно. В случае устного ответа его правильность оценивает ведущий. Письменные ответы оценивает компетентное жюри, сравнивая варианты команд, с ответами автора вопроса.
4. Обычно правильным ответом считается тот, в котором содержится “ключевое” слово.
5. В случае, если в ответе команды содержатся более, чем одна версия – он не засчитывается.
6. Все команды отвечают на заранее оговоренное количество вопросов (в одном туре целесообразно использовать от 12 до 18 вопросов, количество туров зависит от количества и возраста команд, а так же от уровня подготовки команд).
7. Победителем считается команда, ответившая на большее количество вопросов. В случае равного количества правильных ответов обычно применяется рейтинг (показатель сложности вопросов, определяемый как разность между общим количеством команд и количеством команд, правильно ответивших на вопросы) или сумма мест, полученных командой в отдельных турах. (Чем меньше сумма мест, тем выше итоговое место). Возможно применение и других способов определения победителей, но нужно помнить о том, что чем проще правила, тем меньше конфликтов.

Дата	Время	Мероприятия
пятница	16.20-17.05	Занятия по КТП
Воскресенье	Выезд 11.50-15.00 Турнир 13.00-15.00	Выезд команд на внешние мероприятия (1-2 раза в месяц) Выезд на турнир международной игры МКМ (Молодежный .кубок мира) ГДК «Что?Где?Когда?» г.Норильск

		далее по расписанию клуба Игра «Умники и умницы» ЦВР г.Талнах
		Проведение внутренних турниров (1 раз в месяц)

II. СОДЕРЖАНИЕ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ.

1. Введение. Игра – дело серьёзное.

Теория.

Классификация игр. Виды игр: командные, массовые, индивидуальные, подвижные, малоподвижные. Типы игр : игры на знакомство, кричалки, с предметом, музыкальные, танцевальные, театр-экспромт, интеллектуальные.

Как составить игру.

Интеллектуальные игры. Типы интеллектуальных игр.

Правила и законы простейших интеллектуальных игр. Алгоритм построения.

Классификация вопросов и заданий для интеллектуальных игр. Правило составления вопросов.

Анализ проведённой игры.

Практика.

Игры: «Пришельцы», «Крокодилы», «Мафия», «Памятник-снято», «Люди к людям», «Четыре краски», «Театр миниатюр», «Имена», «Слепые», «Три фразы».

Интеллектуально-познавательные игры, викторины, конкурсы: «5 на 5», «Эрудит», «Сим», «Танграм», «Крестики-нолики», «Кругосветка», «Игра-путешествие», «Брейн-ринг», «Звёздный час».

Формы и методы: игра, конкурс, викторина, «мозговой штурм», беседа, наблюдение, работа с литературой, тренинги, дифференцированная работа в малых группах, парная и бригадная форма работы.

2. Магия интеллекта

Теория.

Познакомить и научить работать с разнообразными заданиями, упражнениями и играми на развитие интеллекта, памяти, внимания, творческого мышления.

Позиционные игры. Интеллектуальные игры на бумаге : игры с числами и цифрами, игры с буквами и словами, игры с рисунками, игры с предметами.

Ребусы. Составные части ребусов.

Анаграммы и метаграммы (простые и стихотворные). Принципы построения и составления ребусов, анаграмм, метаграмм, способы их разрешения.

Практика.

Задания: «Произнеси наоборот», «Мнемонические приёмы», «Выяви закономерность», «Тренируем внимание», «Правило деятельности», «Корректирующая проба», «Контакт», «Аукцион», «Чертова дюжина».

Игры:

-позиционные: «Сундучки», «Ползунок», «Сим», «Рассада», «Три в ряд», «Гомоку», или пять в ряд», «Морской бой»;

-игры с буквами и словами: «Гласные буквы», «Две согласные», «Каркас», «Стержень», «Змейка», «Первая и последняя», «Домики», «Три буквы», «Балда», «Соревнования телефонистов», «Скороговорки»

- с числами и цифрами: «Пятнадцать», «Четыре знака», «Цифра и величина», «Три вопроса», «Быки и коровы», «Часы и минуты»

-с рисунками: «Бумажный тигр», «Одним росчерком», «Шесть точек», «Рисунок-загадка», «Слова в рисунках».

- с предметами: «Игры со спичками», «Танграм», «Листок»

Формы и методы: игра, конкурс, викторина, «мозговой штурм», беседа, наблюдение, работа с литературой, тренинги, дифференцированная работа в малых группах, парная и бригадная форма работы.

3. Работа с литературой.

Теория

В этом разделе учащимся предстоит научиться:

- систематизировать материал, используемый в подготовке к интеллектуально-познавательным играм, викторинам, конкурсам
- отбирать литературу по заданной теме;
- составлять вопросы, вычлняя их в сплошном тексте.

Практика:

Работа с литературой. Составление вопросов и заданий к играм, викторинам, конкурсам.

ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ ОБУЧАЮЩИХСЯ:

Ожидаемые результаты обучения и способы их проверки

Повышение интеллектуального уровня подростков посредством включения их в интеллектуально-познавательную деятельность.

Повышение культуры общения в коллективе, сплочение коллектива.

Умение правильно, корректно составить вопрос к игре, конкурсу, викторине.

Умение организовать и провести интеллектуально-познавательную игру, викторину, конкурсную программу.

Умение анализировать мероприятие.

Формы подведения итогов реализации программы

- собеседование;
- индивидуальные консультации;
- тестирование и анкетирование;
- наблюдения;
- итоговые занятия;

Виды контроля:

- итоговые занятия;
- предварительный;
- промежуточный;
- итоговый;

Формы подведения итогов реализации программы:

- итоговые занятия;
- мероприятия (городские и внутренние).

Учебно-методическое обеспечение

Модель организации досуга и творчества детей. 5-11 класс: Программа интеллектуального клуба, Е.А.Ципляева.- Волгоград: Учитель, 2009.

Интеллектуальные игры: вопросы их классификации и разработки. Ю Ганичев. / Журнал «Воспитание школьников», - № 2, 2002.

Развитие личности молодого человека средствами интеллектуальных и творческих игр.

Жарков Г.В. – Владимир, 2000

1001 вопрос для очень умных(с подсказками для остальных) Б.Б.Баландин. –М.:РИПОЛ КЛАССИК.2002

300 вопросов и ответов по мифологии.Н.И.Иванов.-Ярославль, 1997.

Детская энциклопедия.- М.: АСТ, 2002

www.chgk.msk.ru – официальный сайт Московского клуба знатоков. Информация о турнирах, играх, вопросы и многое другое.

<http://kulichki-win.rambler.ru/znatoki/klub/znat.html> - "Знатоки на Куличках" - самая большой банк вопросов в Интернете. Информационные сообщения отличаются крайней степенью субъективности.

<http://chat.ru/~inti> - сайт игроков города Долгопрудный. Самый веселый игровой сайт в русском Интернете.

<http://www2.isg.co.il/pkrs/CHGK/> - Интеллектуальные игры в Израиле

<http://www.users.kharkiv.com/ot-vinta/> - Центр интеллектуального творчества

Календарно-тематическое планирование работы клуба

№ п/п	Сроки проведения		Название разделов и тем.	Количество		
	План	Факт		Всего	Теория	Практика
ИГРА - ДЕЛО СЕРЬЁЗНОЕ.				10		
1	06.09		Классификация игр.	1	1	-
2	13.09		Типы игр.	1	1	-
3,4	20.09, 27.09		Классификация вопросов и заданий для интеллектуальных игр. Правило составления вопросов.	2	-	2
5	04.10		Интеллектуальная игра: «Эрудит лото».	1	-	1
6	11.10		Тренировка. Игра по вопросам ЧГК прошлых лет.	1	-	1
7	18.10		Интеллектуальная игра «Анаграмма».	1	-	1
8	25.10		Интеллектуальная игра «Кругосветка».	1	-	1
9	08.11		Интеллектуальная игра «Брейн-ринг».	1	-	1
10	15.11		Интеллектуальная игра «Брейн-ринг».	1	-	1
МАГИЯ ИНТЕЛЛЕКТА.				17		
11	22.11		Тренировочный турнир.	1	1	-
12	29.11		Интеллектуальные игры на бумаге: игры с буквами и словами, игры с рисунками.	1	1	-
13	06.12		Ре бусы. Составные части ребусов.	1	1	-
14	13.12		Ре бусы. Составные части ребусов.			
15,16	20.12, 27.12		Анаграммы, метаграммы, способы их решения.	1	1	-
17,18	10.01 17.01		Позиционные игры «Сундучки», «Ползунок», «Гомоку», «Морской бой и его родственники».	1	-	1
19,20	24.01 31.01		Игры с буквами и словами.	1	-	1
21,22	07.02 14.02		Игры с числами и цифрами.	1	-	1
23,24	21.02 28.02		Игры с рисунками.	1	-	1

25,26	07.03 14.03		Игры с предметами.	2	-	2
27,28	21.03 04.04		Калейдоскоп головоломок.	2	-	2
РАБОТА С ЛИТЕРАТУРОЙ.				7		
29,30	11.04 18.04		Изучение литературы по теме: «Мир, в котором мы живём»	1	1	-
31	25.04		Изучение литературы по теме: «Как это начиналось»	1	1	-
32	16.05		Изучение литературы по теме: «Как делаются разные вещи».	1	1	-
33,34	23.05		Изучение литературы по теме: «Всё об искусстве»	1	-	1
ИТОГО				34	9	24