

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Белоярская средняя общеобразовательная школа №2»,
Верхнекетского района, Томской области

РАССМОТРЕНО:

на педагогическом совете
Протокол №1 от 30.08.2024

УТВЕРЖДЕНО:

Директор _____ Тихонова И.А.
Приказ № 128/о от 30.08.2024



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
СОЦИАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
Интеллектуальный Клуб «Что? Где? Когда?»

целевая аудитория – *учащиеся 8-10 классов*
срок реализации – *1 год (34 часа)*

Составитель:
педагог дополнительного образования
Посаженникова Елена Валерьевна

Раздел №1. Комплекс основных характеристик программы.

1.1.Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально-педагогической направленности «Интеллектуальный Клуб «Что? Где? Когда?» для 8-10 классов составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта. Программа разработана на основе Концепции духовно-нравственного развития и воспитания гражданина России.- М.:Просвещение,2010, а также авторской программы Д.В. Григорьева «Программы внеурочной деятельности. Познавательная деятельность».- М.: Просвещение 2013г.

Актуальность программы

Актуальность программы обусловлена ее практической значимостью: человек рассматривается как создатель духовной культуры и творец рукотворного мира. Возможность проявить себя, раскрыть индивидуальные способности в процессе подготовки, во время проведения игр. Большое значение для воспитания у обучающихся нравственного начала, любви и уважения к творческому труду.

На реализацию программы отводится 34 часа, из расчёта 1 час в неделю. Срок реализации – 1 год (2024-2025 учебный год). Продолжительность одного занятия - 40 минут. Участники программы: учащиеся 8-10 классов.

Формы обучения и виды занятий

Коллективное творчество (парное, микрогрупповое, групповое, межгрупповое взаимодействие); индивидуальная работа; игра.

1.2 Цели и задачи

Цель: создание условий для творческого и нравственного развития детей, ориентирование их в предметно – практической деятельности.

Задачи

1. Формировать и развивать учебно – интеллектуальные умения, приёмы мыслительной деятельности, рациональных способов её осуществления на основе учёта индивидуальных особенностей учащихся;
2. Создать условия для формирования собственного стиля мышления;
3. Формировать и развивать учебно-информационные умения и отрабатывать на практике различные приёмы работы с разнообразными источниками информации, формировать умения преобразовывать информацию и представлять её в различных видах;
4. Создать условия для освоения приёмов решения творческих задач;
5. Формировать способность к организации деятельности и управлению ею;
6. Формировать коммуникативную компетентность в сотрудничестве;
7. Воспитывать позитивную самооценку, самоуважение.

Отличительные особенности программы.

Содержание программы нацелено на формирование культуры творческой личности, приобщение обучающихся к общечеловеческим ценностям через собственное творчество, формирование активной деятельностной позиции

1.3. Содержание программы

Учебный план

Раздел	Кол-во часов
Введение в игру	1
Компоненты успешной игры	1
Техника мозгового штурма	2
Составление вопросов к играм	3
Игры «Что? Где? Когда?»	10
Другие интеллектуальные викторины	10
Социальные пробы	7

Содержание разделов и тем программы

Введение в игру. (1 ч) 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). Вопросы к игре и их особенности. Поведение каждого в команде. Командный дух. Роль и действия капитана. Первые игровые проблемы.

Компоненты успешной игры.(1 ч) Эрудиция. Логика. Нестандартное мышление. Внимание к членам команды. Выделение главного. Умение слышать друг друга. Скорость реакции. Интуиция. Находчивость. Чувство юмора. Умение сдерживать эмоции. Примеры применения каждого компонента успешной игры. Игровые пробы.

Техника мозгового штурма. (2 ч) Правила мозгового штурма. Проведение мозгового штурма. Проведение мозгового штурма в разных проблемных ситуациях практические занятия. Коллективный анализ каждого мозгового штурма: чего удалось достичь команде, какие трудности встретились на пути, самооценка действий школьника во время мозгового штурма, оценка педагогом умения каждого школьника работать в команде. Игровые пробы.

Составление вопросов к играм. (3 ч) Правила составления вопросов. Использование словарей и энциклопедий для составления вопросов. Использование научно-популярных журналов, художественной литературы и кино для составления вопросов. Роль широкого кругозора и эрудиции в составлении вопросов. Ценность знания и преимущества эрудированного человека в игре и повседневной жизни. Самостоятельная домашняя индивидуальная работа школьников по составлению вопросов к играм. Разбор составленных вопросов на занятиях. Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.

Игры «Что? Где? Когда?». (10 ч) Тренировочные игры «Что? Где? Когда?». Тематические игры «Что? Где? Когда?»: «Героические страницы российской истории»; «Первые в космосе»; «Мировая художественная культура»; «Религии мира» т.п. Клубный турнир «Что? Где? Когда?».

Другие интеллектуальные викторины. (10 ч) «Своя игра». «100 к одному». «Брейн-ринг» и т.п.

Социальные пробы. (7 ч) Самостоятельная подготовка, организация, проведение и последующий анализ членами клуба интеллектуальных викторин для младших школьников. Самостоятельная подготовка, организация, проведение и последующий анализ членами клуба общешкольного турнира «Брейн-ринг». Организация и проведение турниров «Брейн-ринг» с внешкольными командами.

1.4. Прогнозируемые результаты реализации программы

Личностные:

- Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).
- В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.
- Развивать положительный мотив к деятельности в проблемной ситуации («Хочу разобраться, хочу попробовать свои силы, хочу убедиться смогу ли разрешить эту ситуацию...»),
- Формировать положительные изменения в эмоционально-волевой сфере («Испытываю радость, удовольствие от деятельности, мне это интересно, могу усилием воли концентрировать свое внимание...»), переживание учащимися субъективного открытия («Я сам получил этот результат, я сам справился с этой проблемой...»)

Регулятивные:

- Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя.
- Проговаривать последовательность действий.
- Учиться высказывать своё предположение (версию) на основе работы с иллюстрацией.

- Учиться работать по предложенному учителем плану.
- Учиться отличать верно выполненное задание от неверного.
- Учиться совместно с учителем и другими обучающимися давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.

Познавательные:

- Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя.
- Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя справочные источники, свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.
- Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всего класса.
- Преобразовывать информацию из одной формы в другую: составлять рассказы и задачи на основе предметных, рисунков, схематических рисунков, схем.

Коммуникативные:

- Донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).
- Слушать и понимать речь других.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения и следовать им.
- Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарный учебный график

Раздел	№	Дата (план/факт)		Тема	Кол-во часов
Введение в игру	1			Нормы поведения в игре. Правила.	1
Компоненты успешной игры.	2			Эрудиция. Логика. Нестандартное мышление. Внимание. Выделение главного.	1
Техника мозгового штурма.	3			Правила мозгового штурма. Проведение мозгового штурма в разных проблемных ситуациях.	2

	4			Коллективный анализ каждого мозгового штурма	
Составление вопросов к играм.	5			Правила составления вопросов	3
	6			Использование словарей и энциклопедий, журналов, художественной литературы, кино для составления вопросов.	
	7			Роль широкого кругозора и эрудиции в составлении вопросов.	
Игры «Что? Где? Когда?».	8			Тренировочная игра «Что? Где? Когда?».	10
	9			Тематическая игра «Героические страницы российской истории».	
	10			Тематическая игра «Права и обязанности школьников»	
	11			Тематическая игра «Проступок. Правонарушение. Преступление».	
	12			Тематическая игра «Редкие профессии»	
	13			Тематическая игра «Мировая художественная культура»	
	14			Тематическая игра «Кино и музыка»	
	15-17			Клубный турнир «Что? Где? Когда?»	
Другие интеллектуальные викторины.	18-19			«Своя игра»	10
	20-21			«Звездный час»	
	22-24			«Самый умный»	
	25-27			«Угадай мелодию»	
Социальные пробы.	28			Самостоятельная подготовка игры	7
	29-30			Проведение игры	
	31			Анализ проведенной игры членами клуба	
	32-34			Самостоятельная подготовка общешкольной игры Организация общешкольной игры Проведение общешкольной игры	

2.2. Условия реализации программы

Кадровые.

Программа реализуется под руководством педагога Посаженниковой Елены Валерьевны, образование высшее - Томский государственный университет, 2005.

Организационные.

Организационные условия, позволяющие реализовать содержание учебного курса, предполагают наличие учебного кабинета для занятий, оснащенного компьютером, аудиосистемой, проектором и большого зала для проведения игр, оснащенного аудиоаппаратурой с усилителем звука. Для проведения «Своей игры» желательно использовать игровую таблицу в виде презентации.

Для успешного освоения программы необходимое количество детей в группе - 14 человек.

Учащиеся для занятий заводят специальную тетрадь или блокнот для записи правил игр, интересных фактов, запомнившихся вопросов, а также ведут подсчет баллов, заработанных командой и лично отвеченных вопросов.

Форма обучения: очная, занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 часа.

Основные формы работы: беседа, творческое общение, лекция, демонстрация-объяснение, практические занятия, игры, турниры.

2.3 Формы аттестации

Для оценки эффективности занятий можно использовать следующие показатели:

- удовлетворенность учеников, посещающих предметный курс;
- сформированность деятельности (правильность выполняемых действий).
- степень помощи, которую оказывает учитель учащимся при выполнении заданий: чем помощь учителя меньше, тем выше самостоятельность учеников и, следовательно, выше развивающий эффект занятий;
- поведение учащихся на занятиях: живость, активность, заинтересованность школьников обеспечивают положительные результаты занятий;
- результаты проводимых игр, в ходе которых выявляется, справляются ли ученики с заданиями самостоятельно;

Способы выявления промежуточных и конечных результатов обучения учащихся:

- анкетирование;
- поведение игр.

Контроль и оценка результатов учащихся предусматривает выявление индивидуальной динамики качества усвоения программы ребёнком и не допускает сравнения его с другими детьми.

Способом организации накопительной системы оценки является портфель достижений

обучающегося. Портфель достижений – сборник работ и результатов обучающегося, который демонстрирует его усилия, прогресс и достижения.

Список литературы:

1. Д.В.Григорьев. Программы внеурочной деятельности. Игра. Досуговое общение. (сер."Работам по нов.ст.") (ФГОС) .Просвещение. 2013 год
2. Д.В.Григорьев. Программы внеурочной деятельности. Познавательная деятельность Проблемно-ценностное общение. (сер."Работам по нов.ст.") (ФГОС) . Просвещение. 2013 год.
3. О.Г. Кондрашова и др. «Интеллектуально-познавательные игры в школе: сценарии, технологии», Волгоград, «Учитель», 2011
4. К.Рассел, Ф. Картер «Самые точные тесты IQ», М.: АСТ-Астрель, 2012
5. К.Рассел, Ф. Картер «Проверь свой IQ. 400 главных вопросов. Повышаем уровень интеллекта», М.: АСТ-Астрель, 2013
6. Хуторской А.В. Развитие одаренности школьников. Методика продуктивного обучения. – М.: Владос, 2010.
7. Афонькин С.Ю. Учимся мыслить логически. – С.-П.: Изд. дом Литера, 2002.

Интернет-ресурсы:

<http://ediline.narod.ru/>
<http://answers.intsys.msu.ru/>
<http://db.chgk.info/tour/>
<http://www.potashev.ru>
<http://db.chgk.info>
<http://eruditov.net>
<http://russia.triviador.com>