МОУ средняя общеобразовательная школа №2 г. Малоярославца

имени А.Н .Радищева

**ПРОГРАММА**

**дополнительного образования**

**«Что? Где? Когда?»**

Составитель:

Учитель истории

Демченко Людмила Анатольевна

г. Малоярославец, 2022г.

**Пояснительная записка**

Программа данного курса представляет систему интеллектуально-развивающих занятий для учащихся 5 классов и относится к интеллектуальному направлению внеурочной деятельности.  
Актуальность выбранного направления определяется ведущей ролью умственной деятельности. Интеллектуальное развитие – важнейшая сторона подготовки подрастающих поколений. Развитый интеллект отличает активное отношение к окружающему миру, стремление выйти за пределы известного, активность ума, наблюдательность, способность выделять в явлениях и фактах их существенные стороны и взаимосвязи.

В основе программы лежит системно- деятельный подход, который обеспечивает внутренние связи между задачей и средствами, необходимыми для наиболее рационального ее решения; самостоятельность, которая проявляется как в познании, так и в практической деятельности, поиске новых путей изучения действительности. Работа клуба решает задачи общения, взаимодействия, совместного поиска решения.  
Воспитательная направленность клуба «Что? Где? Когда?» связана с формированием ценностного отношения школьников к знаниям, развитием их любознательности, повышением их познавательной мотивации. Проведение предусмотренных программой тематических игр «Что? Где? Когда?» позволяет акцентировать внимание школьников на ярких страницах отечественной и мировой истории и культуры.  
**Цель программы** – развитие личности и создание условий для раскрытия творческого потенциала учащихся.  
**Задачи:**  
1. Формирование коммуникативной компетентности в сотрудничестве:  
- умение вести диалог, координировать свои действия с действиями партнеров по совместной деятельности;  
-способности доброжелательно и чутко относиться к людям, сопереживать  
-формирование адекватных способов поведения.  
2. Формирование способности к организационной деятельности :  
-воспитание целеустремленности и настойчивости;  
-формирование навыков организации рабочего пространства и рационального использования рабочего времени;  
-формирование умения самостоятельно и совместно планировать деятельность и сотрудничество;  
-формирование умения самостоятельно и совместно принимать решения.  
3. Формирование умения работать с информацией (сбор, систематизация, хранение, использование).  
Особенностью данной программы является реализация педагогической идеи формирования у школьников умения учиться – самостоятельно добывать и систематизировать новые знания. В этом качестве программа обеспечивает реализацию следующих принципов:  
− Непрерывность дополнительного образования как механизма полноты и целостности образования в целом;  
− Развития индивидуальности каждого ребенка в процессе социального самоопределения в системе внеурочной деятельности;  
− Системность организации учебно-воспитательного процесса;  
− Раскрытие способностей и поддержка одаренности детей:  
-изучение интеллектуальных возможностей учащихся школы и динамики их роста;

- формирование культуры умственного труда средствами воспитательной работы;  
-развитие всестороннего и глубокого интереса к интеллектуальной деятельности, потребности в развитии собственного интеллекта;  
-развитие творческой инициативы и активности учащихся в интеллектуальной деятельности;

- создание атмосферы творчества, проявления самостоятельности учащихся в подготовке воспитательных мероприятий;  
-поддержка, стимулирование и поощрение учащихся, проявляющих себя в этой области.  
**Формы работы в рамках реализации программы**: часы общения,диспуты,  
виртуальные экскурсии по историческим и культурным местам России и мира, работа в библиотечном фонде, работа с электронными ресурсами,  
 «мозговые штурмы»,командные интеллектуальные игры, интеллектуальные игры на личное первенство, участие в школьных, муниципальных, региональных, всероссийских творческих конкурсах, участие в предметных неделях, командные тренинги, интеллектуальных марафонах,играх и фестивалях.  
**В ходе реализации программы учащиеся должны:**  
• расширить свой кругозор;  
• научиться применять полученные знания, эрудицию в нестандартных ситуациях;  
• получить опыт участия в интеллектуальных играх;  
• овладеть основами дискуссионной деятельности;  
• развить творческие и интеллектуальные способности;  
• выработать умение работать в команде.  
**Срок реализации программы «Что? Где? Когда?» составляет 1 год по 1 часу в неделю, всего 34 ч.**

**Календарно-тематическое планирование клуба «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?».**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Тема занятия** | **Кол-во**  **часов** | **Дата** | **Виды деятельности** |
| **Введение в игру - 4ч.** | | | | |
| 1 | Нормы поведения в интеллектуальном клубе и кодекс чести знатока. Особенности игры «Что? Где? Когда?». Правила игры. | 1 | 06.09 | Беседа, обсуждение. |
| 2 | Варианты игры: классическая игра, брейн-ринг (игра двух команд), спортивная игра (одновременная игра нескольких команд). | 1 | 13.09 | Беседа, обсуждение. |
| 3 | Вопросы к игре и их особенности. Поведение каждого в команде. Командный дух. Роль и действия капитана. | 1 | 20.09 | Поиск информации, обсуждение, составление вопросов, отбор и сравнение информации из нескольких источников. |
| 4 | Первые игровые пробы. | 1 | 27.09 | Работа в группах, выполнение практических заданий. |
| **Компоненты успешной игры - 4 ч.** | | | | |
| 5 | Эрудиция. Логика. Нестандартное мышление. | 1 | 04.10 | Наблюдение за демонстрациями учителя, объяснение и интерпретация наблюдаемых явлений, анализ проблемных ситуаций. |
| 6 | Внимание к деталям. Выделение главного. Умение слышать друг друга. Скорость реакции. | 1 | 11.10 | Наблюдение за демонстрациями учителя, объяснение и интерпретация наблюдаемых явлений, анализ проблемных ситуаций. |
| 7 | Интуиция. Находчивость. Чувство юмора. Умение сдерживать эмоции. Примеры применения каждого компонента успешной игры. | 1 | 18.10 | Игровая деятельность в группах, рефлексия. |
| 8 | Игровые пробы | 1 | 25.10 | Игровая деятельность в группах, рефлексия. |
| **Техника мозгового штурма -6 ч.** | | | | |
| 9 | Правила мозгового штурма. | 1 | 08.11 | Наблюдение за демонстрацией учителя, поиск информации в различных источниках. |
| 10 | Проведение и анализ мозгового штурма в разных проблемных ситуациях — практические занятия. | 1 | 15.11 | Объяснение и интерпретация наблюдаемых явлений и действий. |
| 11 | Коллективный анализ каждого мозгового штурма. Практические занятия. | 1 | 22.11 | Самооценка действий школьника во время мозгового штурма, оценка педагогом умения каждого школьника работать в команде. |
| 12 | Игровые пробы. | 1 | 29.11 | Подготовка выступлений и докладов с использованием разнообразных источников - выполнение практических заданий |
| 13 | Игровые пробы | 1 | 06.12 | Игровая деятельность в группах, рефлексия. |
| 14 | Игровые пробы | 1 | 13.12 | Игровая деятельность в группах, рефлексия. |
| **Составление вопросов к играм- 6 ч.** | | | | |
| 15 | Правила составления вопросов. Использование словарей и энциклопедий для составления вопросов. | 1 | 20.12 | Поиск информации, обсуждение, составление вопросов, отбор и сравнение информации из нескольких источников. |
| 16 | Использование научно-популярных журналов, художественной литературы и кино для составления вопросов. Подбор заданий к игре. | 1 | 27.12 | Поиск информации, обсуждение, составление вопросов, отбор и сравнение информации из нескольких источников. |
| 17 | Роль широкого кругозора и эрудиции в составлении вопросов. Ценность знания и преимущества эрудированного человека в игре и повседневной жизни. Подбор заданий к игре. | 1 | 10.01 | Отбор и сравнение материала из нескольких источников, применение полученных знаний на практике. |
| 18 | Подбор заданий к игре. Использование Интернета. | 1 | 17.01 | Самостоятельная индивидуальная работа школьников по составлению вопросов к играм. |
| 19 | Разбор составленных вопросов на занятиях. | 1 | 24.01 | Анализ и сравнение результатов. Игровая деятельность в группах, рефлексия. |
| 20 | Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов. | 1 | 31.01 | Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия. |
| **Игры и турниры - 12 ч.** | | | | |
| 21-22 | Тренировочная игра «Что? Где? Когда?» | 2 | 07.02 | Игровая деятельность в группах, рефлексия. |
| 23 | Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Вехи русской истории». | 1 | 14.02 | Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия. |
| 24 | Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Мировая художественная культура». | 1 | 21.02 | Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия. |
| 25 | Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «От Москвы до Парижа». | 1 | 28.02 | Применение полученных знаний в практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия. |
| 26 | Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Мировые религии». | 1 | 14.03 | Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия. |
| 27 | Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Вокруг света за 60 минут». | 1 | 21.03 | Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия. |
| 28 | Турнир «Загадки истории». | 1 | 04.04 | Применение полученных знаний на практике, рефлексия. |
| 29 | Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Звёздный час». | 1 | 11.04 | Применение полученных знаний на практике, рефлексия. |
| 30 | Клубный турнир «Что? Где? Когда?». | 1 | 18.04 | Применение полученных знаний на практике. |
| **Другие интеллектуальные викторины- 4ч.** | | | | |
| 31 | Интеллектуальная игра «Перевертыши». | 1 | 25.04 | Применение полученных знаний на практике, рефлексия. |
| 32 | Интеллектуальная игра «Игры разума». | 1 | 16.05 | Применение полученных знаний на практике, рефлексия. |
| 33 | Интеллектуальная викторина: «Счастливый случай». | 1 | 23.05 | Применение полученных знаний на практике, рефлексия. |
| 34 | Интеллектуальная викторина: «Своя Игра». | 1 | 30.05 | Применение полученных знаний на практике, рефлексия. |

**Методическое обеспечение программы берутся с интернет ресурсов ЧГК движения:**https://vk.com/cgk51school  
https://vk.com/schoolchgk  
https://vk.com/mkm\_chgk  
https://vk.com/shchr\_chgk  
Литература  
1. Андросов А., Клейн А. Играем в «Что? Где? Когда?» / - Одесса: НВО ХПА, 1998.  
2. Баландин Б.Б. 1001 вопрос для очень умных (с подсказками для остальных) / Москва: РИПОЛ КЛАССИК  
3. Белкин, В.А. Клуб интеллектуальных игр: методика тренировок / Москва, 2002.  
4. Ворошилов, В.Я. Феномен игры / Москва, ЭКСМО, 2002.  
5. Главная книга умных и веселых / Сост. Ю.Д.Хайчин. – Донецк: Сталкер, 1998.  
6. Кто хочет стать миллионером? / Ред. А.Кочаров. – Москва: Эгмонт Россия Лтд., 2000.  
7. Климович, Л.В. Играем в «знатоков»! / Минск: Беларускiверасень, 2005.  
8. Климович, Л.В. Нам нужны сообразительные / Минск: Зорныверасень, 2007.  
9. Левин, Б.Е. «Что? Где? Когда?» для «чайников» / Донецк: Сталкер, 1999.  
10. Настольная книга умных и веселых / Сост. Ю.Д.Хайчин. – Донецк: Сталкер, 1997.  
11. О, счастливчик! / Ред. А.Кочаров. – Москва: Эгмонт Россия Лтд., 1999.  
12. О, счастливчик. Книга вторая. / Ред. А.Кочаров. – Москва: Эгмонт Россия Лтд., 1999.  
13. О, счастливчик. Книга третья. / Ред. А.Кочаров. – Москва: Эгмонт Россия Лтд., 2000.  
14. Своя Игра / Сост. И.К. Тюрикова. – Москва: ТЕРРА, тт 1-10  
15. Хайчин, Ю.Д. ТВоя игра / – Москва: ФАИР-ПРЕСС, 2000.  
16. Авторы-составители: Е.В. Алексеев, В.Г. Белкин, Н.А. Курмашева, М.О. Поташев, И.К. Тюрикова. «Что? Где? Когда?»: Рольф; Москва; 2000.