Муниципальное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа № 5 города Приозерска Ленинградской области»

Принята на заседании Утверждаю:

методического (педагогического) совета Директор МОУ

от "\_\_" \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 20\_\_ г. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ /ФИО/

Протокол N \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ "\_\_" \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая

программа социально-педагогической направленности

"Что? Где? Когда?"

Возраст обучающихся: 12-18 лет

Срок реализации: 4 года

Авторы-составители:

Иванова Ольга Николаевна,

Стародубцева Екатерина Анатольевна,

педагоги

дополнительного образования

Приозерск

2024

**Пояснительная записка**

**Данная программа разработана на основе:**

1. Анашина Н. Ю., Энциклопедия интеллектуальных игр : брейн-ринг, своя игра, эрудит-аукцион / Н. Ю. Анашина. - Ярославль : Акад. развития, 2006 (Самара : Самарский Дом печати). - 479 с.
2. База вопросов Что? Где? Когда? [http://db.chgk.info/](https://clck.yandex.ru/redir/dv/%2Adata%3Durl%3Dhttp%253A%252F%252Fdb.chgk.info%252F%26ts%3D1465729779%26uid%3D3087136271415551713%26sign%3Deabef866fd93a432975ae0a3fd057ca7%26keyno%3D1%22%20%5Ct%20%22_blank)
3. Баландин Б.Б. Новейшая книга интеллектуальных игр и занимательных вопросов для умников и умниц. М., 2008
4. Ворошилов В. Феномен игры. М.: Советская Россия, 1982
5. Вашкулат Ю. Методическое пособие для тех, кто хочет тренироваться в спортивное "Что? Где? Когда?"
6. Морозова Е.В. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально-педагогической направленности "Что? Где? Когда?" Пушкин, 2016 г.
7. Никифоров А.Л. Общедоступная и увлекательная книга по логике, содержащая объемное и систематическое изложение этой науки профессо­ром философии (учебное пособие), 3-е изд., доп. и перераб. — М.: Дом интеллектуальной книги, 1998. — 240 с.
8. Поникаров Е. ЧТО? ГДЕ? КОГДА? [Электронный ресурс] Режим доступа: <http://nesprosta.tripod.com/pony-car/pony-car5.htm>
9. Поташев М. Почему вы проигрываете в Что? Где? Когда? [Электронный ресурс] Режим доступа: <http://chgk.tomsk.ru/?p=523>
10. Поташев М., Ершов П. Путь решения М.: Издательство АСТ, 2016 г. – 352 с.

**Цели обучения:**

Развитие у обучающихся следующих УУД:

1. Личностные
* самоопределение (осознание принадлежности к сообществу знатоков, определение роли в команде)
* смыслообразование (определение личной и командной цели посещения занятий: пообщаться, снять напряжение, самоутвердиться или выиграть у соперников)
* нравственно-этическая ориентация (умение решать вопросы и анализировать действия без перехода на личности, осознание своей ответственности перед командой, поддержание имиджа знатока)
1. Познавательные
* смысловое чтение;
* поиск и выделение необходимой информации; применение методов информационного поиска;
* умение применять имеющиеся знания;
* структурирование знаний;
* постановка и формулирование проблемы, самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера.
* выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
* рефлексия способов и условий действия, контроль и оценка процесса и результатов деятельности
1. Коммуникативные
* доверие другим игрокам, отсутствие боязни сказать неправильную версию;
* умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации
* умение слушать других, продолжать их ход мыслей
* управление поведением партнера – контроль, коррекция, оценка действий партнера;
* умение продуктивно организовать общение в течение ограниченного времени
1. Регулятивные
* умение ставить краткосрочные (настрой на игру, «взятие» конкретного вопроса) и долгосрочных целей (набирание определённого количества баллов для прохождения в следующий этап турнира)
* планирование (совместное определение годового плана участия в интеллектуальных турнирах)
* анализ взаимодействия в команде, выполнения игроками определённых ролей
* коррекция (выявление технических и тактических ошибок при игре команды)
* прогнозирование (оценка командного потенциала на турнирах различного уровня)

**Задачи обучения:**

1) личностные

* мотивирование обучающихся к саморазвитию и непрерывному образованию
* воспитание ответственности за принимаемые решения
* ​ развитие навыков сотрудничества и ведения конструктивного диалога
* формирование уважительного отношения к иному мнению, умению слушать и слышать других людей

2) предметные

* Расширение словарного запаса
* Развитие вербального мышления
* Приобретение навыков решения задач по комбинаторике и логике
* Приобретение знаний в областях: языкознания, биологии, географии, истории, техники, литературы, искусства

3) метапредметные

* расширение кругозора, эрудиции учащихся
* формирование устойчивого интереса к чтению
* формирование навыка отстаивания своей точки зрения, аргументированию своих идей
* создание условий для развития быстроты реакции, находчивости, умения думать и принимать решения за ограниченный временной период
* развитие умения продуктивного общения и взаимодействия в процессе совместной деятельности
* развитие логического, критического и творческого мышления
* обучение нестандартному подходу к решению задач

**Общая характеристика учебного предмета:**

В современном мире все большую ценность играет интеллектуальные способности человека, которые включают в себя: умение ориентироваться в постоянно возрастающем потоке информации, скорость мышления, умение применять текущие знания и опыт для решения нестандартных задач. Текущий курс интеллектуальных игр направлен на формирование вышеуказанных целей и задач и представляет собой комплекс игровых занятий и мероприятий.

Главной особенностью курса является то, что он ориентирован на базовый курс общеобразовательной школы и углубляет имеющиеся школьные знания. На занятиях по вербальному мышлению расширяются познания обучающихся в области русского языка (этимология слов, принципы синонимии и антонимии, омонимы), иностранного языка (в рамках рассмотрения пословиц различных народов, заимствованной лексики). Также члены интеллектуального клуба совершенствуют свои знания по литературе (в рамках различных интеллектуальных игр на угадывание авторства по отрывку, персонажа по его описанию и пр.) и развивают логическое мышление в рамках математических задач (задания по комбинаторике) и др.

Занятия по программе дают возможность применения полученных на уроках теоретических знаний в решении конкретных задач. Игровой формат позволяет привить детям интерес к знаниям и мотивировать их на саморазвитие в разных предметных дисциплинах: чтобы быть успешными в игре, детям необходимо быть настоящими «знатоками» - хорошо ориентироваться в разных областях знаний.

**Объем программы:** 1 раз в неделю по 1,5 часа в качестве интеллектуальной тренировки, а также в участие в школьных турнирах 1 раз в месяц по 3 часа.

**Формы обучения:** групповые, индивидуальные консультации

**Виды занятий по программе:** тренинги, коллективные творческие дела, игры, самостоятельная работа с информацией

 **Формы контроля:** выполнение заданий по пройденным темам, выполнение домашних заданий, тестирование, выступления на турнирах различного уровня

**Содержание программы:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| N п/п | Название раздела, темы | Количество часов | Формы аттестации/контроля |
| Теория | Практика | Всего |
| 1 | Введение. Знакомство с группой. Инструктаж. Правила проведения тренировок | 2 | 0 | 2 | Сбор сведений о детях, фиксация в журнале |
| 2 | Вопрос как основа игр «Что? Где? Когда?», брейн-ринг и Своя игра | 4 | 4 | 8 | Игра |
| 3 | Подготовка к турнирам и решение типовых заданий  | 4 | 4 | 8 | игра |
| 4 | Участие в турнирах | 0 | 34 | 34 | Игра (результаты турнира) |
| 5 | Логическое мышление | 4 | 13 | 17 | Решение логических задач |
| 6 | Решение задач на комбинаторику | 2 | 6 | 8 | Решение задач на комбинаторику |
| 7 | Практикум. Различные интеллектуальные игры | 4 | 10 | 14 | игра |
| 8 | Развитие памяти | 4 | 2 | 6 | Тренинги, игры |
| 9 | Концентрация внимания и быстрота мышления | 4 | 4 | 8 | тестирование |
| 10 | Развитие творческого мышления | 2 | 2 | 4 | КТД, упражнения |
| 11 | Развитие вербального мышления | 3 | 5 | 8 | Упражнения, игры |
| 12 | Итоговое занятие | 1 | 1 | 2 | Опрос, тестирование |
|  |  |  |  | 81 |  |

**План участия в школьных турнирах:**

1. Молодежный Кубок мира по «Что? Где? Когда?»

|  |  |
| --- | --- |
| **Тур** | **Даты** |
| [Тур 1](https://student.chgk.info/2024/1/index.htm) | 20-29 сентября 2024 |
| [Тур 2](https://student.chgk.info/2024/2/index.htm) | 18-27 октября 2024 |
| [Тур 3](https://student.chgk.info/2024/3/index.htm) | 15-24 ноября 2024 |
| [Тур 4](https://student.chgk.info/2024/4/index.htm) | 6-15 декабря 2024 |
| [Тур 5](https://student.chgk.info/2024/5/index.htm) | 17-26 января 2025 |
| [Тур 6](https://student.chgk.info/2024/6/index.htm) | 7-16 февраля 2025 |

Ресурс [Молодежный кубок мира](https://student.chgk.info/)

1. **«Школьная лига Евразии», «Молот Тора», «Южный ветер», турнир «Знание.Игра ЧГК: школы и колледжи» "Что? Где? Когда?"**

Даты проведения туров:

—5 октября 2024;
— 19 октября 2024;
— 16 ноября 2024;
— 30 ноября 2024;
— 14 декабря 2024;
— 21 декабря 2024.

—11 января 2025;
— 25 января 2025;
— 8 февраля 2025;
— 22 февраля 2025;
— 8 марта 2025;
— 22 марта 2025;
— 5 апреля 2025.

Ресурс <http://ru-chgk.livejournal.com/2365960.html>

[Комментарии к теме](https://m.ok.ru/group/53580968952016/topic/157768843881424?ysclid=m8ubbdwa1y600797973)

1. V Чемпионат Приозерского района по ЧГК

Ресурс <https://vk.com/chgkpriozersk>

1. Турнир «ПоЛЭТелИ»

**Технические средства:** компьютер, проектор, экран проекционный, микрофон, самодельная система для интеллектуальных игр.