Государственное автономное образовательное учреждение
дополнительного образования «Региональный центр выявления, поддержки
и развития способностей и талантов у детей и молодежи
Республики Башкортостан «Аврора»

«РАССМОТРЕНО»
На заседании экспертного совета
Протокол № 33а/1
От 20.02.2023.

«УТВЕРЖДЕНО»
Директор ГАОУДО ЦРТ
«Аврора»
_____ О. А. Саргаев
приказ № 106 от 06.10.2023

Дополнительная общеобразовательная

общеразвивающая программа

«Что? Где? Когда?»

для обучающихся 8-11 классов

объем программы: 156 часов

Уфа – 2023

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа – «Что? Где? Когда?»

Срок реализации – 156 часов.

Рассчитана – на детей 14-17 лет (8-11 классы общеобразовательной школы).

Уровень освоения – дополнительная общеразвивающая программа.

Направленность программы – социально-педагогическая.

Вид программы – авторская. Форма реализации – интегрированная. Форма организации – игра-соревнование.

Актуальность. Программа воспитания и дополнительного образования Школьной лиги ЧГК, ориентирована на подростков среднего и старшего возраста. Главным психическим приобретением для личностного развития обучающегося данного возраста становится открытие, вернее, переоткрытие своего внутреннего мира, связанное с появлением устойчивых внутренних мотивов самосовершенствования (стремления повышать свой культурный уровень, желания стать интересным, много знающим человеком). Стремление к самоутверждению, нахождение личных смыслов деятельности, потребность в общении не только со сверстниками, но и с интересными взрослыми дает возможность так организовать учебно-воспитательный процесс, чтобы подросток мог самостоятельно принимать решения, работать в команде, оценивать свою деятельность и деятельность товарищей. Образовательная программа «Школьная лига «Что? Где? Когда?» направлена на осуществление перехода самосознания обучающегося на качественно новый уровень своего развития. Это проявляется в повышении значимости приобретённых ценностей, перерастании частных самооценок отдельных качеств личности в общее, целостное отношение к себе. При этом специфическим образом меняется «знак» отношения к себе: в отличие от прежнего, чаще всего биполярного (хороший - плохой), появляется умение отделять успех или неуспех в конкретной деятельности от общего отношения к себе. Педагогическая целесообразность данной программы обусловлена тем, что создаётся благоприятная творческая атмосфера, позволяющая поставить каждого члена клуба в позицию активного сотрудничества путем предоставления подростку-старшекласснику инициативы в самых разных видах интеллектуальной деятельности, прежде всего в игре. Подросток получает возможность самореализации путем участия в самоуправлении и 3 различных творческих делах (интеллектуальных играх, турнирах, марафонах и т.д.).

Цели и задачи программы. Цель программы - формирование инициативной, творчески-ориентированной личности, способной к высокоэффективной «подаче» своего интеллектуального потенциала в социуме.

Задачи.

Обучающие:

-формирование и развитие общепредметных и информационных компетентностей;

-формировать умение продуктивно работать со справочными и энциклопедическими литературными источниками при составлении игровых программ и подготовке к тематическим раундам;

-способствовать эффективному применению интеллектуального опыта при решении нестандартных учебных и жизненно-бытовых задач, стремлению к оптимальному поведению в экстремальных социальных условиях.

Развивающие:

-обеспечивать интенсивное развитие абстрактно-логического мышления;

-развивать эмоционально-волевую сферу обучающихся Воспитательные: Развитие коммуникативных компетенций;

-способствовать развитию основных социально-коммуникативных навыков и осуществлению организационно-педагогической деятельности среди сверстников;

-способствовать стремлению к оптимальному поведению в экстремальных социальных условиях;

-воспитывать уважительное отношение к продуктам собственного и чужого интеллектуального творчества, формировать адекватное отношение к своему «Я» и личности других членов коллектива.

Содержание программы основывается на современных тенденциях личностно-ориентированного образования и следующих педагогических принципах:

-целостности – соблюдены единство обучения, воспитания и развития, с одной стороны, и системности, с другой;

-гуманизации – признания личности ребенка с ее достоинством и потенциалом в качестве, атмосфера доброжелательности и взаимопонимания;

-деятельностного подхода – любые знания приобретаются детьми во время активной деятельности;

- демократизации – в процессе реализации программы создаются условия для развития активности и инициативы детей;

-обучения в сотрудничестве – подростков, педагогов, родителей;

-дифференциации и индивидуализации – обеспечивается развитие каждого обучающегося творческого объединения в соответствии с его склонностями, интересами и возможностями;

-результативности – программой обеспечивается соответствие целей образования и возможностей их достижения;

-возрастного и индивидуального подходов – выбор форм, методов, приемов работы осуществляется в соответствии с субъективным опытом и возрастом детей;

-комплексного подхода к образованию и воспитанию, предполагающего единство интеллектуального, духовного, нравственного, эмоционального развития.

Содержание программы

Содержание программы включает семь модулей.

1-й модуль: Знакомство с базовыми правилами и регламентами проведения основных интеллектуальных игр.

2-й модуль: Механика игры и игровые технологии. Базовые принципы создания и развития игр различной тематики.

3-й модуль: Изучение правил и техники составления вопроса.

4-й модуль: Мозговой штурм и его разновидности.

5-й модуль: Тренировочные игры: «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Эрудит-квартет».

6-й модуль: Развитие навыков внутри командного взаимодействия.

7-й модуль: Участие в синхронных и асинхронных турнирах различной сложности и уровня.

Тема, содержание модуля	**Количество часов**
Знакомство с базовыми правилами и регламентами проведения основных интеллектуальных игр.	21
Механика игры и игровые технологии. Базовые принципы создания и развития игр различной тематики.	24
Изучение правил и техники составления вопроса.	27
Мозговой штурм и его разновидности	21
Тренировочные игры: «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Эрудит-квартет».	24
Развитие навыков внутри командного взаимодействия.	24
Участие в синхронных и асинхронных турнирах различной сложности и уровня.	15
Итого	**156**

1. Календарно-тематический план:

Модуль	Месяц	Тема занятия	Количество часов		Преподаватель	Дата и время
			теория	практика		
1-й модуль	**октябрь**	Вводное занятие. Инструктаж. Диагностический тест на общепредметные знания. Совместное целеполагание на год. Упражнения на командообразование и формирование команды	1	2	Назметдинова Р.У.	**10.10.2023** (16.00-16:45, 17:00-17:45, 18:00-18:45)
		Знакомство с базовыми правилами и регламентами проведения основных интеллектуальных игр («Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Брейн-ринг», «Эрудитквартет»). Оформление заявок и ответных бланков. Подсчет очков. Тренировочные игры по основным и дополнительным игровым дисциплинам	1	2	Назметдинова Р.У.	**14.10.2023** (12:00-12:45, 13:00-13:45, 14:00-14:45**)**
		Особенности индивидуальных, парных и командных дисциплин. Тренировочные игры по основным и дополнительным игровым дисциплинам.	1	2	Назметдинова Р.У.	**17.10.2023** (16.00-16:45, 17:00-17:45, 18:00-18:45)
		Особенности индивидуальных, парных и командных дисциплин. Тренировочные игры по основным и дополнительным игровым дисциплинам.	1	2	Назметдинова Р.У.	**21.10.2023** (12:00-12:45, 13:00-13:45,

						14:00-14:45**)**
		Редкие и неклассические дисциплины«Пентагон», «Последний герой», «Плохой, хороший, злой», «Карточный домик»). Тренировочные игры по основным и дополнительным игровым дисциплинам	1	2	Назметдинова Р.У.	**24.10.2023** (16.00-16:45, 17:00-17:45, 18:00-18:45)
		Редкие и неклассические дисциплины («Брейн без фальстартов», «Тройки», «Хамовнический стрелок») Тренировочные игры по основным и дополнительным игровым дисциплинам	1	2	Назметдинова Р.У.	**28.10.2023** (12:00-12:45, 13:00-13:45, 14:00-14:45**)**
		Редкие и неклассические дисциплины («Брейн без фальстартов», «Тройки», «Хамовнический стрелок») Тренировочные игры по основным и дополнительным игровым дисциплинам	1	2	Назметдинова Р.У.	**31.10.2023** (16.00-16:45, 17:00-17:45, 18:00-18:45)
2-й модуль	**ноябрь**	Механика игры и игровые технологии. Базовые принципы создания и развития игр различной тематики (настольные, карточные, квесты и др.). Тренировочные игры, проектная деятельность по разработке собственной игры (в группе).	1	2	Назметдинова Р.У.	**05.11.2023** (12:00-12:45, 13:00-13:45, 14:00-14:45**)**
		Особенности ведения интеллектуальных	1	2	Назметдинова Р.У.	**07.11.2023**

		игр. Самостоятельное ведение тренировочного турнира по основным и дополнительным игровым дисциплинам.				(16.00-16:45, 17:00-17:45, 18:00-18:45)
		Особенности ведения интеллектуальных игр. Самостоятельное ведение тренировочного турнира по основным и дополнительным игровым дисциплинам.	1	2	Назметдинова Р.У.	**11.11.2023** (12:00-12:45, 13:00-13:45, 14:00-14:45**)**
		Основные организационные моменты проведения отдельных игр, турниров и фестивалей. Самостоятельное ведение тренировочного турнира по основным и дополнительным игровым дисциплинам.	1	2	Назметдинова Р.У.	**14.11.2023** (16.00-16:45, 17:00-17:45, 18:00-18:45)
		Основные организационные моменты проведения отдельных игр, турниров и фестивалей. Создание проекта игровой программы.	1	2	Назметдинова Р.У.	**18.11.2023** 12:00-12:45, 13:00-13:45, 14:00-14:45**)**
		Изучение правил и техники составления вопроса. Виды вопросов: общий обзор. Раскрутка вопроса. Подготовка к тематическим играм: составление вопросов и викторин.	1	2	Назметдинова Р.У.	**21.11.2023** (16.00-16:45, 17:00-17:45, 18:00-18:45)
		Вопросы с заменами: виды замен, логика	1	2	Назметдинова Р.У.	**25.11.2023**

		замены. Подготовка к тематическим играм: составление вопросов и викторин.				12:00-12:45, 13:00-13:45, 14:00-14:45**)**
		Вопросы с заменами: виды замен, логика замены. Подготовка к тематическим играм: составление вопросов и викторин.	1	2	Назметдинова Р.У.	**28.11.2023** (16.00-16:45, 17:00-17:45, 18:00-18:45)
3-й модуль	**декабрь**	Изучение правил и техники составления вопроса. Виды вопросов: общий обзор. Раскрутка вопроса. Подготовка к тематическим играм: составление вопросов и викторин.	1	2	Назметдинова Р.У.	**02.12.2023** (12:00-12:45, 13:00-13:45, 14:00-14:45**)**
		Изучение правил и техники составления вопроса. Вопросы с заменами: виды замен, логика замены. Подготовка к тематическим играм: составление вопросов и викторин.	1	2	Назметдинова Р.У.	**5.12.2023** (16.00-16:45, 17:00-17:45, 18:00-18:45)
		Вопросы с иллюстративным материалом. Подготовка к тематическим играм: составление вопросов и викторин.	1	2	Назметдинова Р.У.	**09.12.2023** (12:00-12:45, 13:00-13:45, 14:00-14:45**)**
		Правила и техники составления вопроса.	1	2	Назметдинова Р.У.	**12.12.2023**

		Источник вопроса. Особенности вопросов для различных игровых дисциплин. Подготовка к тематическим играм: составление вопросов и викторин.				(16.00-16:45, 17:00-17:45 18:00-18:45)
		Правила и техники составления вопроса. Источник вопроса. Особенности вопросов для различных игровых дисциплин. Подготовка к тематическим играм: составление вопросов и викторин.	1	2	Назметдинова Р.У.	**16.12.2023** (12:00-12:45, 13:00-13:45, 14:00-14:45**)**
		Логика составления пакета вопросов. Редакторская правка и тестирование. Создание проекта игровой программы.	**1**	**2**	Назметдинова Р.У.	**19.12.2023** (16.00-16:45, 17:00-17:45, 18:00-18:45)
		Логика составления пакета вопросов. Создание проекта игровой программы.	**1**	**2**	Назметдинова Р.У.	**23.12.2023** (12:00-12:45, 13:00-13:45, 14:00-14:45**)**
		Командообразование и эффективное взаимодействие. Выявление личностных игровых особенностей: капитан, типы базовых игроков. Игры на командообразование.	**1**	**2**	Назметдинова Р.У.	**26.12.2023** (16.00-16:45, 17:00-17:45, 18:00-18:45)
		Командообразование и эффективное	**1**	**2**	Назметдинова Р.У.	**30.12.2023**

		взаимодействие. Выявление личностных игровых особенностей: капитан, типы базовых игроков. Игры на эрудицию. Игры на скорость реакции.				(12:00-12:45, 13:00-13:45, 14:00-14:45**)**
4-й модуль	**январь**	Мозговой штурм. Методика Э. Боно «Шесть шляп мышления». Игры на логику. Игры на ассоциативное мышление.	**1**	**2**	Назметдинова Р.У.	**09.01.2024** (16.00-16:45, 17:00-17:45, 18:00-18:45)
		Мозговой штурм. Методика Э. Боно «Шесть шляп мышления». Игры на логику. Игры на ассоциативное мышление.	**1**	**2**	Назметдинова Р.У.	**13.01.2024** (12:00-12:45, 13:00-13:45, 14:00-14:45**)**
		Мозговой штурм. Методика Э. Боно «Шесть шляп мышления». Игры на ассоциативное мышление.	**1**	**2**	Назметдинова Р.У.	**16.01.2024** (16.00-16:45, 17:00-17:45, 18:00-18:45)
		Особенности развития критического и образного мышления.	**1**	**2**	Назметдинова Р.У.	**20.01.2024** (12:00-12:45, 13:00-13:45, 14:00-14:45**)**
		Особенности развития критического и	**1**	**2**	Назметдинова Р.У.	**23.01.2024**

		образного мышления.				(16.00-16:45, 17:00-17:45, 18:00-18:45)
		Техники и практики. Стратегии визуального мышления (Visual Thinking Strategy (VTS))	**1**	**2**	Назметдинова Р.У.	**27.01.2024** (12:00-12:45, 13:00-13:45, 14:00-14:45**)**
		Техники и практики. Стратегии визуального мышления (Visual Thinking Strategy (VTS))	**1**	**2**	Назметдинова Р.У.	**30.01.2024** (16.00-16:45, 17:00-17:45, 18:00-18:45)
5-й модуль	**февраль**	Тренировочная игра «Что? Где? Когда?». Организационная работа: подготовка заданий для команд, разъяснение правил игры. Подготовка команд. Оформление заявок. Составление оценочных листов. Подсчет баллов, выявление победителей. Подведение итогов каждой игры.	**1**	**1**	Назметдинова Р.У.	**03.02.2024** (12:00-12:45, 13:00-13:45, 14:00-14:45**)**
		Тренировочная игра «Что? Где? Когда?». Организационная работа: подготовка заданий для команд, разъяснение правил игры. Подготовка команд. Оформление заявок. Составление оценочных листов.	**1**	**2**	Назметдинова Р.У.	**06.02.2024** (16.00-16:45, 17:00-17:45, 18:00-18:45)

		Подсчет баллов, выявление победителей. Подведение итогов каждой игры.				
		Подготовка к тематическим играм: составление вопросов и викторин, создание проекта игровой программы. Тренинги, проигрывание игровых ситуаций	**1**	**2**	Назметдинова Р.У.	**10.02.2024** (12:00-12:45, 13:00-13:45, 14:00-14:45**)**
		Подготовка к тематическим играм: составление вопросов и викторин. Тренинги, проигрывание игровых ситуаций	**1**	**2**	Назметдинова Р.У.	**13.02.2024** (16.00-16:45, 17:00-17:45, 18:00-18:45)
		Тренировочная игра «Своя игра», Подготовка команд к игре. Подготовка вопросов. Обсуждение правил. Оформление заявок и оценочных листов. Подведение итогов игр. Награждение финалистов.	**1**	**2**	Назметдинова Р.У.	**17.02.2023** (12:00-12:45, 13:00-13:45, 14:00-14:45**)**
		Тренировочная игра «Эрудит-квартет». Подготовка команд к играм. Подготовка вопросов. Обсуждение правил “Эрудит-квартета”. Оформление заявок и оценочных листов. Подведение итогов игр. Награждение финалистов.	**1**	**2**	Назметдинова Р.У.	**20.02.2024** (16.00-16:45, 17:00-17:45, 18:00-18:45)
		Отличие «Брейн-ринга» от «ЧГК».	**1**	**2**	Назметдинова Р.У.	**24.02.2024**

						(12:00-12:45, 13:00-13:45, 14:00-14:45**)**
		Особенности обсуждения при игре в «Брейн-ринг». Практика. Играем в «Брэйн - ринг»	**1**	**2**	Назметдинова Р.У.	**27.02.2024** (16.00-16:45, 17:00-17:45, 18:00-18:45)
6-й модуль	**март**	Развитие навыков внутри командного взаимодействия.	**1**	**2**	Назметдинова Р.У.	**02.03.2024** (12:00-12:45, 13:00-13:45, 14:00-14:45**)**
		Тренировка реакции у капитанов.	**1**	**2**	Назметдинова Р.У.	**05.03.2024** (16.00-16:45, 17:00-17:45, 18:00-18:45)
		«Пентагон» и «Тригон». Рактика. Играем в «Пентагон».	**1**	**2**	Назметдинова Р.У.	**09.03.2024** (12:00-12:45, 13:00-13:45, 14:00-14:45**)**
		Тренировка командных действий.	**1**	**2**	Назметдинова Р.У.	**12.03.2024** (16.00-16:45, 17:00-17:45,

						18:00-18:45)
		Теоретические основы проведения «спортивных» (или «турнирных») вариантов интеллектуальных игр.	**1**	**2**	Назметдинова Р.У.	**16.03.2024** (12:00-12:45, 13:00-13:45, 14:00-14:45**)**
		Мульти- медиа игры «Ассорти (калейдоскоп)», интеллект-марафон.	**1**	**2**	Назметдинова Р.У.	**19.03.2024** (16.00-16:45, 17:00-17:45, 18:00-18:45)
		Командные роли. Отработка игры в тройках.	**1**	**2**	Назметдинова Р.У.	**23.03.2024** (12:00-12:45, 13:00-13:45, 14:00-14:45**)**
		Отработка игры в шестерках.	**1**	**2**	Назметдинова Р.У.	**26.03.2024** (16.00-16:45, 17:00-17:45, 18:00-18:45)
7-й модуль	**апрель**	Участие в синхронных и асинхронных турнирах различной сложности и уровня.	**1**	**2**	Назметдинова Р.У.	**30.03.2024** (12:00-12:45, 13:00-13:45, 14:00-14:45**)**
		Возможности участия в	**1**	**2**	Назметдинова Р.У.	**02.04.2024**

		межрегиональных и всероссийских турнирах: «Молодежный кубок мира», «Школьная лига», «Интеллектуальный вороненок», «ОВСЧ», «Молот Тора», «Лига старта», «Синхрон-Лайт», взрослые и студенческие турниры начальной и средней сложности.				(16.00-16:45, 17:00-17:45, 18:00-18:45)
		Участие в синхронных и асинхронных турнирах различной сложности и уровня. Очное участие в городских турнирах и фестивалях.	**1**	**2**	Назметдинова Р.У.	**06.04.2024** (12:00-12:45, 13:00-13:45, 14:00-14:45**)**
		Диагностический тест на общепредметные знания. Совместная рефлексия по итогам года	**1**	**2**	Назметдинова Р.У.	**09.04.2024** (16.00-16:45, 17:00-17:45, 18:00-18:45)
		Подведение итогов работы команд за год. Составление итоговой таблицы. Награждение победителей.	**1**	**2**	Назметдинова Р.У.	**13.04.2024** (12:00-12:45, 13:00-13:45, 14:00-14:45**)**

Методическое обеспечение программы.

Для успешной реализации программы применяются следующие формы работы с детьми:

-индивидуальная (с авторами вопросов и создателями авторских программ);

-групповая (занятия, психологические тренинги, подготовка к тематическим играм);

-фронтальная (с объединенными группами, со всем коллективом). Это коллективные формы проработки вопросов и ответов, психологические, ассоциативные игры, а также клубные вечера отдыха. Для усвоения содержания программы используются различные приемы и методы обучения, среди которых можно выделить следующие:

-поисково-исследовательский метод – самостоятельная работа членов клуба по выполнению различных заданий при подготовке к интеллектуальным играм (изучение литературы и др. источников информации с целью составления блоков игровых вопросов, программ интеллектуальных игр и т.д.);

-проектный метод, процесс разработки проектов различных интеллектуальных игр;

-эвристический метод – поиск новых решений, понятий, закономерностей на основе имеющихся знаний, представлений, личного опыта.

-проблемный метод – усвоение учебного материала происходит в ходе активной поисковой деятельности обучающихся, в процессе решения ими системы проблемно-познавательных задач, содержащих объективное противоречие.

-поисково-исследовательский метод – самостоятельная работа членов клуба по выполнению различных заданий при подготовке к интеллектуальным играм (изучение литературы и др. источников информации с целью составления блоков игровых вопросов, программ интеллектуальных игр и т.д.);

-метод самореализации, самоуправления через различные творческие дела (участие в интеллектуальных играх, турнирах, марафонах и т.д.);

-метод комплексного подхода к образованию и воспитанию, предполагающий единство интеллектуального, духовного, нравственного, эмоционального развития.

В процессе реализации программы широко применяются общепсихологические методы мотивации интереса детей к обучению:

- эмоциональные: эффективное поощрение; создание ситуации успеха; свободный выбор задания; удовлетворение желания быть значимой личностью. • познавательные: опора на жизненный опыт; познавательный интерес; побуждение к поиску альтернативных решений; выполнение творческих заданий.

- волевые методы: предъявление учебных требований; формирование ответственного отношения к обучению; самооценка деятельности.

- социальные методы мотивации: развитие желания быть полезным; создание ситуаций взаимопомощи; поиск контактов и сотрудничества; заинтересованность в результатах коллективной работы.

Основные психолого-педагогические условия, необходимые для эффективной реализации программы

1. Наличие системы поэтапного развития навыков игры в команде и взятия интеллектуального вопроса.
2. Взаимопонимание руководителей команд с учителями школ, на базе которых происходит обучение
3. Оптимистичный, доброжелательный настрой к сотрудничеству у детей и педагога.
4. Неформальный, личностный поход к каждому ученику (больше узнать о его интересах и индивидуальных особенностях характера).
5. Последовательный и постепенный процесс углубления и расширения знаний.
6. Учет эмоционально-чувственной сферы ребенка.
7. Включение детей в активную деятельность, используя индивидуальное и коллективное творчество.
8. Вовлечение детей в познавательную и воспроизводящую деятельность, дающую возможность самовыражения.

Условия реализации программы.

Учебно-методические:

- Наличие системы поэтапного развития навыков игры в команде и техники взятия интеллектуального вопроса.

-Наличие комплектов игровых вопросов, активизирующих интерес старшеклассников и обучающих игре на общую эрудицию.

Материально-технические:

-Возможность постоянного пополнения игровыми вопросами через Интернет.

- Наличие плана игровой деятельности в масштабе образовательного учреждения, района, города, области.

Литература

1. Анашина Н.Ю. Энциклопедия интеллектуальных игр.- Ярославль: Академия развития, 2006. - 480с.

2. Ворошилов В.Я. Феномен игры.- Москва, 1982.

3. Данилевич Е., Кулинич О. Интеллектуальные игры в школе или "Что? Где? Когда?" для продолжающих.- Харьков, 2003.

4. Латыпов Н. Основы интеллектуального тренинга. Минута на размышление.- Санкт-Петербург, 2004.

5. Поникаров Е. "Что? Где? Когда?".- Петродворец, 2000.

6. Поташёв М. Как не надо делать вопросы.- Москва, 1997.

7. Поташёв М. Почему вы проигрываете в ЧГК?.- Москва, 2005.