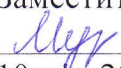


Комитет по делам образования города Челябинска  
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Лицей № 88 г.  
Челябинска» (МБОУ «Лицей № 88 г. Челябинска»)

ПРИНЯТА  
на заседании Педагогического совета  
Протокол № 7 от 10 мая 2023 г.

СОГЛАСОВАНА  
Заместитель директора по ВР  
 А.М. Муравьева  
10 мая 2023 г.

УТВЕРЖДАЮ  
Директор МБОУ  
«Лицей № 88 г. Челябинска»  
А.В. Лукин



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
СОЦИАЛЬНО – ГУМАНИТАРНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ  
«ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»**

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

Автор-составитель:  
Губин Александр Владимирович,  
педагог дополнительного образования

Челябинск, 2023

## **Структура программы**

### Раздел № 1 «Комплекс основных характеристик программы»

- 1.1. Пояснительная записка
- 1.2. Цель и задачи программы
- 1.3. Содержание программы
- 1.4. Планируемые результаты

### Раздел № 2 «Комплекс организационно-педагогических условий»

- 2.1. Календарный учебный график
- 2.2. Условия реализации программы
- 2.3. Формы аттестации
- 2.4. Оценочные материалы
- 2.5. Методические материалы
- 2.6. Список литературы

## Раздел № 1 «Комплекс основных характеристик программы»

### 1.1. Пояснительная записка

**Нормативно-правовые документы.** Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программы «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?» разработана на основе следующих нормативно-правовых документов:

1. Федерального закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» с изменениями на 30.12.2021, (редакция, действующая с 01.01.2023) (далее – ФЗ).

2. Федерального закона РФ от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации».

3. Стратегии развития воспитания в РФ на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 № 996-р).

4. Постановления Правительства РФ от 26.12.2017 № 1642 (ред. от 24.12.2021) «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования» (с изм. и доп., вступ. в силу с 06.01.2022).

5. Распоряжения Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года».

6. Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно - эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

7. Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (рзд.VI. Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»).

8. Паспорта федерального проекта «Успех каждого ребенка» (утвержден на заседании проектного комитета по национальному проекту «Образование» 07.12.2018, протокол № 3).

9. Приказа Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».

10. Приказа Министерства науки и высшего образования Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности по сетевой форме реализации образовательных программ».

11. Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».

12. Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 27.17.2022

№ 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (далее – Порядок).

13. Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 13.03.2019 № 114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательным программам среднего профессионального образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам».

14. Приказа Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

15. Закона Челябинской области от 30.08.2013 № 515-ЗО «Об образовании в Челябинской области» (с изменениями на 04.04.2023).

16. Устава МБОУ «Лицей № 88 г. Челябинска».

17. Положения о порядке организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам в МБОУ «Лицей № 88 г. Челябинска».

18. Правил приема на обучение по программам дополнительного образования МБОУ «Лицей № 88 г. Челябинска».

#### **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 работы с одаренной молодежью. Кроме того, были структурированы и углублены уже известные методики проведения занятий в клубах интеллектуальных игр.

**Воспитательный потенциал программы.** Для учащихся очень важно почувствовать себя взрослыми, им важен приобретаемый статус в мире взрослых, важен социальный опыт, «ставящий их», условно говоря, на одну ступеньку с состоявшимися в интеллектуальном отношении людьми. Учащимся важна также практическая значимость их деятельности.

Обучение и тренировки в объединении дают, поэтому, ценный опыт социодействия, помогают процессу самопознания среди участников интеллектуальной игры.

Современный человек должен строить свою жизнь не на «мертвом грузе накопленных и неприменяемых» знаний, а на умении применить известное, придумать новое, быстро и правильно ориентироваться в потоке информации, находить место себе и своему интеллекту в непрерывно изменяющейся жизни.

**Отличительные особенности программы.** 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 30 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).

#### **Объем 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**

Форма обучения по данной программе – очная.

#### **Особенности организации образовательного процесса**

Учащиеся сформированы в группы:

- 6-8 классы;
- 9-11 классы.

Состав группы может быть переменный.

#### **Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий**

Занятия проходят один раз в неделю, по три занятия. Продолжительность занятий составляет 45 минут. Перемена между занятиями составляет 15 минут.

## 1.2. Цель и задачи программы

Программа направлена на достижение следующей цели:  
Создание условий для интеллектуального развития детей, их коммуникативной, творческой самореализации.

### Задачи:

1. Формировать культуру общения детей, развивать коммуникативные навыки, развивать логическое мышление.
2. Формировать опыт, умения и навыки участия в интеллектуальных играх, работы в команде.
3. Формировать эрудицию и культуру мышления учащихся, реализовать творческий потенциал личности.

## 1.3. Содержание программы

Содержание программы отражено в учебном плане и содержании учебно-тематического плана.

### Учебный план

#### 1 год обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
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	9	1	8	опрос, тест, викторина

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

## 2 год обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
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 "Брэйи-ринга"	9	1	8	игра
Итого		108	13	95	

### 3 год обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
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 "Брэйв-ринга"	9	1	8	игра
Итого		108	13	95	

### Содержание учебного плана

Тема 1. История и принципы игры «ЧГК». Правила игры. Игра «ЧГК» в нашем городе.

Теория: Понятие принципов и правил игры «Что? Где? Когда?».

Практика: Освоение правил игры «Что? Где? Когда?».

Тема 2. 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.



Теория: знакомство с требованиями к вопросам: интересная информация, лаконичная формулировка, логический путь к ответу, однозначность, ответа, четкий источник информации.

Практика: отработка практических навыков работы над вопросами.

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

Теория: знакомство с алгоритмами поиска ответов и приемами зашифровки информации.

Практика: отработка практических навыков поиска ответов и умения мыслить нестандартно.

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

Теория: Понятие эрудиции и необходимости пополнения знаний. Знакомство с технологией составления вопросов для «Своей игры».

Практика: Оработка практических навыков составления вопросов для «Своей игры» с учетом принципа разносторонности знаний.

Тема 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.

Теория: Знакомство с отдельными элементами «мозгового штурма» и этапами работы над вопросом. Знакомство с понятиями индукция и дедукция, «информационная критика», «игра в пас».

Практика: Оработка игровой практики в работе над вопросом, «игры в пас», выбора версии из нескольких возможных.

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

Теория: знакомство с основными приемами работы с книгой и специфическими приемами для составления вопросов.

Практика: отработка специфических приемов для составления вопросов.

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

Теория: знакомство с основными принципами игры «Эрудит - лото» и методикой составления интересных вопросов для этой игры.

Практика: отработка практических навыков игры «Эрудит - лото» и составления интересных вопросов для этой игры.

Тема 8. Формы нетрадиционных логических игр: 1) «Азбука», 2) «Пентагон», 3) «Верись — не верись», 4) «Музыкальная своя игра», 5) «Травести», 6) перевертыши, шароиды, кубраечки.

Теория: Знакомство с формами нетрадиционных логических игр: 1) «Азбука», 2) «Пентагон», 3) «Верись — не верись», 4) «Музыкальная своя игра», 5) «Травести», 6) перевертыши, шароиды, кубраечки.

Практика: Отработка практических навыков логических игр: 1) «Азбука», 2) «Пентагон», 3) «Верись — не верись», 4) «Музыкальная своя игра», 5) «Травести», 6) перевертыши, шароиды, кубраечки.

Тема 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.

Теория: знакомство с принципами игры в команде.

Практика: отработка практических навыков игры в команде.

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

Теория: понятие командных ролей, знакомство с функциями капитана. Генератора идей, критика, «знайки».

Практика: освоение навыков различных командных ролей.

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

Теория: понятие игры в тройках.

Практика: отработка игрового взаимодействия в тройках.

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

Теория: понятие игры в шестерках.

Практика: отработка игрового взаимодействия в шестерках, выработка делового психологического климата в команде.

Тема 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. Отработка взаимодействия для «Брэйн-ринга». Выбор «кнопочника».

Теория: знакомство с основными особенностями «Брэйн - ринга», требованиям к вопросам и особенностям обсуждения при этой игре.

Практика: отработка практических навыков игры «Брэйн - ринг».

#### **1.4. Планируемые результаты**

Планируемые 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.

## Раздел № 2. «Комплекс организационно-педагогических условий»

### 2.1. Календарный учебный график

- Количество учебных недель: 36 недель.
- Количество учебных дней: 108 учебных дней.
- Даты начала и окончания учебных периодов – 1 сентября – 31 мая.

№ п/п	М	Ч	Время проведения занятия	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1			12-00-15-00	круглый стол	3	Вводное занятие	каб. 409	собеседование
2			12-00-15-00	лекция	3	Вопрос — основа игры. Требования к вопросам.	каб. 409	опрос, тест, викторина
3			12-00-15-00	презентация	3	Вопрос — основа игры. Требования к вопросам	каб. 409	опрос, тест, викторина
4			12-00-15-00	презентация	3	Алгоритм поиска ответов. Основные приемы	каб. 409	игра
5			12-00-15-00	практическое занятие	3	Алгоритм поиска ответов. Основные приемы	каб. 409	игра
6			12-00-15-00	практическое занятие	3	Алгоритм поиска ответов. Основные приемы	каб. 409	игра
7			12-00-15-00	практическое занятие	3	Эрудиция — ключ к успеху. «Своя игра»	каб. 409	опрос, тест, викторина
8			12-00-15-00	практическое занятие	3	Эрудиция — ключ к успеху. «Своя игра»	каб. 409	опрос, тест, викторина
9			12-00-15-00	практическое занятие	3	Эрудиция — ключ к успеху. «Своя игра»	каб. 409	опрос, тест, викторина
10			12-00-15-00	«мозговой штурм»	3	Применение отдельных элементов «мозгового	каб. 409	игра

						штурма»		
11		12-00-15-00	«мозговой штурм»	3	Применение отдельных элементов «мозгового штурма»	каб. 409	игра	
12		12-00-15-00	«мозговой штурм»	3	Применение отдельных элементов «мозгового штурма»	каб. 409	игра	
13		12-00-15-00	лекция	3	Как работать с книгой	каб. 409	опрос, тест, викторина	
14		12-00-15-00	презентация	3	Как работать с книгой	каб. 409	опрос, тест, викторина	
15		12-00-15-00	практическое занятие	3	Как работать с книгой	каб. 409	опрос, тест, викторина	
16		12-00-15-00	практическое занятие	3	Игра "Эрудит-лото"	каб. 409	игра	
17		12-00-15-00	практическое занятие	3	Игра "Эрудит-лото"	каб. 409	игра	
18		12-00-15-00	практическое занятие	3	Игра "Эрудит-лото"	каб. 409	игра	
19		12-00-15-00	конкурс	3	Нетрадиционные формы интеллектуальных игр	каб. 409	опрос, тест, викторина	
20		12-00-15-00	практическое занятие	3	Нетрадиционные формы интеллектуальных игр	каб. 409	опрос, тест, викторина	
21		12-00-15-00	практическое занятие	3	Нетрадиционные формы интеллектуальных игр	каб. 409	опрос, тест, викторина	
22		12-00-15-00	тренинг	3	Принципы игры в команде	каб. 409	игра	
23		12-00-15-00	тренинг	3	Принципы игры в команде	каб. 409	игра	
24		12-00-15-00	тренинг	3	Принципы игры в команде	каб. 409	игра	
25		12-00-15-00	конкурс	3	Распределение командных ролей	каб. 409	опрос, тест, викторина	
26		12-00-15-00	практическое занятие	3	Распределение командных ролей	каб. 409	опрос, тест, викторина	
27		12-00-15-00	практическое занятие	3	Распределение командных ролей	каб. 409	опрос, тест, викторина	

28		12-00-15-00	практическое занятие	3	Отработка игры в тройках	каб. 409	игра
29		12-00-15-00	практическое занятие	3	Отработка игры в тройках	каб. 409	игра
30		12-00-15-00	практическое занятие	3	Отработка игры в тройках	каб. 409	игра
31		12-00-15-00	практическое занятие	3	Отработка игры в шестерках	каб. 409	опрос, тест, викторина
32		12-00-15-00	практическое занятие	3	Отработка игры в шестерках	каб. 409	опрос, тест, викторина
33		12-00-15-00	практическое занятие	3	Отработка игры в шестерках	каб. 409	опрос, тест, викторина
34		12-00-15-00	тренинг	3	Основные особенности "Брэйн-ринга"	каб. 409	игра
35		12-00-15-00	турнир	3	Основные особенности "Брэйн-ринга"	каб. 409	игра
36		12-00-15-00	чемпионат	3	Основные особенности "Брэйн-ринга"	каб. 409	игра

## 2.2. Условия реализации программы

### Материально – техническое обеспечение

Для реализации программы необходим учебный кабинет с мультимедийным оборудованием, где имеются столы или учебные парты из расчета 1 стол или парта на 6 человек и стулья по количеству занимающихся учащихся. А также:

- блокнот (по одному на каждого обучаемого);
- ручка (по одной на каждого обучаемого);
- командные бейджики (по одному на каждого игрока);
- тренировочные материалы.

### Информационное обеспечение

- компьютер;
- проектор;
- экран;
- интернет-источники;
- словари.

### Кадровое обеспечение

- руководитель объединения, обладающий профессиональными навыками и опытом участия в интеллектуальных играх различного уровня;

- куратор этого направления из числа опытных педагогов, помогающий осуществлять организацию занятий и мероприятий объединения.

### **2.3. Формы аттестации**

Основным средством проверки результатов деятельности, учащихся являются итоговые интеллектуальные игры, где учащиеся используют полученные знания и навыки участия в интеллектуальных играх.

Формами отслеживания и фиксации образовательных результатов являются:

- аналитическая справка;
- грамоты;
- сертификаты.

Формами предъявления и демонстрации образовательных результатов являются:

- интеллектуальные игры;
- аналитический материал по итогам проведения интеллектуальных игр.

### **2.4. Оценочные материалы**

Оценочными материалами является перечень вопросов и заданий в формате «Что? Где? Когда?».

### **2.5. Методические материалы**

- Особенности организации образовательного процесса – очно.
- Методы обучения - словесный, частично-поисковый, исследовательский, проблемный, игровой.
- Методы воспитания – убеждение, поощрение, мотивация.
- Формы организации образовательного процесса - индивидуально-групповая и групповая.
- Формы организации учебного занятия - игра, конкурс, круглый стол, лекция, «мозговой штурм», практическое занятие, презентация, тренинг, турнир, чемпионат,
- Педагогические технологии - технология группового обучения, технология разноуровневого обучения, технология развивающего обучения, технология проблемного обучения, технология игровой деятельности, коммуникативная технология обучения, дистанционные технологии.
- Алгоритм учебного занятия – в зависимости от формы организации учебного занятия применяются разные алгоритмы. В общем виде это:
  - 1) приветствие
  - 2) само занятие (лекция, игра, тренинг и др.)
  - 3) подведение итогов.
- Дидактические материалы – раздаточные материалы с заданиями.

## 2.6. Список литературы

### Список литературы для педагогов:

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: «ГОСИК», 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

### Список литературы для родителей:

1. Айзенк, Г.Ю. Проверьте свои способности / Г.Ю. Айзенк. - М.: Мир, 1972.
2. Анашина, Н.Ю. Энциклопедия интеллектуальных игр / Н.Ю. Анашина. - Ярославль, Академия развития, 2006.
3. Настольная книга умных и веселых. /Сост. Ю.Д. Хайчин. - Д.: Сталкер, 1997.

### Список литературы для учащихся:

1. Бобрищев, К.В. Пораскинь мозгами / К.В. Бобрищев. - Полтава: ИИА «Астрей», 1992.
  2. Вадченко, Н.Л. Проверьте свои знания: энциклопедия /Н.Л. Вадченко Т. 1-10. - Д.: Сталкер, 1996-1997.
  3. Деркач, О.А. 500 заданий на смекалку / О.А. Деркач, В.В. Быков. - М.: АСТ-ПРЕСС СКД, 2006.
- Дополнительная
1. Биология и анатомия: универсальная энциклопедия школьника / сост. А.А. Воротников. Мн.: Валев, 1995.
  2. Богданов В.В., Попова С.Н. Истории обыкновенных вещей./ В.В. Богданов, С.Н. Попова. М.: Педагогика-Пресс, 1992.
  3. География и астрономия: универсальная энциклопедия школьника / сост. А.А. Воротников. Мн.: Валев, 1995.
  4. Дуров, В.А. Ордена России / В.А. Дуров. - М.: Воскресенье, 1993.
  5. Жуков, В.П. Словарь русских пословиц и поговорок / В.П. Жуков. - М.: Русский язык, 1991.
  6. История и религия: универсальная энциклопедия школьника / сост. А.А. Воротников. - Мн.: Валев, 1995.
  7. Литература и искусство: универсальная энциклопедия школьника / сост. А.А. Воротников. - Мн.: Валев, 1995.
  8. Поспелов, Е.М. Школьный словарь географических названий / Е.М. Поспелов. - М.: Профиздат, 2000.