Комитет по делам образования города Челябинска
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Лицей № 88 г. Челябинска»
(МБОУ «Лицей № 88 г. Челябинска»)

ПРИНЯТА
на заседании Педагогического совета
от «29» августа 2022 г.
Протокол № 1

СОГЛАСОВАНА
Заместитель директора по ВР
_____ /Муравьева А.М. /

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУ
«Лицей № 88 г. Челябинска»
_____ А.В. Лукин
«29» августа 2022г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА СОЦИАЛЬНО-ГУМАНИТАРНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ «ЧТО ГДЕ КОГДА»

Возраст обучающихся: 11-17 лет
Срок реализации программы: 3 года

Автор-составитель
программы:
Губин Александр Владимирович,
педагог дополнительного образования

Челябинск, 2022г.

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА ПРОГРАММЫ

Тип программы	модифицированная
Направленность деятельности	Социально-гуманитарная
Способ освоения содержания образования	интегрированная
Уровень освоения содержания образования	общекультурный
Возрастной уровень реализации программы	основное общее, среднее общее образование
Форма реализации программы	групповая
Продолжительность реализации программы	3 года

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Что? Где? Когда?» (далее – Программа) разработана с учетом действующих федеральных, региональных нормативно-правовых документов и локальных актов, имеет **социально-гуманитарную направленность**.

Актуальность. Развитие общества, научно-технический прогресс, новый общественно-политический строй – все это привело к тому, что многие из методик обучения устарели. Нужен качественно новый подход к проблемам обучения и воспитания школьников. Многолетняя практика работы в клубах интеллектуальных игр позволила создать свои методики роботы с одаренной молодежью. Кроме того, были структурированы и углублены уже известные методики проведения занятий в клубах интеллектуальных игр.

Отличительные особенности программы «Что? Где? Когда?» в том, что Программа предназначена для проведения занятий в клубе интеллектуальных игр и основывается на игре «Что? Где? Когда?» и сопутствующих ей играх. Теоретическая программа обучения игре «ЧГК» рассчитана на 3 учебных года. После приобретения необходимых теоретических знаний учащиеся впоследствии развивают свои практические и игровые навыки в составе сложившихся после первого года команд. Поэтому программа второго и последующих годов обучения состоит из практических и игровых занятий. Группа, занимающаяся по данной программе, может насчитывать от 6 до 24 человек. Упор в занятиях делается на игру как таковую, в процессе которой предусмотрена наработка необходимых навыков и выполнение поставленных целей. Отсюда преобладание чисто игровых занятий над теоретическими и практическими (где отрабатывается какой-либо конкретный вопрос). В ходе игровых занятий у учащихся есть возможность проявлять приобретенные знания и навыки в комплексе, а у педагога замечать и устранять слабые места и недоработки в их подготовке. Кроме того, как показывает практика, конкретные знания, полученные в ходе игры и имеющие эмоциональную окраску, являются наиболее устойчивыми.

К концу первого года обучения из учащихся формируется 3 – 4 команды знатоков, которые принимают участие в различных турнирах и фестивалях. Кроме того, учащиеся получают необходимые навыки, чтобы суметь организовать и провести игру «ЧГК» у себя в школе, институте и т. д.

Адресат программы. Возраст детей, участвующих в реализации данной программы – 11-17 лет. Рекомендуемый состав группы – от 6 человек. При наборе принимаются все желающие. Состав коллектива постоянный. Зачисление учащихся в объединение производится по заявлению родителей (законных представителей) в соответствии с действующими локальными актами в лицее, при отсутствии медицинских противопоказаний по состоянию здоровья.

Набор детей будет осуществляться по двум группам:

- младшая (6-8 классы);

- старшая (9-10 классы).

Объём и срок освоения программы.
Объём программы -324 часа.
Программа рассчитана на 3 года обучения.
1 год обучения 108 часов в год
2 год обучения 108 часов в год
3 год обучения 108 часов в год
Формы обучения. Очная.
Уровень программы.
базовый уровень программы.
Формы реализации образовательной программы.
Традиционная, с использованием дистанционных технологий.
Режим занятий: 1 раз в неделю по 3 академических часа. Перерыв между занятиями 15 минут.

Цель и задачи программы
Программа направлена на достижение следующей **цели**:
Создание условий для интеллектуального развития детей, их коммуникативной, творческой самореализации.
Задачи:
Формировать культуры общения детей, развивать коммуникативные навыки;
Развивать логическое мышление;
Формировать опыт, умения и навыки участия в интеллектуальных играх, работы в команде;
Формировать эрудицию и культуру мышления учащихся;
Реализовать творческий потенциал личности.
Ожидаемые результаты от реализации программы:
- повышение мотивации к учебной деятельности учащимися,
- повышение познавательной активности,
- реализация интеллектуально-творческого потенциала подростков посредством участия в конкурсах разных уровней,
- успешная социализация выпускников
- становление интеллектуальной личности с активной жизненной позицией

По окончании изучения программы дети приобретут навыки позитивного общения, свободного высказывания и отстаивания своей точки зрения, научатся слушать собеседника, концентрировать внимание на поставленной задаче, эффективно взаимодействовать друг с другом для выработки общего решения, работать со словарями и энциклопедиями, самостоятельно составлять вопросы и задания для интеллектуальных игр и уметь организовывать их, различать формы интеллектуальных игр, знать условия каждой игры и соблюдать её правила.
Основным средством проверки результатов деятельности учащихся являются итоговые интеллектуальные игры, где они используют полученные знания и навыки участия в интеллектуальных играх.

Формы и методы работы:

- индивидуальная и групповая форма;
- беседа, дискуссия;
- тренировочные игры;
- работа с научно-популярной литературой, цифровыми ресурсами.

Основные формы игры:

«Что? Где? Когда?». Игра появилась на основе существовавшей с 1975 года телевизионной игры, однако имеет ряд особенностей, главная из которых — соревнование команд друг против друга на одних и тех же вопросах.

«Брейн-ринг». Игра между двумя (и более) командами в ответы на вопросы. Две команды игроков одновременно отвечают на один и тот же вопрос, причём правильно ответивший первым лишает соперника возможности ответить на этот же вопрос. На данный момент существует несколько версий правил «Брейн-ринга», отличающихся количеством разыгрываемых вопросов и способом начисления очков за правильные ответы. Побеждает команда, набравшая больше очков.

«Своя игра». Индивидуальная интеллектуальная игра на основе телевизионной версии. Вопросы каждой темы обычно отыгрываются последовательно, от более лёгких к более сложным, без перескакивания на другую тему и пропуска сложности. Существуют разные системы игры с кнопками: с фальстартами (кнопку можно нажимать только по сигналу после того, как вопрос был дочитан до конца; при фальстарте кнопка блокируется), без фальстартов с уточнением формулировки (кнопку можно нажимать в любой момент во время чтения вопроса; игрок, нажавший на кнопку, имеет право уточнить, какая реалия спрашивается в вопросе), без фальстартов без уточнения формулировки (нажавший на кнопку игрок не может уточнять реалию, поэтому игроки включают в ответ дополнительную информацию, которая может иметь отношение к вопросу).

Разнообразные мультимедийные игры (Азбука, Даугавпилс, Музыкальная своя игра, Пентагон и др.).

- Теоретические занятия проводятся в виде лекций, в которых обучающимся презентуется материал по основным вопросам направления.
- Практические занятия – тренировки, в процессе которых обучающиеся осваивают теоретический материал в игровой форме.
- Игровые занятия отличаются от практических отсутствием помощи и подсказок тренера в игровом процессе. Это могут быть как подготовительные турниры-тренировки, так и непосредственно зачетные игры.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
1 год обучения

№ п/п	Название темы	Кол-во часов			
		Всего	теорет. занятия	практ. занятия	Формы аттестации, контроля
1	Вводное занятие	3	1	2	собеседование
2	Вопрос — основа игры. Требования к вопросам.	6	1	5	Опрос, тест, викторина
3	Алгоритм поиска ответов. Основные приемы	9	1	8	игра
4	Эрудиция — ключ к успеху. «Своя игра»	9	1	8	Опрос, тест, викторина
5	Применение отдельных элементов «мозгового штурма»	9	1	8	игра
6	Как работать с книгой	9	1	8	Опрос, тест, викторина
7	Игра "Эрудит-лото"	9	1	8	игра
8	Нетрадиционные формы интеллектуальных игр	9	1	8	Опрос, тест, викторина
9	Принципы игры в команде	9	1	8	игра
10	Распределение командных ролей	9	1	8	Опрос, тест, викторина
11	Отработка игры в тройках	9	1	8	игра
12	Отработка игры в шестерках	9	1	8	Опрос, тест, викторина
13	Основные особенности "Брэйн-ринга"	9	1	8	игра
Итого		108	13	95	

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
2 год обучения

№ п/п	Название темы	Кол-во часов			
		Всего	теорет. занятия	практ. занятия	Формы аттестации, контроля
1	Вводное занятие	3	1	2	собеседование
2	Вопрос — основа игры. Требования к вопросам.	6	1	5	Опрос, тест, викторина
3	Алгоритм поиска ответов. Основные приемы	9	1	8	игра
4	Эрудиция — ключ к успеху. «Своя игра»	9	1	8	Опрос, тест, викторина
5	Применение отдельных элементов «мозгового штурма»	9	1	8	игра
6	Как работать с книгой	9	1	8	Опрос, тест, викторина
7	Игра "Эрудит-лото"	9	1	8	игра
8	Нетрадиционные формы интеллектуальных игр	9	1	8	Опрос, тест, викторина
9	Принципы игры в команде	9	1	8	игра
10	Распределение командных ролей	9	1	8	Опрос, тест, викторина

11	Отработка игры в тройках	9	1	8	игра
12	Отработка игры в шестерках	9	1	8	Опрос, тест, викторина
13	Основные особенности "Брэйн-ринга"	9	1	8	игра
Итого		108	13	95	

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

3 год обучения

№ п/п	Название темы	Кол-во часов			
		Всего	теорет. занятия	практ. занятия	Формы аттестации, контроля
1	Вводное занятие	3	1	2	собеседование
2	Вопрос — основа игры. Требования к вопросам.	6	1	5	Опрос, тест, викторина
3	Алгоритм поиска ответов. Основные приемы	9	1	8	игра
4	Эрудиция — ключ к успеху. «Своя игра»	9	1	8	Опрос, тест, викторина
5	Применение отдельных элементов «мозгового штурма»	9	1	8	игра
6	Как работать с книгой	9	1	8	Опрос, тест, викторина
7	Игра "Эрудит-лото"	9	1	8	игра
8	Нетрадиционные формы интеллектуальных игр	9	1	8	Опрос, тест, викторина
9	Принципы игры в команде	9	1	8	игра
10	Распределение командных ролей	9	1	8	Опрос, тест, викторина
11	Отработка игры в тройках	9	1	8	игра
12	Отработка игры в шестерках	9	1	8	Опрос, тест, викторина
13	Основные особенности "Брэйн-ринга"	9	1	8	игра
Итого		108	13	95	

Содержание программы.

1. ***Вводные занятия.*** История и принципы игры «ЧГК». Правила игры. Игра «ЧГК» в нашем городе.

2. ***Вопрос — основа игры.*** Требования к вопросам: интересная информация, лаконичная формулировка, логический путь к ответу, однозначность, ответа, четкий источник информации. Как работать над вопросом. Вопросы на конкретные знания как исключение. Умение находить необычное в обычном.

3. ***Алгоритм поиска ответов.*** Ключевое слово в вопросе. Как строить логическую цепочку. Наиболее часто встречающиеся приемы зашифровки информации. Умение мыслить нестандартно.

4. ***Эрудиция — ключ к успеху.*** Необходимость пополнения знаний. «Своя игра». Как составлять вопросы для «Своей игры». Принцип разносторонности знаний.

5. ***Применение отдельных элементов «мозгового штурма».*** - Этапы работы над вопросом. Индукция (генерирование идей) Игровая практика и роль генерирования идей в работе над вопросом. Анализ идей и версий ("информационная критика"). Игровая практика и функциональное применение метода в работе над вопросом. Дедукция (синтез информации). Игровая практика и "игра в пас" (логическое развитие поданной идеи). Раскрытие логики вопроса и многоступенчатые (многоходовые) комбинации. Выбор версии из нескольких возможных.

6. ***Как работать с книгой.*** Основные принципы работы с. книгой. Специфические приемы для составления вопросов.

7. ***Игра «Эрудит-лото».*** Игра «Эрудит-лото» как одна из интеллектуальных игр. Основные принципы «Эрудит-лото». Как интересно составить вопросы для «Эрудит-лото».

8. ***Формы нетрадиционных логических игр*** 1) «Азбука», 2) «Пентагон», 3) «Веришь — не веришь», 4) «Музыкальная своя игра», 5) «Травести», 6) перевертыши, шароиды, кубраечки и др.

9. ***Принципы игры в команде.*** Команда — единый механизм. Непрерывность обсуждения. Как слушать друг друга. Необходимость высказывания всех мыслей, пришедших за игровым столом. Чего не нужно делать при обсуждении. Как выстроить логическую цепочку командой.

10. ***Распределение командных ролей.*** Функции капитана, генератора идей, критика, «знайки». Другие возможные роли.

11. ***Отработка игры в тройках.*** Подбор троек и отработка взаимодействия в них. Почему тройка — еще не команда.

12. ***Отработка игры в шестерках.*** Формирование команд. Отработка взаимодействия в командах. Выработка делового психологического климата в команде.

13. ***Основные особенности «Брэйн-ринга».*** Отличия «Брэйн - ринга» от «ЧГК». Требования к вопросам на «Брэйн - ринг». Особенности обсуждения при игре в «Брэйн-ринг». Изменение функций капитана. Обработка взаимодействия для «Брэйн-ринга». Выбор «кнопочника».

Условия реализации программы

Для реализации программы используются следующие средства:

1. блокнот (по одному на каждого обучаемого);
2. ручка (по одной на каждого обучаемого);
3. кабинет с мультимедийным оборудованием;
4. командные бейджики (по одному на каждого игрока);
5. тренировочные материалы.

Список используемых источников и методической литературы

1. Ворошилов В.Я. «Феномен игры». - М.: «Советская Россия», 1982 г.
2. Поташёв М.О. «Почему вы проигрываете в ЧГК?» - М.: «КК», 2005 г.
3. Белкин В.Г. «33 занятия» - М.: «МОО «ИНТИ»», 2002 г.
4. Кноп К.А. «Игра» - С-пб.: «Амфора», 1999 г.
5. Ярков Е.А. «Методика командных тренировок» - Тюмень: «ТОСИК», 2004 г.
6. Левин Б.А. «ЧГК для чайников» - М.: «МОО «ИНТИ»», 2003 г.
7. http://dinabank.livejournal.com/
8. Кодекс спортивного ЧГК в редакции 2008 г.