

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 1

Рассмотрена:
Методическим советом школы
29 августа 2023 г. № 1

Принята:
Педагогическим советом школы
30 августа 2023 г. № 1

Утверждена:
приказом директора МБОУ СОШ № 1
«01» сентября 2023 г. № 502



В.В. Мещуров

ПРОГРАММА
дополнительного образования
физкультурно-спортивной направленности
«Что? Где? Когда?»
Возраст учащихся: 7-10 классы
Срок реализации: 1 год

Разработала программу:
Митракова Ираида Алексеевна

Данная программа является дополнительной общеобразовательной общеразвивающей социально - гуманитарной направленности.

Уровень освоения программы - базовый.

Образовательная программа дополнительного образования детей «Клуб интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?» является авторской.

Занятия «Клуба интеллектуальных игр» направлены на повышение образовательного, культурного и интеллектуального уровня школьников и младших студентов, развитие навыков аналитического и творческого мышления, коллективного взаимодействия при решении логических задач.

Актуальность и педагогическая направленность программы.

Современный этап развития российского общества настоятельно требует от молодежи, вступающей во взрослую жизнь, таких личностных особенностей, как умение оперативно принимать решение, быстро ориентироваться в сложной ситуации, брать на себя ответственность. Вместе с тем, молодые представители нашего общества должны не оставаться «одиночками», а уметь действовать согласованно, «работать в команде». При этом от будущих граждан России требуется не быть «холодными интеллектуалами», а быть людьми, умеющими уважать и ценить достижения общечеловеческой культуры, истинными патриотами своей Родины. Поэтому интеллектуально - гуманистическое воспитание школьников и младших студентов представляется в настоящее время актуальной задачей образования.

Многоплановая, разнонаправленная подготовка участников мероприятий позволяет успешнее проходить обучение в образовательных учреждениях – не только в школах, но и в высших учебных заведениях.

Мероприятия, связанные с интеллектуальными играми, в районе и школе области проводятся, но не достаточно, поэтому данное направление в образовании школьников и младших студентов требует регулярных и систематических занятий. Отличительные особенности программы.

Говоря об особенностях данной программы, следует подчеркнуть, что для Калужской области данная программа является, по сути, первой известной попыткой обобщения и систематизации опыта регулярных и планомерных занятий школьников и младших студентов интеллектуальными играми. Необходимо особо оговориться о специфике интеллектуальных игр, обусловившей своеобразие программы.

Специфика интеллектуальных игр не позволяет рассматривать занятия в отрыве от соревновательной практики. Популярнейшая интеллектуальная командная игра – «Что? Где? Когда?», согласно Кодексу Международной Ассоциации Клубов (МАК), является спортивной. Эта спортивная составляющая может совершенствоваться только в процессе тренировок и соревнований. В связи с этим, занятия ориентируются не столько на приобретение конкретных знаний как самоцель, сколько на развитие личности, формирование умений и навыков, необходимых для интеллектуальных игр. Поэтому, за редким исключением, не представляется возможным планирование работы исходя из конкретной тематики. В то же время, пополнение запаса различных игровых заданий (вопросов) позволяет, при уточнении или замене отдельных тем, преобразовать данную программу на новый цикл работы.

Адресат программы Программа рассчитана на детей 6-7 классов лет.

Реализация программы «Что? Где? Когда?» позволит педагогу акцентировать внимание школьников на яркие страницы отечественной и мировой истории и культуры. Планируются проведение тематических игр, соответствующих изученным темам предметных областей 6-7 классов (история, литература, география, биология и др.), использование компьютерных версий игры «Что? Где? Когда?», использование игр «Своя игра».

Также можно представить подросткам возможность самостоятельно проводить интеллектуальные викторины для учащихся младших классов, что позволит им приобрести опыт социальной деятельности.

Цель программы: создание условий для интеллектуального развития школьников и младших студентов, обогащение их внутреннего мира, расширение их кругозора, воспитание стремления к самообразованию, повышению общекультурного уровня.

Для реализации данной цели поставлены следующие задачи.

Задачи программы:

Обучающие:

- расширить теоретические знания участников занятий в самых разнообразных сферах человеческой жизни и деятельности;
- способствовать формированию эрудиции участников занятий;
- способствовать формированию умений и навыков, необходимых в образовании.

Воспитательные:

- воспитать у учащихся коммуникативные способности;
- стимулировать и укреплять интерес к интеллектуальным видам деятельности и общению;
- способствовать повышению общекультурного уровня;
- воспитать личность с независимым мышлением, опирающуюся на приоритет гуманистически ориентированного интеллекта и здравого смысла;
- помочь становлению подлинного патриотизма, основанного на стремлении к полезной деятельности для своей страны.

Развивающие:

- развить интеллектуальный потенциал воспитанников, логику;
- развить внимание, ассоциативную память, воображение и творческие способности;
- способствовать формированию элементов нестандартного мышления;
- способствовать формированию стремления учащихся к самообразованию.

Планируемые результаты:

1) Личностные: самоопределение (личностное, жизненное), смыслообразование (установление учащимися связи между целью учебной деятельности и ее мотивом, другими словами, между результатом учения и тем, что побуждает деятельность, ради чего она осуществляется), нравственно-этическая ориентация (оценивание усваиваемого содержания, обеспечивающее личностный моральный выбор).

2) Регулятивные: (оценка, контроль и самоконтроль, коррекция поведения, саморегуляция как способность к мобилизации сил и энергии, к волевому

3) усилию (к выбору в ситуации мотивационного конфликта) и к преодолению препятствий).

4) **Познавательные:** выделение необходимой информации, структурирование знаний, рефлексия способов и условий действия, контроль и оценка процесса и результатов деятельности; логические универсальные действия (установление причинно-следственных связей).

5) **Коммуникативные:** постановка вопросов, управление поведением партнера, разрешение конфликтов.

Содержание курса внеурочной деятельности «Что? Где? Когда?»

1. Введение в игру. 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), игра в командах. Вопросы к игре и их особенности. Поведение каждого в команде. Командный дух, роль капитана. Первые игровые пробы.

2. Компоненты успешной игры. Эрудиция. Логика. Нестандартное мышление. Внимание к деталям. Выделение главного. Умение слышать друг друга. Находчивость. Умение сдерживать эмоции. Игровые пробы.

3. Техника мозгового штурма. Правила мозгового штурма. Проведение мозгового штурма в разных проблемных ситуациях. Коллективный анализ каждого мозгового штурма. Игровые пробы.

4. Подбор заданий к играм. Правила составления вопросов. Использование словарей и энциклопедий. Использование научно-популярных журналов, интернета.

5. Игры по различной тематике и с различными заданиями.

6. Рефлексия в конце занятий.

Виды деятельности:
Беседа, обсуждение
Поиск информации, обсуждение, составление вопросов
Игровая деятельность в группах, рефлексия.
Приобретение знаний об истоках нравственности человека, основных общечеловеческих ценностях и нормах поведения.
Знакомство с понятиями: эрудиция, логика. Нестандартное мышление. Внимание к деталям. Выделение главного.
Составление плана и последовательности действий, с учётом конечного результата
Обсуждение, рефлексия

Тематическое планирование

№ п-п	Название темы	Часы
1.	Выбор тематики игр.	1
2.	Знакомство с правилами «Своя игра»	1
3	Составления вопросов. Использование словарей и литературоведческих справочников..	1
4.	Проведение интеллектуальной игры «Своя игра».	1
5.	Знакомство с правилами игры «Брейн-ринг» .	1
6-7.	Мозговой штурм в разных проблемных ситуациях (теоретическое занятие). Мозговой штурм в разных проблемных ситуациях (практическое занятие). Правила составления вопросов к игре.	2
8-9.	Проведение игры «Брейн-ринг» с использованием самостоятельно разработанных вопросов	2
10.	Знакомство с правилами игры «Умники и умницы»	1
11.	Подбор заданий к игре. Использование различных источников информации».	1
12.	Проведение игры «Умники и умницы»	1
13.	Особенности игры «Что? Где? Когда?». Знакомство Правилом игры.	1
14.	Игра «Что? Где? Когда?». Какие бывают вопросы	1

15.	Нормы поведения в интеллектуальном клубе кодекс чести знатока	1
16.	Компоненты успешной игры.	1
17	Мозговой штурм в разных проблемных ситуациях (теоретическое занятие) Мозговой штурм в разных проблемных ситуациях (практическое занятие). Правила составления вопросов к игре.	1
18	Игра «Что? Где? Когда?» с использованием самостоятельно разработанных вопросов	1
19.	«Что? Где? Когда?» по русским народным сказкам	1
20	Игра «Знатоки искусства»	1
21	«Что? Где? Когда?» «Животный и растительный мир»	1
22	«Что? Где? Когда?» по ПДД	1
23	«Что? Где? Когда?» по произведениям А.С. Пушкина	1
24	«Что? Где? Когда?» по истории	1
25	Подбор заданий к игре для младших школьников «По страницам любимых книг».	1
26	Проведение игры «По страницам любимых книг» в младших классах	1
27.	Знакомство с правилами игры «Битва эрудитов»	1
28.	Подбор заданий к игре. Правила составления вопросов. Использование различных источников информации».	1
29	Проведение игры «Битва эрудитов»	1
30.	Подбор заданий к интеллектуальной игре «Самый умный».	1
31.	Проведение игры «Самый умный».	1
32	Подготовка к игре «Математический КВН»	1
33	Проектная работа «Моя любимая интеллектуальная игра»	1
34	Презентация игровых проектов	1
	ИТОГО	34