

УПРАВЛЕНИЕ ОБЩЕГО И ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА НОРИЛЬСКА

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ГИМНАЗИЯ № 11 ИМЕНИ БОРИСА ИВАНОВИЧА КОЛЕСНИКОВА»

ПРИНЯТА

на Педагогическом совете
от «31» мая 2023г.
Протокол № 6
Заместитель директора по ВР
 И.В. Овчаренко

УТВЕРЖДЕНА

приказом директора МБОУ
«Гимназия № 11»
№ 01-05-231 от «31» мая 2023г



 Н. М. Шпетная

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»

Направленность: социально-гуманитарная. интеллектуальная

Уровень: базовый

Возраст обучающихся: 11-17 лет

Всего часов: 2 часа

Срок реализации: 2 года

Автор-составитель:
Кискина Лидия Анатольевна
педагог дополнительного образования

г. Норильск, 2023

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая рабочая программа для обучающихся 6-10 классов составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования.

Данная рабочая программа составлена на основе следующих **нормативных документов**:

1. Федерального закона Российской Федерации «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29 декабря 2012 года;
2. Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования. (приказ МОиН РФ №1897 от 17.12.2010 г.);
3. Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-р);
4. приказа Министерства образования и науки РФ от 29.12.2014 № 16644 «О внесении изменений в приказ Минобрнауки Российской Федерации от 17.12.2010 № 1897 «Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования»;
5. приказа Министерства образования и науки РФ от 31.12.2015 № 1577 «О внесении изменений в Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования, утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17.12.2010 г. № 1897»;
6. приказа Министерства образования и науки РФ от 30.08.2013 № 1015 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам – программам начального общего, основного общего и среднего общего образования» (с изменениями и дополнениями от 13.12.2013, 18.05.2014 и 17.06.2015);
7. письмо Министерства образования и науки РФ от 19.04.2011 № 03-255 «О введении федерального государственного образовательного стандарта общего образования»;
8. СанПиН, 2.4.2.2821-10»Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях (утв. Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 29.12.2010 г. № 1890 с изменениями (утв. Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 24.11.2015 г. № 81) и Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41);
9. Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден приказом Министерства образования и науки РФ от 29.08.2013 № 1008);
10. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программ) (Приложение к письму Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 №09-3242);

11. Основная образовательная программа основного общего образования муниципального бюджетного образовательного учреждения «Гимназия № 11» имени Бориса Ивановича Колесникова города Норильска.

Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа имеет **Социально-гуманитарную, интеллектуальную направленность.** Программа ориентирована на развитие познавательной активности, самостоятельности, любознательности, на дополнение и углубление школьных программ истории, окружающему миру, географии, астрономии, обществознанию, литературе. Программа способствует формированию интереса к научно-исследовательской деятельности.

Интеллектуальный клуб «Что? Где? Когда?» является одним из важных элементов структуры средней общеобразовательной школы наряду с другими школьными творческими объединениями. Он способствует развитию и поддержке интереса обучающихся к деятельности определенного направления, дает возможность расширить и углубить знания и умения, полученные в процессе учебы, и создает условия для всестороннего развития личности. Занятия кружка являются источником мотивации учебной деятельности обучающихся, дают им глубокий эмоциональный заряд, способствуют развитию межпредметных связей, формируются такие качества личности, как целеустремленность, настойчивость, развиваются эстетические чувства, формируются творческие способности.

Уровень программы

Программа имеет **базовый уровень.** Данная программа универсальна и может быть взята за основу организации интеллектуальной деятельности учащихся в образовательном учреждении.

Основным содержательным стержнем разработанной программы стало комплексное изучение таких дисциплин, как история, география и экология, обществознание, астрономия и литература.

Программа построена с учетом особенностей учащихся, она учитывает и возрастные особенности детей, их интересы к предметам.

Различные разделы программы включают в себя как образовательный (теоретический) блок, предусматривающий постепенное овладение учащимися в объединении разнообразными знаниями и сопутствующими им умениями и навыкам. Так и тесно связанный с ним блок практический деятельности, в котором учащиеся в сотрудничестве с педагогом могут реализовать полученные знания, умения и навыки, раскрыть свой творческий потенциал и приобрести социальный опыт.

Новизна программы заключается в том, что ребенок получает углубленные знания с помощью интеллектуальных игр и закрепляет их на практике, исследовательской, проектной деятельности. Клуб интеллектуальных игр предлагает обучающимся разнообразные формы игровой деятельности: помимо «Что? Где? Когда?» и «Своей игры», таких как «Травести», «Ассоциации», «Словарь», каждая из которых помогает в развитии логического,

творческого и абстрактного мышления, повышает общую эрудицию обучающихся. Программа основана на комплексном подходе подготовке молодого человека «новой формации», умеющего жить в современных социально-экономических условиях: компетентного, мобильного, с высокой культурой делового общения.

Актуальность программы: Обучение по программе актуально для интеллектуально одаренных детей и подростков, так как игры, предусмотренные деятельностью кружка, способствуют развитию основных характеристик творческого и логического мышления. Поиск ответа за достаточно малое (всего 1 минута) время учит концентрации внимания, скорости принятия решений. Элементы проектной и организаторской деятельности способствуют развитию навыков самостоятельной работы. Одним из важных воспитательных моментов является командный характер игры. Чтобы добиться результата, надо уметь слушать товарища, уважать его мнение, объективно оценивать и принимать коллективное решение. Навыки коллективной работы, полученные в игре, находят применение, как в школьной, так и во внеучебной деятельности обучающихся.

Занятия по программе кружка способствуют воспитанию нравственных и моральных качеств детей и подростков, так как соблюдение правил игры и честность по отношению к сопернику является одним из важнейших принципов деятельности кружка. И еще одна отличительная черта – уважение к своей команде, к организаторам и к противнику. Дружеская атмосфера в кружке позволяет избавиться от агрессии к сопернику по игре, создать доброжелательный настрой по отношению ко всем играющим. «Что? Где? Когда?» не только игра, но и спорт. А для спорта важно постоянное самосовершенствование, работа над собой. Ни один спортсмен не добьется успеха без волевых качеств, самообладания и стремления к победе – то же касается и участника интеллектуальной игры.

Программа разработана на основе системно-деятельностного подхода в соответствии с требованиями ФГОС. Занятия в клубе «Что? Где? Когда?» как нельзя более полно отражают все новые особенности присущие современному занятию: личностную ориентацию, организацию деятельности, развитие компетентностей.

Главной отличительной особенностью данной социально-гуманитарной программы от уже существующих, является ее функциональность. Тематика программы может, изменяться и дополняться в рамках определенных программных разделов, с учетом возрастных особенностей учащихся, а также актуальности и востребованности различной тематики. Руководитель программы может варьировать последовательность изучения тем составляющих курс, количество времени, отведенное на практические и теоретические занятия в рамках определенной темы. Для проведения занятий по отдельным темам могут привлекаться специалисты в данной области, учителя-предметники, другие необходимые специалисты.

Адресат программы. Дети и подростки 12–16 лет (учащиеся 6–10 классов)

с повышенным интеллектуальным развитием и склонностью к интеллектуальным видам деятельности. Широкий охват возрастов обусловлен спецификой клубной деятельности: направленностью на личный опыт обучающихся, возможностью объединять разновозрастных детей в одну группу, а также повышенным интеллектуальным развитием обучающихся клуба.

Изучение данной программы можно начинать, как с детьми среднего школьного возраста, так и со школьниками более старших возрастных категорий. В зависимости от интеллектуальных возможностей и способностей учащихся, уровня подготовки, школьники закрепляют и более углубленно изучают темы программы. По выбору педагога и учащихся, изменяются (с учетом актуальности) и усложняются темы.

Работа педагога направлена не только на общение с детьми, но на установление контактов с родителями. Родители активно вовлекаются в новый для них вид деятельности, формируется общность. Группы учащихся, не менее 15 человек, комплектуются в начале учебного года.

Наполняемость группы 1 года обучения – 15 человек

Наполняемость группы 2 года обучения – 15 человек.

Срок реализации: программа рассчитана на 2 года обучения

Объем программы – 144 часа

1 год обучения: 72 часа

2 год обучения: 72 часа

Форма обучения очно-заочная. Организации занятий может варьироваться педагогом и выбирается с учетом возрастных особенностей детей, уровня освоения учащимися программы и их достижений.

В программу входит проведение консультаций при работе над индивидуальной или групповой проектной деятельностью, подготовке капитанов команд и организаторов игр. В консультации могут участвовать как команды, так и отдельные игроки по мере подготовки к проведению или участию в мероприятиях.

При проведении занятий используются словесные (устное изложение, беседа, объяснение), наглядные (показ иллюстраций), практические (тренировочные игры, практические занятия по написанию игровых материалов) методы обучения.

Формы проведения занятий:

- лекция;
- беседа;
- тренировочные упражнения;
- игра;
- конкурс;
- сообщения;
- мультимедийный час;
- видеоурок;
- презентация.

Основной формой проведения занятий является игра.

Режим занятий

Занятия проводятся один раз в неделю (по 4 академических часа: по 40 минут с перерывом 10 минут).

1.2. Цель программы

развитие интеллектуального потенциала и повышение эрудиции одаренных детей.

Задачи:

- **личностные** - формирование личностных компетенций: ценностно-смысловых, общекультурных, учебно-познавательных, информационных, коммуникативных, социально-трудовых, активной личностной и гражданской позиции, культуры общения и поведения в социуме, навыков здорового образа жизни.

- **метапредметные** – развитие эмоциональной сферы, воображения, фантазии и речи ребенка, формирование их самостоятельности, трудолюбия, ответственности в процессе творческой деятельности. формирование навыков коллективного принятия решений; формирование адекватного отношения к игре, своей победе или неудаче.

- **предметные** - овладение учащимися методом «мозгового штурма»; обучение самостоятельному оперативному принятию решений.

1.3. Содержание программы

Учебно-тематический план 1 года обучения

№	Содержание программы.	Количество часов			
		всего	теория	практика	форма аттестации
	Клуба «Что? Где? Когда?».	72	36	36	Собеседование.
	Раздел № I. Введение в игру	2	2	-	
1	Введение. Цели и задачи клуба «Что? Где? Когда?».	2	2	-	Собеседование
	Раздел II. Компоненты успешной игры.	51	34	17	Тестирование
1	Интересная информация, лаконичная формулировка, логический путь к ответу		3	1	Тестирование
2	Однозначность ответа, четкий источник информации		3	1	Тестирование
3	Как работать над вопросом		3	1	Тестирование
4	Рассмотрение вопросов (выборочно) из банка данных		1	3	Опрос
5	Вопросы на конкретное знание. Умение находить необычное в обычном		2	1	Собеседование
6	Ключевое слово в вопросе		2	1	Тестирование
7	Как строить логическую		2	1	Тестирование

	цепочку				
8	Умение нестандартно. мыслить		3	1	Тестирование
9	«Мозговой штурм»		2	1	Тестирование
10	Принципы интеллектуальной разминки		2	1	Опрос
11	«Мозговой штурм»		3	1	Собеседование
12	Как работать с книгой.		4	2	Тестирование
13	«Мозговой штурм»		4	2	Тестирование
Раздел III. Игры «Что? Где? Когда?».		19	-	19	Тестирование
14	Игра «Эрудит - Лото»		-	4	игра
15	Игра «Откажись или удвой»		-	2	игра
16	Игра «Реалии»		-	4	игра
17	Игра «Верись – не верись»		-	2	игра
18	Игра «Травести»		-	3	игра
19	Игра «Брейн-ринг»		-	2	игра
20	Игры «Что? Где? Когда?»		-	2	игра

Содержание учебного плана

Раздел № I. Введение в игру. (2) ч.

Знакомство с программой обучения. Знакомство учащихся с целями и задачами на учебный год.

Раздел II. Компоненты успешной игры. (51) ч.

Тема 1. Интересная информация, лаконичная формулировка, логический путь к ответу.

Теоретическое занятие: Знакомство с типологией игроков по стилю и скорости мышления (по терминологии М. Поташева). Игровые функции по типологии М. Поташева и Р. Морозовского. Знакомство с типологией игроков по социально-психологическим функциям. Игры на командное взаимодействие, взаимопонимание, сплочение («Ассоциации», «Контакт», «Шляпа», «Банальности»). Знакомство с правилами организации командной работы на тренировке и на турнире. Роль капитана в команде.

Практические занятия: Формирование актива клуба. Распределение обязанностей, определение тематики, целей и составление планов работы профильных групп. Круглые столы, деловые игры по различным направлениям. Сбор идей и предложений для формирования концепции клуба. Проведение специальных конкурсов, конференций и т.д. среди обучающихся, педагогов, жителей района.

Тема 2. Однозначность ответа, четкий источник информации

Теоретическое занятие: Вопросы членов кружка. Правила составления вопросов. Конкурс составления вопросов.

Практические занятия: Игры по вопросам, составленными членами кружка.

Тема 3. Как работать над вопросом

Теоретическое занятие: Вопросы членов кружка. Правила составления вопросов. Конкурс составления вопросов.

Практические занятия: Игры по вопросам, составленными членами кружка.

Круглые столы, деловые игры по различным направлениям.

Тема 4. Рассмотрение вопросов (выборочно) из банка данных

Теоретическое занятие: Подготовка коллективного проекта «Мультиигры». Выбор конкретных форм мультиигр, разделение на группы для работы над каждой формой, поиск информации.

Практические занятия: Создание коллективного проекта «Мультиигры». Оформление результатов работы.

Тема 5. Вопросы на конкретное знание. Умение находить необычное в обычном

Теоретическое занятие: Правила составления вопросов. Конкурс составления вопросов.

Практические занятия: Игры по вопросам, составленными членами кружка.

Проведение специальных конкурсов, конференций и т.д. среди обучающихся, педагогов, жителей района.

Тема 6. Ключевое слово в вопросе.

Теоретическое занятие: Правила составления вопросов. Конкурс составления вопросов.

Практические занятия: Игры по вопросам, составленными членами кружка.

Проведение специальных конкурсов, конференций и т.д. среди обучающихся, педагогов, жителей района.

Тема 7. Как строить логическую цепочку.

Теоретическое занятие: Правила составления вопросов. Конкурс составления вопросов.

Знакомство с требованиями к вопросам, правилам составления логической цепочки.

Практические занятия: Проведение «Мультиигр» для обучающихся других групп клуба или других объединений. Анализ реализации проекта.

Тема 8. Умение мыслить нестандартно.

Теоретическое занятие: Знакомство с типологией игроков по стилю и скорости мышления (по терминологии М. Поташева). Игровые функции по типологии М.

Поташева и Р. Морозовского. Знакомство с типологией игроков по социально-психологическим функциям.

Практические занятия: Игры по вопросам, составленными членами кружка. Проведение специальных конкурсов, конференций и т.д. среди обучающихся, педагогов, жителей района.

Тема 9. «Мозговой штурм»

Теоретическое занятие: Знакомство с типологией игроков по стилю и скорости мышления (по терминологии М. Поташева). Игровые функции по типологии М. Поташева и Р. Морозовского. Знакомство с типологией игроков по социально-психологическим функциям.

Практические занятия: Игры по вопросам, составленными членами кружка. Проведение специальных конкурсов, конференций и т.д. среди обучающихся, педагогов, жителей района.

Тема 10. Принципы интеллектуальной разминки

Игровые функции по типологии М. Поташева и Р. Морозовского. Знакомство с типологией игроков по социально-психологическим функциям.

Практические занятия: Игры по вопросам, составленными членами кружка. Проведение специальных конкурсов, конференций и т.д. среди обучающихся, педагогов, жителей района.

Тема 11. «Мозговой штурм»

Теоретическое занятие: Знакомство с типологией игроков по стилю и скорости мышления (по терминологии М. Поташева). Игровые функции по типологии М. Поташева и Р. Морозовского. Знакомство с типологией игроков по социально-психологическим функциям.

Практические занятия: Игры по вопросам, составленными членами кружка. Проведение специальных конкурсов, конференций и т.д. среди обучающихся, педагогов, жителей района.

Тема 12. Как работать с книгой.

Теоретическое занятие: Знакомство с методикой работы с книгой. Поиск информации из различных источников.

Практические занятия: Игры по вопросам, составленными членами кружка из различных книг.

Тема 13. «Мозговой штурм»

Теоретическое занятие: Знакомство с типологией игроков по стилю и скорости мышления (по терминологии М. Поташева). Игровые функции по типологии М. Поташева и Р. Морозовского. Знакомство с типологией игроков по социально-психологическим функциям.

Практические занятия: Игры по вопросам, составленными членами кружка. Проведение специальных конкурсов, конференций и т.д. среди обучающихся, педагогов, жителей района.

Раздел III. Игры «Что? Где? Когда?». (19) ч.

Тема 14. Игра «Эрудит - Лото».

Практические занятия: Тренировочные игры «Эрудит - Лото».

Тема 15. Игра «Откажись или удвой». Тренировочные интеллектуальные викторины.

Тема 16. Игра «Реалии».

Практические занятия: Самостоятельная подготовка, организация, проведение и последующий анализ членами клуба интеллектуальных викторин для младших школьников.

Тема 17. Игра «Верить – не верить».

Практические занятия: Самостоятельная подготовка, организация, проведение и последующий анализ членами клуба интеллектуальных викторин для младших школьников

Тема 18.Игра «Травести».

Практические занятия: Самостоятельная подготовка, организация, проведение и последующий анализ членами клуба общешкольного турнира «Травести».

Тема 19.Игра «Брейн-ринг».

Практические занятия: Организация и проведение турниров «Брейн-ринг» с внешкольными командами.

Тема 20. Игры «Что? Где? Когда?»

Особенности обсуждения при игре в «Что? Где? Когда?». Изменение функций капитана. Отработка взаимодействия для «Что? Где? Когда?». Игровые занятия «Что? Где? Когда?».

Учебно-тематический план 2 года обучения

№	Содержание программы.	Количество часов			
		всего	теория	практика	форма аттестации
Клуба «Что? Где? Когда?».		72	36	36	Собеседование.
Раздел № I. Введение в игру		2	2	-	
1	Введение. Цели и задачи клуба «Что? Где? Когда?».	2	2	-	Собеседование
Раздел II. Компоненты успешной игры.		47	32	15	Тестирование
2	Философское мировоззрение		4	2	Тестирование
3	Телевизионные интеллектуальные игры		4	2	Тестирование

4	Лингвистические игры		3	1	Тестирование
5	Занимательные вопросы		1	3	Опрос
6	Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?»		2	1	Собеседование
7	Командное взаимодействие и сплочение команд. Основные понятия		2	1	Тестирование
8	Метод «мозгового штурма» и его применение в интеллектуальных играх		2	1	Тестирование
9	Проектная деятельность. Написание вопросов к играм «Что? Где? Когда?» и др.		3	1	Тестирование
10	Правила работы с энциклопедическим словарем		2	1	Тестирование
11	Правила поиска и отбора информации в сети Интернет		2	1	Опрос
12	Религии мира		3	1	Собеседование
13	Чудеса света		3	1	Тестирование
14	Путешественники и открытия		3	1	Тестирование
Раздел III. Игры «Что? Где? Когда?».		23	-	23	Игра
15			-	4	игра
16	Игра «Интеллектуальный бумеранг»		-	2	игра
17	«Интеллект – бой»		-	4	игра
18	«Своя игра»		-	4	игра
19	«Эрудит – лото»		-	3	игра
20	«Слабое звено»		-	4	игра
21	Итоговое занятие		-	2	Тестирование

Содержание учебного плана

Раздел № I. Введение в игру. (2) ч.

Тема № 1. Вводное занятие

Знакомство с программой обучения. Знакомство учащихся с целями и задачами на учебный год.

Раздел II. Компоненты успешной игры. (47) ч.

Тема № 2. Философское мировоззрение

Теоретическое занятие: Отражение мировоззрения в афоризме.

Знакомство с правилами организации командной работы на тренировке и на турнире. Роль капитана в команде.

Практические занятия: Проведение специальных конкурсов, конференций и т.д. среди обучающихся, педагогов, жителей района.

Тема № 3 Телевизионные интеллектуальные игры

Теоретическое занятие: Разбор вопросов и работы ведущих телевизионных игровых программ. Конкурс ведущих.

Тема № 4. Лингвистические игры

Теоретическое занятие: Омонимы, синонимы. Игры на любознательность, сообразительность. Разгадывание ребусов, кроссвордов, шарад.

Тема № 5. Занимательные вопросы

Теоретическое занятие: Правила составления вопросов. Конкурс составления вопросов.

Тема № 6. Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?»

Теоретическое занятие: Вопросы членов кружка. Игры по вопросам, составленным членами кружка.

Тема № 7. Командное взаимодействие и сплочение команд Основные понятия.

Теоретическое занятие: Знакомство с типологией игроков по стилю и скорости мышления (по терминологии М. Поташева). Игровые функции по типологии М. Поташева и Р. Морозовского. Знакомство с типологией игроков по социально-психологическим функциям. Игры на командное взаимодействие, взаимопонимание, сплочение («Ассоциации», «Контакт», «Шляпа», «Банальности»). Знакомство с правилами организации командной работы на тренировке и на турнире. Роль капитана в команде. Знакомство с разновидностями игровых конфликтов и способами их решения. Конфликтные ситуации внутри команды, с соперниками и с оргкомитетом.

Тема № 8. Метод «мозгового штурма» и его применение в интеллектуальных играх.

Теоретическое занятие: Способы работы над вопросами различных типов. Этапы «раскрутки» вопроса. Генерирование идей. Функция диспетчера. Грамотная критика, отсеечение неправильных версий.

Тема № 9. Проектная деятельность. Написание вопросов к играм «Что? Где? Когда?» и др.

Теоретическое занятие: Знакомство с требованиями к коллективному проекту в области интеллектуальных игр. Подготовка коллективного проекта «Мультиигры». Выбор конкретных форм мультиигр, разделение на группы для работы над каждой формой, поиск информации. Создание коллективного проекта «Мультиигры».

Оформление результатов работы. Знакомство с требованиями к ведущему, правилами ассистирования и ведения учета баллов на игре. Выбор и подготовка ведущего, ассистентов, жюри. Редактирование, подготовка и распечатка бланков для ответов, заданий, ведения протокола. Проведение «Мультиигр» для обучающихся других групп клуба или других объединений. Анализ реализации проекта.

Тема № 10. Правила работы с энциклопедическим словарем

Малый толковый словарь «Для тех, кто учится. Этимологический словарь. Фразеологический словарь. Словарь иностранных слов. Словарь антонимов. Словарь омонимов.

Тема № 11. Правила поиска и отбора информации в сети Интернет

Правила поиска и отбора в сети Интернет. Поиск по ключевым словам.

Тема № 12. Религии мира

Религии. Мифы и легенды. Боги.

Тема № 13. Чудеса света

Архитектура. Семь чудес света. Музеи.

Тема № 14. Путешественники и открытия

Великие географические открытия. Русские путешественники. Имена на карте.

Раздел III. Игры «Что? Где? Когда?» 23 (ч.)

Тема № 15. Игра «Лестница знаний»

Практические занятия: Самостоятельная подготовка, организация, проведение и последующий анализ членами клуба общешкольной игры «Лестница знаний».

Тема № 16. Игра «Интеллектуальный бумеранг»

Практические занятия: Самостоятельная подготовка, организация, проведение и последующий анализ членами клуба общешкольной игры «Интеллектуальный бумеранг».

Тема № 17. «Интеллект – бой»

Практические занятия: Самостоятельная подготовка, организация, проведение и последующий анализ членами клуба общешкольной игры «Интеллект – бой».

Тема № 18. «Своя игра»

Практические занятия: Самостоятельная подготовка, организация, проведение и последующий анализ членами клуба общешкольной игры «Своя игра».

Тема № 19. «Эрудит – лото»

Практические занятия: Самостоятельная подготовка, организация, проведение и последующий анализ членами клуба общешкольной игры «Эрудит – лото».

Тема № 20. «Слабое звено»

Практические занятия: Самостоятельная подготовка, организация, проведение и последующий анализ членами клуба общешкольной игры «Слабое звено».

Тема № 21. Итоговое занятие

Практические занятия: Итоговое занятие. Подведение итогов, награждение участников и победителей.

1.4. Планируемые результаты.

По завершению программы обучения мы рассчитываем на заметное опережение образовательного уровня у учащихся объединения в области интеллектуально-творческого развития по сравнению с их сверстниками, не включенными в интенсивную систематическую внеурочную интеллектуально-творческую деятельность.

Мы также ожидаем и такие позитивные результаты, как возрастание у участников программы интереса к изучению окружающему их предметному миру.

Практическая результативность программы основывается на конкретных достижениях детей к окончанию курса обучения и повышении степени обучаемости в общеобразовательной школе.

Предметные результаты:	Метапредметные результаты:
Получение представления о целях деятельности клуба «Что? Где? Когда?» Знание основных сведений по истории, географии, астрономии, литературе. Умение осуществлять сбор и обработку различной информации.	Овладение организационными умениями (умения организовать свою работу) и презентационными умениями (умения оформить и представить результат своей работы); Освоение информационных умений (умения работать с информацией, текстом). Умение составить устное или письменное сообщение (рассказ) о событии или историческом персонаже, рассказать об увиденном ясно, сжато и конкретно. Владение оценочными умениями (умения, связанные с анализом своей деятельности): умение обобщать, анализировать, делать выводы.
Личностные результаты:	
Воспитание таких личностных качеств, как уважение, ответственность, формирование общей культуры. Развитие разносторонних личностных качеств	

ребенка. Развитие навыков самопознания, представлений о ценности другого человека и самого себя.

2. Комплекс организационно-педагогических условий.

2.1. Календарный учебный график (КУГ).

См. Приложение 1.

2.2. Условия реализации программы.

Для реализации программы необходимы следующие условия: наличие светлого проветриваемого кабинета для аудиторных занятий с затемненными оконными проемами.

Столы и стулья для учащихся, стол и стул для педагога. Минимальное количество посадочных мест – 15.

Для успешной работы в кабинете должны быть представлены электронные образовательные ресурсы и информационные технологии.

Предусмотрено использование инфраструктуры учреждения и района: ГЦК, ДК «Юбилейный».

Наличие небольшой библиотеки с литературой по тематике программы. Фотоматериалы (видеоматериалы) деятельности клуба.

2.3. Формы аттестации.

Педагог дополнительного образования свободен в выборе форм контроля/аттестации, он вправе остановиться на той форме, которая бы будет интересной и увлекательной для обучающихся. Ниже представлены формы, которые могут быть использованы педагогом при проведении контроля/аттестации по результатам освоения программы:

1. Тестовые контрольные (тестирование).
2. Устный опрос.
3. Письменный опрос.
4. Анкетирование.
5. Проект.
6. Самооценка обучающихся своих знаний и умений.
7. Тематические кроссворды.
8. Собеседование.
9. Выставка
10. Реферат.
11. Исследовательская работа.
12. Самостоятельная практическая работа (в том числе создание и проведение игр, составление и разгадывание кроссвордов и др.).
13. Викторина.
14. Участие в конкурсных мероприятиях.

2.4. Оценочные материалы.

С целью выявления соответствия уровня полученных учащимися знаний, умений и навыков прогнозируемым результатам дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы проходит текущий контроль по итогам каждого раздела, по окончании изучения программы – итоговая аттестация.

При поступлении ребенка в объединение фиксируется его начальный уровень (знаний, навыков, развития и т.п.) в форме собеседования, наблюдения или анкетирования. Ведь не зная начального уровня, невозможно оценить достигнутый результат. Оценить успешность обучающихся можно, если знать его уровень в начале года, в середине года и в конце года.

В середине года проводится текущий контроль. Это позволит педагогу увидеть имеющиеся недоработки и вовремя скорректировать работу с обучающимися.

Для осуществления текущего контроля при изучении разделов, тем, программы систематически используются следующие способы проверки: опрос, организация общешкольных мероприятий, игры, реферативные работы, проекты, сообщения и рассказы в устной и письменной форме, тестирование, викторины. Контроль и закрепление знаний учащихся осуществляется индивидуально, в работе групп и фронтально в игровой форме с помощью проведения викторин, конкурсов, составления и разгадывания кроссвордов, ребусов и на обобщающих занятиях по каждой теме.

Эффективно проведение контрольных работ. Контрольная работа помогает и ребенку и педагогу скорректировать свои действия, понять, на что следует обратить особое внимание. Контрольные работы постепенно усложняются, **широко применяется тестирование.** По результатам обработки тестов можно легко судить об усвоении учащимися пройденного материала, а также выявить пробелы в знаниях, чтобы в последствии их устранить.

На практических занятиях учащиеся показывают ранее полученные знания, здесь педагог имеет возможность скорректировать действия ребенка, если он недостаточно усвоил теоретический материал. Кроме того, при работе в группе происходит взаимообучение ребят, при этом вопросам техники безопасности уделяется особое внимание. Практическая работа прививает и закрепляет навыки, заложенные теоретическими занятиями.

В конце учебного года проводится итоговая аттестация/контроль, когда проверяется уровень усвоения всей программы в целом. **Подведение итогов (итоговый контроль)** осуществляется после окончания курса обучения и реализации дополнительной образовательной программы в форме организации интеллектуально-творческих игр, презентации проектов, участия в конкурсах. и др. массовых мероприятиях. Результативность участия позволяет оценить приобретенные на занятиях знания, умения и навыки учащихся.

2.5. Методические материалы.

В групповом объединении юных краеведов и музееведов школьники включены в совместную практико-ориентированную коллективную творческую деятельность, построенную на принципах педагогики сотрудничества детей и взрослых - педагогике успеха.

На занятиях используются такие **словесные, традиционные методы**, как рассказ, лекция, беседа, экскурсия. На их основе главным образом и создаются теоретические занятия.

Используются также **традиционные наглядные методы**, с широким использованием дидактического материала, методических наработок (слайд - и видео фильмы, карты, схемы, музейные предметы, учебные пособия). Данный метод развивает наблюдательность, повышает внимание к изучаемому материалу.

Для умения связывать теорию с практикой широко используется **практический метод, метод создания на занятиях проблемных ситуаций**.

В работе активно применяются **элементы музейной педагогики**.

В программе используются, как традиционные, так и нетрадиционные методы обучения и воспитания:

- ✓ Создание игровых ситуаций
- ✓ Социальных ролей
- ✓ Манипулирования с музейными предметами
- ✓ Поисково-исследовательская деятельность
- ✓ Проектная деятельность

Используются эффективные и формы обучения, имеющие индивидуальную направленность: исследовательская работа, проектирование.

Одна из индивидуальных форм обучения ребенка – словарная работа. Дети в начале учебного года заводят словарики и на занятиях записывают новые термины.

Дети начинают входить в курс исследовательской работы. У них воспитывается интерес к своему краю, формируется достаточно широкий общий кругозор. Дети осваивают основы музееведения, появляется музейная культура и профессиональная ориентация, родной край уже воспринимается как уникальная частица огромного мира.

В работе могут быть использованы следующие виды деятельности:

- ✓ Посещение различных музеев, выставок, культурных учреждений города
- ✓ Занятия на улицах города (памятники, памятные места)
- ✓ Занятия в классе с музейными предметами
- ✓ Самостоятельная работа с музейными предметами
- ✓ Встречи с коллекционерами, краеведами, ветеранами и др.

При освещении различных тем программы **используются информативный, объяснительно-иллюстративный, эвристический (частично-поисковый), проблемный, опытнической-исследовательский методы**. Они применяются в различных комбинациях в зависимости от построения занятия и сложности рассматриваемой темы.

Помогает усвоить учебный материал и выступление старших детей в роли педагогов. А также такие приемы активизации, как создание в школе временной выставки, экспресс-выставки, инсценировка и др. Все вышеперечисленное делает процесс познания особенно привлекательным и интересным для детей.

Список литературы.

1. Приказ Министерства образования и науки РФ от 9 января 2014 г. № 2 «Об утверждении порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ» (Далее – Приказ № 2)
2. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».
3. Краевые методические рекомендации по разработке дополнительных общеобразовательных программ и программ электронного обучения от 15 июля 2015 г.
- Санитарно-эпидемиологическими правилами и нормативы СанПиН 2.4.4.3172-14, утвержденные постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 04.07.2014 № 41.
4. Приказ Минобрнауки РФ от 29 августа 2013 г. № 1008 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
5. Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)».
6. Большая Российская энциклопедия
7. Когда где, как и почему это произошло., Ридерз Дайджест. Москва 1998 год.
8. Абрамов А. Тайны древних цивилизаций. - М.: «Белый город», 1998.
9. Богданов В. Историческая наука и ее особенности. // История и обществознание для школьников. 2004. №2. с. 40- 46.
10. Брандт М. История и исторический процесс. // История и обществознание для школьников. 2004. № 4. с.48 -54.
11. Великие тайны прошлого. – М. – 1996.
12. Головатенко А. История России: спорные проблемы. – М.:» Школа-пресс»,1995.
13. Дойков Ю. В. Самые знаменитые историки России. – М.: Вече, 2004.
14. Митрофанов К., Шаповал В. История как искусство «перевода». // История и обществознание для школьников. 2004. № 3. с. 36 – 43.
15. Нерсесов Я. Н. Тайны Нового Света. От древних цивилизаций до Колумба. – М.: Вече, 2001.

Интернет и видео-ресурсы:

1. «Новая хронология» (обзор по Интернет-энциклопедии «Википедия»)//
Преподавание истории в школе, 2006, №9, с.22 – 33.
2. «Атлантида», пр-во BBC, из цикла «История цивилизаций».
3. «Падение империй ацтеков и майя». пр-во BBC, из цикла «История цивилизаций».
4. «Майя», пр-во BBC, из цикла «История цивилизаций».
5. «Тайны забытых побед», комплект из 6 DVD

**Календарный учебный график (КУГ).
(1 год обучения)**

№ п/п	Тема занятия	Количество часов					Примечание
			Количество часов		Дата проведения		
			Теоретическая часть	Практическая часть	План	Факт	
1 2 3 4	Вводное занятие	4	2	2	07.09.23 07.09.23 14.09.23 14.09.23		
Раздел 2. Компоненты успешной игры.							
5 6 7 8	Интересная информация, лаконичная формулировка, логический путь к ответу	4	3	1	21.09.23 21.09.23 28.09.23 28.09.23		Практические навыки
9 10 11 12	Однозначность ответа, четкий источник информации	4	3	1	05.10.23 05.10.23 12.10.23 12.10.23		
13 14 15 16	Как работать над вопросом	4	3	1	19.10.23 19.10.23 26.10.23 26.10.23		выезд в г. Норильск на 1 тур игр. Молодежный чемпионат
17 18 19 20	Рассмотрение вопросов (выборочно) из банка данных	4	1	3	02.11.23 02.11.23 09.11.23 09.11.23		
21 22 23	Вопросы на конкретное знание. Умение находить необычное в обычном	3	2	1	16.11.23 16.11.23 23.11.23		Практические навыки
24 25 26	Ключевое слово в вопросе	3	2	1	23.11.23 30.11.23 30.11.23		Практические навыки
27 28 29	Как строить логическую цепочку	3	2	1	07.12.23 07.12.23 14.12.23		Практические навыки
30 31 32 33	Умение мыслить нестандартно.	4	3	1	14.12.23 21.12.23 21.12.23 28.12.23		Практические навыки

34	«Мозговой штурм»	3	2	1	28.12.23		Практические навыки
35					11.01.24		
36					11.01.24		
37	Принципы интеллектуальной разминки «Мозговой штурм»	5	3	2	18.01.24		Практические навыки
38					18.01.24		
39					25.01.24		
40					25.01.24		
41					01.02.24		
42	Как работать с книгой. «Мозговой штурм»	6	4	2	01.02.24		
43					08.02.24		
44					08.02.24		
45					15.02.24		
46					15.02.24		
47					22.02.24		
Раздел 3. Игры «Что? Где? Когда?»							
48	Игра «Эрудит - Лото»	4	-	4	22.02.24		Практические навыки
49					29.02.24		
50					29.02.24		
51					07.03.24		
52	Игра «Откажись или удвой»	2	-	2	07.03.24		Практические навыки
53					14.03.24		
54	Игра «Реалии»	4	-	4	14.03.24		Практические навыки
55					21.03.24		
56					21.03.24		
57					28.03.24.		
58	Игра «Верись - не верись»	2	-	2	28.03.24		Практические навыки
59					04.04.24		
60	Игра «Травести»	3	-	3	04.04.24		Практические навыки
61					11.04.24		
62					11.04.24		
63	Игра «Брейн-ринг»	2	-	2	18.04.24		Практические навыки
64					18.04.24		
65	Игры «Что? Где? Когда?»	8	-	8	25.04.24		Выездные игры в г. Норильск по отдельному плану.
66					25.04.24		
67					02.05.24		
68					02.05.24		
69					16.05.24		
70					16.05.24		
71					23.05.24		
72					23.05.24		

**Календарный учебный график (КУГ).
(2 год обучения)**

№ п/п	Тема занятия	Количество часов	Количество часов		Дата проведения		Примечание
			Теоретиче- ская часть	Практичес- кая часть	План	Факт	
			1 2 3 4	Вводное занятие	4	2	
Раздел 2. Компоненты успешной игры.							
5 6 7 8	Философское мировоззрение	4	3	1			Практические навыки
9 10 11 12	Телевизионные интеллектуаль- ные игры	4	3	1			
13 14 15 16	Лингвистически е игры	4	3	1			выезд в г. Норильск на 1 тур игр. Молодежный чемпионат
17 18 19 20	Занимательные вопросы	4	1	3			
21 22 23	Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?»	3	2	1			Практические навыки
24 25 26	Командное взаимодействие и сплочение команд. Основные понятия	3	2	1			Практические навыки
27 28 29	Метод «мозгового штурма» и его применение в интеллектуальн- ых играх	3	2	1			Практические навыки
30 31 32 33	Проектная деятельность. Написание вопросов к	4	3	1			Практические навыки

	играм «Что? Где? Когда?» и др.						
34 35 36	Правила работы с энциклопедическим словарем	3	2	1			Практические навыки
37 38 39	Правила поиска и отбора информации в сети Интернет	3	2	1			Практические навыки
40 41 42 43	Религии мира	4	3	1			Практические навыки
44 45	Чудеса света	3	2	1			
46 47	Путешественники и открытия	3	2	1			
Раздел 3. Игры «Что? Где? Когда?».							
48 49 50 51	Игра «Лестница знаний»		-	4			Практические навыки
52 53	Игра «Интеллектуальный бумеранг»		-	2			Практические навыки
54 55 56 57	«Интеллект – бой»		-	4			Практические навыки
58 59 60 61	«Своя игра»		-	4			Практические навыки
62 63 64	«Эрудит – лото»		-	3			Практические навыки
65 66 67 68	«Слабое звено»		-	4			Практические навыки
69 70 71 72	Итоговое занятие		-	4			Выездные игры в г. Норильск по отдельному плану.

Литература

1. Большая Российская энциклопедия
2. Когда где как и почему это произошло., Ридерз Дайджест. Москва 1998 год.
3. Абрамов А. Тайны древних цивилизаций.- М.: «Белый город», 1998.
4. Богданов В. Историческая наука и ее особенности.// История и обществознание для школьников. 2004. №2. с. 40- 46.
5. Брандт М. История и исторический процесс.// История и обществознание для школьников. 2004. № 4. с.48 -54.
6. Великие тайны прошлого. – М. – 1996.
7. Головатенко А. История России: спорные проблемы. – М.:»Школа-пресс»,1995.
8. Дойков Ю. В. Самые знаменитые историки России. – М.: Вече, 2004.
9. Митрофанов К., Шаповал В. История как искусство «перевода».// История и обществознание для школьников. 2004. № 3. с. 36 – 43.
10. Нерсесов Я. Н. Тайны Нового Света. От древних цивилизаций до Колумба. – М.: Вече, 2001.

Интернет и видео-ресурсы:

11. «Новая хронология» (обзор по Интернет-энциклопедии «Википедия»)// Преподавание истории в школе, 2006, №9,с.22 – 33.
- 12.«Атлантида», пр-во ВВС, из цикла «История цивилизаций».
- 13.«Падение империй ацтеков и майя».пр-во ВВС, из цикла «История цивилизаций».
- 14.«Майя», пр-во ВВС, из цикла «История цивилизаций».
15. «Тайны забытых побед», комплект из 6 DVD