

МБОУ «Гимназия №94»
Московского района города Казани.

Принята на заседании
педагогического совета
Протокол № 1
29 августа 2022 г.

Утверждаю

Директор МБОУ «Гимназия №94»


Л.Н.Мурysin

Приказ от 1.09.2021 № 234.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

*Лига интеллектуальных
игр "Что? Где? Когда?"*

Возраст обучающихся 9-18 лет

Срок реализации 1 год

Составитель:

Набиуллина А.Н.

Казань 2022 год

Пояснительная записка

Данная программа объединения дополнительного образования составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта, разработанного на основе Закона Российской Федерации «Об образовании», и предназначена для организации внеурочной деятельности в 3-11 классах.

Программа направлена на формирование интеллектуальной и творческой активности учащихся начальной школы, формирование нравственных, духовно-эстетических качеств личности школьника. Педагогическая целесообразность данной образовательной программы обусловлена тем, что она предполагает формирование у обучающихся способности учиться с увлечением, ставить перед собой цель, планировать свою деятельность, осуществлять ее контроль и оценку, взаимодействовать с педагогом и сверстниками.

Интеллектуальное и творческое развитие учащихся с помощью игр – эффективный метод формирования социальных и познавательных навыков.

Воспитательная направленность занятий в рамках объединения связана с формированием ценностного отношения школьников к знаниям, развитием их любознательности, повышением их познавательной мотивации. Проведение предусмотренных программой тематических игр «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «QUIZ» позволит акцентировать внимание школьников на ярких страницах отечественной и мировой истории и культуры. Также можно предоставить подросткам возможность самостоятельно организовать интеллектуальные викторины для учащихся младших классов, что позволит им приобрести и некоторый позитивный опыт социальной деятельности.

Цель программы: интеллектуальное, творческое развитие одарённых учащихся с последующей социальной адаптацией в обществе.

Задачи:

- учить самостоятельно, искать и получать информацию из различных источников, уметь ее анализировать и критически мыслить;
- развивать организаторские способности;
- обучать детей уважительному и толерантному общению друг с другом;
- способствовать формированию умения понимать себя и других, давать правильную оценку поступком других людей, вести диалог, участвовать в совместных мероприятиях;
- стимулировать умение совершенствоваться в коллективе;
- способствовать развитию индивидуальных особенностей ученика;
- создать условия для творческой деятельности учащихся в предпочитаемых ими областях знаний;
- популяризовать науки через игровую деятельность.

Возраст детей, участвующих в реализации данной программы

Программа рассчитана на обучающихся 9-18 лет.

Сроки реализации программы

Программа рассчитана на 1 год обучения. Нагрузка учащихся-6 часов в неделю (4 занятия по 1 ч 30 мин). Всего 216 часов в год.

Формы и режим занятий

Форма организации занятий групповая. Занятия групп обучения проводятся 4 раза в неделю по 1,5 часа в кабинете 203 или в актовом зале гимназии.

Ожидаемые результаты

- положительное отношение к интеллектуальной деятельности;
- интерес к новому содержанию и новым способам познания;
- ориентация на понимание причин успеха в интеллектуальной деятельности, в том числе на самоанализ и самоконтроль результата, на анализ

соответствия результатов требованиям конкретной задачи, понимание предложений и оценок учителя, взрослых, товарищей, родителей;

- способность к самооценке на основе критериев успешности

исследовательской деятельности.

- осуществление поиска нужной информации

- использование различных техник для решения познавательных задач

- толерантное отношение к существованию различных точек зрения;

- способность работать в команде, аргументированно отстаивая свою точку зрения, выслушивая другие мнения.

Формы подведения итогов реализации программы

Творческий проект – финал игры «QUIZ» (составление туров, вопросов, организация и проведение игры для старшеклассников гимназии).

Учебно-тематический план занятий

«Интеллектуального клуба «Что?Где?Когда?»

№	Тема	Теоретич. часы	Практич. часы	Всего
1-9	Введение	9	—	9
10-18	Виды интеллектуальных игр	9	-	9
19-27	История интеллектуальных игр	9	-	9
28-36	Разделение на команды	3	6	9
37-45	Выбор капитана команды	3	6	9
46-66	Построение вопросов	3	18	21
67-78	Составление вопросов к играм школьной лиги	-	12	12
79-90	Подготовка школьной «Лиги интеллектуальных игр»	-	12	12

91-99	Анализ игр школьных команд	-	9	9
100-111	Техники мозгового штурма	6	6	12
112-120	Разборы вопросов	3	6	9
121-129	«Пушкинский» вопрос в ЧГК	3	6	9
130-141	Традиционные вопросы ЧГК	3	9	12
142-150	Другие интеллектуальные викторины	3	6	9
151-159	Игры, посвященные определенной тематике	3	6	9
160-165	Школьная игра «ЧГК»	-	6	6
166-168	Обмен опытом с командой по ЧГК «Фрегат-94»	-	3	3
169-186	Игра в QUIZ.	3	15	18
187-189	Анализ игры в QUIZ/	-	3	3
190-195	Разбор телевизионной версии ЧГК	3	3	6
196-201	Разбор телевизионной версии «Своей игры»	3	3	6
202-207	Тренировочные упражнения.	-	6	6
208-213	Составление вопросов для интеллектуальных викторин следующего года	-	6	6
214-216	Составление туров для игр	-	3	3
	ИТОГО	66	150	216

Содержание программы

Интеллектуальный клуб «Что?Где?Когда?»

1. Введение. Нормы поведения в интеллектуальном клубе и кодекс чести знатока. Особенности игры «Что? Где? Когда?». Правила игры. Варианты игры: классическая игра. Вопросы к игре и их особенности. Поведение каждого в команде. Командный дух. Роль и действия капитана. Первые игровые пробы.

2. Виды интеллектуальных игр. Эрудиция. Логика. Нестандартное мышление. Внимание к деталям. Выделение главного. Умение слышать друг друга. Скорость реакции. Интуиция. Находчивость. Чувство юмора. Умение сдерживать эмоции. Примеры применения каждого компонента успешной игры. Игровые пробы.

3. История интеллектуальных игр. История и происхождения игр. Сообщения участников клуба.

4.Разделение на команды. Правила разделения на команды. Какой должен быть игрок?Выбор игроков.Идеальная команда: какая она?Умение работать в команде.Функции игроков.Умение игрока искать несколько ответов.Типы игроков.

5.Выбор капитана команды. Каким должен быть капитан? Выбор капитана.Идеальный капитан: какой он? Умение работать с командой.Функции капитана.Умение капитана выбирать правильный ответ.Типы капитанов.

6. Построение вопросов. 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.

6. Составление вопросов к играм. 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.

7. *Подготовка школьной «Лиги интеллектуальных игр».* 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 «Что? Где? Когда?».

8. *Анализ игр школьных команд.* Анализ стратегии и поведения игроков команды во время игр. Выводы. Рекомендации командам.

9. *Техника мозгового штурма.* Правила 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.

10. *Разборы вопросов различных игр.* Игры «Что? Где? Когда?», «QUIZ». Тренировочные игры «Что? Где? Когда?». Тематические игры «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Брэйн-ринг», «Пушкинский вопрос».

Материально-техническая база

Необходимая для занятий материально-техническая база: компьютер, проектор, экран, колонки, доска.

Техника безопасности

1. К занятиям допускаются учащиеся, прошедшие инструктаж по технике безопасности.
2. Требования безопасности перед началом занятий.
 - 2.1. Приготовить необходимые материалы к занятию.
 - 2.2. Внимательно выслушать инструктаж по ТБ при выполнении работы.
 - 2.3. Входить в кабинет спокойно, не торопясь.
 - 2.4. При слабом зрении надеть очки.
3. Требования безопасности во время занятий.

- 3.1.Выполнять все действия только по указанию учителя.
- 3.2.Соблюдать порядок на рабочем месте и дисциплину.
- 4. Требования безопасности в аварийных ситуациях.
 - 4.1.При плохом самочувствии прекратить занятия и сообщить об этом учителю.
 - 4.2.При возникновении пожара в кабинете, немедленно прекратить занятия, по команде учителя организованно, без паники покинуть помещение.
- 5. Требования безопасности по окончании занятий.
 - 5.1.После окончания работы произведите уборку своего места.
 - 5.2.Организованно покинуть кабинет, спуститься в раздевалку.

Литература

- 1. База вопросов «Что?Где?Когда?» <https://db.chgk.info/>
- 2. Конструктор квизов <https://www.marquiz.ru/>
- 3. База вопросов «Своя игра» <https://db.chgk.info/tour/SVOYAK>
- 4. Вопросы «Брэйн-ринг» <https://infojournal.ru/category/что-где-когда/>
- 5. Вашкулат Ю. А. Методическое пособие по «ЧГК».
<http://vcht.center/metodika/metodicheskoe-posobie-dlya-teh-kto-hochet-trenirovatsya-v-sportivnoe-что-где-когда/>
- 6. Рогачёв А.М. Как играть в «Что?Где?Когда?».
- 7. Частые вопросы о вопросах для знатоков <http://chgk.tvigra.ru/question/?faq>
- 8.Самые неожиданные вопросы и ответы ЧГК <https://rg.ru/2013/09/04/chgk-site.html>
- 9.Кодекс спортивного ЧГК <http://potop.chgk.info/codex.pdf>
- 10. Настольная игра «Что?Где?Когда?»

Календарно-тематическое планирование

№	Тема	Кол-во часов	Дата
1	Введение	9	
2	Нормы поведения в интеллектуальном клубе и кодекс чести знатока.		
3	Правила клуба		
4	Каким должен быть знаток.		
5	Особенности игры «Что? Где? Когда?».		
6	Варианты игры: классическая игра. Вопросы к игре и их особенности.		
7	Виды интеллектуальных игр	9	
8	Сообщения обучающихся об играх		
9	Нестандартное мышление.		
10	Внимание к деталям. Выделение главного.		
11	Умение слышать друг друга. Скорость реакции. Интуиция		
12	Находчивость. Чувство юмора. Умение сдерживать эмоции.		
13	История интеллектуальных игр	9	
14	Происхождения игр.		
15	Сообщения обучающихся о происхождении игр		
16	Загадки		
17	Ребусы		
18	Шарады		

19	Разделение на команды	9	
20	Правила разделения на команды		
21	Каким должен быть игрок?		
22	Выбор игроков		
23	Идеальная команда: какая она?		
24	Умение работать в команде.		
25	Выбор капитана команды.	9	
26	Каким должен быть капитан?		
27	Выбор капитана		
28	Идеальный капитан: какой он?		
29	Умение работать с командой		
30	Функции капитана		
31	Построение вопросов	21	
32	Правила составления вопросов.		
33-34	Использование словарей и энциклопедий для составления вопросов.		
35-36	Использование словарей и энциклопедий для составления вопросов.		
37-38	Использование научно-популярных журналов, художественной литературы и кино для составления вопросов.		

39-42	Использование научно-популярных журналов, художественной литературы и кино для составления вопросов.		
43-44	Роль широкого кругозора и эрудиции в составлении вопросов.		
45-46	Составление вопросов к играм школьной лиги.		
47-48	Ценность знания и преимущества эрудированного человека в игре и повседневной жизни.	12	
49-50	Самостоятельная домашняя индивидуальная работа школьников по составлению вопросов к играм.		
51	Разбор составленных вопросов на занятиях.		
52	Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.		
53-56	Подготовка школьной «Лиги интеллектуальных игр.		
57	Самостоятельная подготовка, организация, проведение и последующий анализ членами клуба интеллектуальных викторин для младших школьников.	12	
58	Подготовка вопросов		
59	Подготовка афиш и наградных материалов		

60	Самостоятельная подготовка, организация, проведение и последующий анализ членами клуба общешкольного турнира «Что? Где? Когда?».		
61	Анализ игр школьных команд	9	
62	Анализ стратегии и поведения игроков команды во время игр.		
63	Выводы, сделанные во время игр.		
64-66	Рекомендации командам.		
67	Техники мозгового штурма	12	
68	Правила мозгового штурма.		
69	Проведение мозгового штурма в разных проблемных ситуациях — практические занятия.		
70	Коллективный анализ каждого мозгового штурма: чего удалось достичь команде, какие трудности встретились на пути.		
71	Самооценка действий школьника во время мозгового штурма, оценка педагогом умения каждого школьника работать в команде		
72-74	Игровые пробы.		
75	Разборы вопросов различных игр Вопросы «Что? Где? Когда?»	9	
76	Вопросы «QUIZ».		

	Тренировочные игры «Что? Где? Когда?».		
77	Тематические игры «Что? Где? Когда?»,		
	«Своя игра»		
78-80	«Брэйн-ринг»		
81-82	«Пушкинский» вопрос в ЧГК	9	
83-84	Особенности «Пушкинского вопроса»		
85-86	Варианты ответа на вопрос		
87-94	Традиционные вопросы ЧГК	12	
95-100	Другие интеллектуальные викторины	9	
101-106	Игры, посвященные определенной тематике	9	
107-110	Школьная игра «ЧГК»	6	
111-112	Обмен опытом с командой по ЧГК «Фрегат-94»	3	
113-124	Игра в QUIZ.	18	
125-126	Анализ игры в QUIZ/	3	
127-130	Разбор телевизионной версии ЧГК	6	
131-134	Разбор телевизионной версии «Своей игры»	6	
135-138	Тренировочные упражнения.	6	
139-142	Составление вопросов для интеллектуальных викторин следующего года.	6	

143-144	Составление туров для игр.	3	
	ИТОГО	216	