

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Коммунарская средняя общеобразовательная школа №1»

Приложение ____

к дополнительной общеобразовательной программе,
утвержденной приказом от «28» 08 2016 г. № 28-09

Рабочая дополнительная общеразвивающая программа

«Что? Где? Когда?»

(социально-педагогической направленности)

Возраст обучающихся: 14-18 лет

Срок реализации: 1 год

Разработчик программы: Хмяляйнен В.И., учитель ОБЖ
первой квалиф.категории

«Рассмотрена»

На заседании ШМО

Протокол

№ 1 от « » августа 2016 г.

Руководитель ШМО [И] Хмяляйнен В.И.

«Согласована»

Зам. директора по УВР

[Подпись] (Ламидус С.М.)

«25» 08 2016 г.

г. Коммунар
2016 г.

Пояснительная записка

Рабочая дополнительная общеразвивающая программа «Что? Где? Когда?» разработана в соответствии с "Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам" (приказ Минобрнауки России от 29 августа 2013 г. N 1008) и «Положением о дополнительном образовании в МБОУ «Коммунарская СОШ №1» (утв. приказом от 30.08.2016 г. № 90-од)

Актуальность программы

В 70-80-х годах XX века в Советском Союзе возник интерес к телевизионной игре «Что? Где? Когда?», на волне которого был создан спортивный вариант игры, дающий возможность проводить турниры с неограниченным количеством команд. Стали возникать интеллектуальные клубы, которые взяли на себя подготовку команд, организацию и проведение турниров, причём не только по игре «Что? Где? Когда?», но и по созданному клубами спортивному варианту «Своей игры» (впоследствии возникли и другие виды игр).

Интеллектуальные игры достаточно популярны среди подростков, и корни привлекательности игр можно найти в особенностях подросткового возраста: стремление к познанию мира, интерес к собственной личности, установка на расширение общения и выход его за рамки ученических дел, стремление к волевым напряжениям и к проверке себя, интеллектуальное соперничество – все эти характеристики выводят интеллектуальные игры в зону привлекательности.

В традициях клуба привлекать игроков (обучающихся) к написанию и редактированию вопросов, организации и проведению игр. Всё это способствует интенсификации интеллектуального развития подростков.

Занятия в форме тренировок и участие в играх позволяют проверить себя, своё мышление, интеллект в нестандартной, экстремальной ситуации (ограничение во времени, наличие соперников, часто незнакомое место: игра на чужом поле), а наличие болельщиков, личный вклад в результаты команды, представительство (команда играет от школы, района, клуба) поднимают общественный статус подростка.

Следовательно, интеллектуальные игры – это возможность реализовать важную потребность подросткового возраста: признание со стороны других, заявление и подтверждение своей социальной значимости.

В современном обществе остро стоит проблема осознанного принятия решения. Многие в процессе принятия собственных решений стремятся примкнуть к большинству, некоторые наоборот хотят выделиться. При этом и те, и другие делают это исходя из неких жизненных принципов: «быть как все» или «выделиться любой ценой», а не принятия обоснованных решений в каждом конкретном случае.

Данная программа направлена на устранение выше обозначенной проблемы. В ходе реализации программы учащимися приобретаются навыки работы с информацией, вычленение главного в полученной информации, умение анализировать и обобщать, выдвигать возможные варианты ответов и принимать аргументированные решения.

Также обучающиеся приобретают навыки общения через работу в команде: совместные тренировки, мероприятия, турниры, чемпионаты разного уровня.

Для достижения поставленных задач на тренировках используются методики развития памяти, конкретных видов мышления, упражнения на выбор версии, быстроту реакции. На играх и тренировках игрокам предлагаются вопросы и задания из разных областей знаний, что повышает общий уровень эрудиции.

Вся деятельность Клуба направлена на развитие *подвижного интеллекта* (умения быстро точно обрабатывать текущую информацию для принятия оптимального решения) самореализацию личности, её социализацию, нахождение своего круга общения.

Для многих обучающихся и выпускников знания, умения и навыки, приобретённые в клубе, пригодились при обучении в школе и поступлении в вуз, помогли адаптироваться в социуме. Многие выпускники сами становятся тренерами и организаторами игр, эта деятельность становится профессией.

Программа занятий лиги интеллектуальных игр предусматривает большое разнообразие игр, что позволяет практически каждому воспитаннику найти что-то интересное для себя.

Педагогическая целесообразность программы:

Данная программа направлена на удовлетворение индивидуальных потребностей обучающихся в интеллектуально-познавательном развитии, а также формирование общешкольных команд для участия в интеллектуальных играх на областном уровне.

Программа клуба предусматривает командные игры и, следовательно, развивает игроков не только определенные знания, но и умение общаться, позволяет научить диалогу, работе в группе. И, главное, занятия в интеллектуальном клубе позволяют понять, что истина рождается не в споре, а лишь при обсуждении заинтересованных в поиске этой истины. Лига интеллектуальных игр является важным шагом в создании молодежного пространства, позволяющего заполнить свободное время школьников педагогически целесообразной деятельностью, отвлечь их от улицы и прочих негативных факторов современной жизни.

Принципы, на которых основывается работа клуба:

- лично ориентированного подхода (обращение к субъектному опыту обучающегося, то есть к опыту его собственной жизнедеятельности; признанию самобытности и уникальности каждого ученика);
- - природосообразности (учитывается возраст обучающегося, а также уровень его интеллектуальной подготовки, предполагающий выполнение заданий различной степени сложности);
- - культуросообразности (приобщение обучающихся к современной мировой культуре и их ориентация на общечеловеческие культурные ценности).

Программа дополнительного образования является продуктом инновационной деятельности педагога с определенными свойствами и характеристиками:

Средняя степень уникальности – предполагает связь традиционных школьных дисциплин с предметами, не входящими в школьную программу, направлена на развитие и саморазвитие, образование и самообразование, воспитание обучающихся.

Средняя степень новизны - данный курс не является новым для нашего региона, обучающиеся в рамках курса получают знания и умения, которые могут применить в современной повседневной жизни.

Высокая степень востребованности – соответствует потребностям рынка

образовательных услуг, отличается содержательностью, гибкостью использования в соответствии с возможностями и интересами различных групп обучающихся.

Высокая степень результативности – позволяет в достаточно короткие сроки развивать различные компетентности обучающихся, тесное взаимодействие с профессиональными сообществами, учреждениями.

В отличие от других программ интеллектуального развития программа интеллектуального клуба рассчитана на обучающихся (возраст 14-18 лет) и носит характер общего развития кругозора, в то время как другие программы интеллектуального развития охватывают узкий диапазон области знаний (конкретную тематику).

Цель Программы: популяризация интеллектуальных игр среди подростков, организация досуга с интенсивной интеллектуальной направленностью.

Задачи:

- - выявление и развитие интеллектуальных способностей;
- - формирование устойчивых навыков игрового взаимодействия; формирование умений работать со справочной литературой;
- - развитие и формирование навыков коммуникации (развитие человека как личности возможно только в общении);
- - повышение интеллектуальной культуры обучающихся;
- - расширение общественного кругозора и контактов учащихся старших классов; - расширение кругозора и эрудиции.

Направленность программы: социально-педагогическая.

Форма обучения: очная.

Формы проведения занятий: аудиторные, внеаудиторные

Формы организации занятий: количество обучающихся определено необходимостью работы с конкретной командой и может составлять 6-15 обучающихся (1-2 команды в т.ч. запасные игроки). Игровая практика предусматривает участие команд в играх, проводимых клубом, и турнирах, проводимых другими клубами города, области и т.д.

Структура интеллектуально-игрового направления клуба подразумевает наличие команд с постоянно-переменным составом. Наличие переменного состава объясняется возможностью игрока в течение сезона сменить команду. Смена команды происходит в исключительных случаях по причинам игровой и психологической несовместимости с другими игроками команды или полученным приглашением из команды более высокого уровня.

Команда составляется из «свободных» игроков клуба, исходя из психологической совместимости игроков с учётом их игрового потенциала, и преимущественно с учётом возраста. Состав каждой команды: 6 человек, один из игроков является капитаном, который избирается командой или назначается тренером. В командах возможно наличие запасных игроков. Команды могут формироваться самостоятельно (на основе класса, школы, приятельских отношений), а могут формироваться тренерами по принципу сборных одно- или разновозрастных команд.

Формирование команд тренерами происходит в следующих случаях: при необходимости сформировать сборную команду из лучших игроков или при наличии свободных игроков, занятых ни в одной из команд. Перед каждой командой на каждый игровой сезон ставятся определенные (с учетом уровня, состава и готовности команды) задачи, которые могут корректироваться в течение сезона. С учетом игровых показателей команд и игровой полезности игроков состав команд может корректироваться, а игроки менять команду, или игровой статус.

Срок освоения программы – 01 год (34 часа).

Режим занятий: 1 раз в неделю (1 час).

Планируемые результаты:

1. оптимальная реализация интеллектуальных способностей каждого обучающегося через участие в интеллектуальных играх викторинного типа, составление вопросов, подготовку и проведение мероприятий клуба, чемпионатов и турниров различного уровня, а также другие виды интеллектуальной деятельности;
2. сформированность навыков оперативного анализа проблемы и осознанно принятого решения в любой ситуации;
3. высокий уровень взаимодействия в группе, умение выстроить взаимоотношения в коллективе.

Результатом реализации программы станут новые компетенции **Личностные** – построение системы нравственных ценностей, как основания морального выбора, нравственная оценка принятых решений с точки зрения моральных норм, осуществление личностного морального выбора.

Регулятивные – постановка учебных задач на основе известного и усвоенного учащимися, и того, что еще неизвестно; определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата; составление плана и последовательности действий; к мобилизации сил; к рациональному распределению времени; к выбору в ситуации конфликта компромиссного решения; к преодолению препятствий; эффективные стратегии решений в трудных жизненных ситуациях.

Общепознавательные – получение информации из различных источников; выделение необходимой информации из общего объема; оценка различных видов ресурсов, выбор наиболее эффективных способов решения задач при разных условиях.

Коммуникативные – планирование учебного сотрудничества, совершенствование речевых навыков (логически выстраивать свою речь, аргументировать), умение отстаивать собственную позицию, лидерство и согласование действий с партнером

Формы подведения итогов реализации программы:

- проведение внутриклубных интеллектуальных игр;
- участие в фестивалях и турнирах интеллектуальных игр;
- подведение итогов года и выявление победителей среди команд по итогам ежегодного турнира.

№
1.
2.
3.
4.
5.
В

Данные
в турнир
Особые
задания

Учебно-тематический план

№	Раздел	Общее количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1.	Формирование команд	2	2	4
2.	Формирование индивидуальных игровых качеств	2	4	6
3.	Формирование навыков внутрикомандного взаимодействия	2	4	6
4.	Игровая практика		12	12
5.	Анализ игр		6	6
Всего:		6	28	34

Данное распределение часов может корректироваться, в зависимости от выступления команд в турнирах по интеллектуальным играм.

Особенностью данной программы является то, что одна тренировка может включать в себя задания и упражнения для изучения различных учебных тем.

итогам

Содержание программы

Раздел 1. Формирование команд (4 ч.)

Психологическая и игровая совместимость. Определение игрового уровня обучающих. Распределение игровых ролей в команде. Выбор капитана в команде. В течение сезона состав команд может корректироваться.

Раздел 2. Формирование индивидуальных игровых качеств. (6 ч.)

Концентрация внимания. Понятие концентрации внимания. Влияние физического и эмоционального состояния на концентрацию внимания. Установление приоритетов при получении новой информации. Выносливость ума. Повышение силы ума. Упражнения с числами. Упражнения с буквами. Упражнения со словами. Определение уровня развития природной и культурной памяти. Виды памяти: зрительная, слуховая; краткосрочная и долговременная. Избирательность памяти.

Раздел 3. Формирование навыков внутрикомандного взаимодействия (6ч.)

Игры: «Контакт», «Пойми меня», создание проблемных ситуаций. Логические задачи доказать что угодно. Задачи-детективы и задачи-истории. Знакомство с правилами команд интеллектуальных игр.

Раздел 4. Игровая практика (12 ч.)

Игры «Кто хочет стать миллионером?», «Эрудит - лото», «Верю, не верю», «Орёл и решка». Анатомия выбора. Оценка и проверка возможных решений. Участие команд в Чемпионате района, возможно участие в районных тематических играх.

Раздел 5. Анализ игр (6 ч.)

Выявление положительных и отрицательных тенденций в игровой практике команд (после каждой игры).

Реализация представленной программы требует психологического сопровождения. Педагогами-психологами проводятся предварительная, промежуточная и итоговая диагностика на исследование мотивации, личности обучающегося, уровень его коммуникативных и организаторских способностей. Диагностика проводится с целью определения мотивации к занятиям интеллектуальным творчеством, исследования степени совместимости игроков в команде, исследования уровня комфортности в коллективе и т.д.

В ходе работы применяются следующие *методики*: тесты Равена, Торренса, Амтхауэра, Айзенка, МЕНСА, на кратковременную и долгосрочную память, на уровень развития внимания, на мышление. Диагностика проводится в течение всего учебного года. Результаты исследования заносятся в банк данных, где составляются индивидуальные карты, с целью последующей корректировки состава команд, нахождения оптимальной игровой и психологической совместимости игроков, а также отслеживается уровень развития в клубе каждого игрока. Практические рекомендации психологов реализуются педагогами клуба. Совместная деятельность психологов и педагогов помогает осуществлять индивидуальный подход к каждому игроку клуба.

В клубе проводятся групповые и индивидуальные консультации, психологические тренинги, ролевые игры. Психологи помогают адаптироваться новым членам клуба в коллективе, осуществляют помощь при составлении команды, что способствует повышению уровня игры.

Условия реализации программы

Для реализации программы необходимы:

- Педагогические кадры
- Учебный кабинет для тренировок
- Помещение для проведения игр
- Библиотека справочной и энциклопедической литературы
- Банк вопросов
- Столы, стулья
- Бумага, ручки

Календарно-тематическое планирование

№	Дата	Тема	Кол-во часов
1.	07.09	Формирование команд. Психологическая и игровая совместимость.	
2.	14.09	Формирование команд. Определение игрового уровня обучающихся.	
3.	21.09	Формирование команд. Распределение игровых ролей в команде.	
4.	28.09	Формирование команд. Выбор капитана в команде.	
5.	05.10	Формирование индивидуальных игровых качеств. Концентрация внимания. Понятие концентрации внимания.	
6.	12.10	Формирование индивидуальных игровых качеств. Влияние физического и эмоционального состояния на концентрацию внимания.	1
7.	19.10	Формирование индивидуальных игровых качеств. Установление приоритетов при получении новой информации. Выносливость ума. Повышение силы ума.	1
8.	24.10	1 тур «Что? Где? Когда?» Анализ игры.	1
9.	09.11	Формирование индивидуальных игровых качеств. Упражнения с числами. Упражнения с буквами. Упражнения со словами.	1
10.	16.11	Формирование индивидуальных игровых качеств. Определение уровня развития природной и культурной памяти.	1
11.	21.11	2 тур «Что? Где? Когда?» Анализ игры.	1
12.	30.11	Формирование индивидуальных игровых качеств. Виды памяти: зрительная, слуховая; краткосрочная, долговременная. Избирательность памяти.	1
13.	07.12	Формирование навыков внутрикомандного взаимодействия. Игры «Контакт», «Пойми меня».	1
14.	14.12	Формирование навыков внутрикомандного взаимодействия. Создание проблемных ситуаций.	1
15.	19.12	3 тур «Что? Где? Когда?» Анализ игры.	1
16.	28.12	Формирование навыков внутрикомандного взаимодействия. Логические задачи.	1
17.	11.01	Формирование навыков внутрикомандного взаимодействия. Как доказать что угодно.	1
18.	18.01	Формирование навыков внутрикомандного взаимодействия. Задачи-	1

Кс
ч
ся.
ского и
лами.
ня
ость
что

		детективы и задачи-истории.	
19.	23.01	4 тур «Что? Где? Когда?» Анализ игры.	1
20.	01.02	Формирование навыков внутрикомандного взаимодействия. Знакомство с правилами командных интеллектуальных игр.	1
21.	08.02	Игровая практика	1
22.	13.02	5 тур «Что? Где? Когда?» Анализ игры.	1
23.	22.02	Игровая практика. Душлеты.	1
24.	01.03	Игровая практика. Блицы.	1
25.	06.03	6 тур «Что? Где? Когда?» Анализ игры.	1
26.	15.03	Игровая практика. «Кто хочет стать миллионер?».	1
27.	22.03	Игровая практика. «Эрудит - лото».	1
28.	05.04	Игровая практика. «Верю - не верю».	1
29.	12.04	Игровая практика. «Орёл или решка».	1
30.	19.04	Игровая практика. «Своя игра».	1
31.	26.04	Игровая практика. «Поле чудес».	1
32.	03.05	Игровая практика. Анаграммы.	1
33.	10.05	Игровая практика. Перевертыши.	1
34.	17.05	Игровая практика. Черный ящик.	1

Список использованной литературы

1. Брокгауз, Ф.А. Россия. Энциклопедический словарь / Ф.А. Брокгауз, И.А. Эфрон. – Л., 1991.
2. Варганиян, Э. История с географией / Э.Варганиян. – Каменск-Уральский, 1996.
3. Весь мир / Справочник. – Минск, 1996.
4. Все столицы мира. Популярный справочник / сост. Л.М. Еремина. – М., 2001.
5. Всё обо всех: в 10 томах / Сборник. – М., 1995.
6. Вьюжек, Т. Логические игры / Т. Вьюжек. – М., 2003.
7. Знаменитые головоломки мира / Сборник. – М., 2003.
8. Малый атлас мира / справочник. – М., 2005
9. Новый иллюстрированный энциклопедический словарь / под ред. А.П. Горкина. – М., 2000.
10. Норманн, В. Логические тесты и головоломки / В.Норманн. – М., 2002.
11. Ожегов, С.И. Словарь русского языка / С.И. Ожегов. – Екатеринбург, 1994
12. Ожегов, С.И. Толковый словарь русского языка / С.И. Ожегов, Н.Ю. Шведова. – М., 2005.
13. Проверьте свои знания: в 10 томах / Сборник. – М., 2000.
14. Развивайте интеллект: сб. логических задач. – М., 2002, 2003.
15. Рассел, К. Тесты британского клуба МЕНСА / К. Рассел, Ф.Картер. - Минск, 1996.
16. Расширяем кругозор детей / Сборник. – Ярославль, 1993.
17. Современный словарь иностранных слов. – СПб., 1994.
18. Справочник необходимых познаний / Сборник. - Пермь, 1994.
19. Стернберг, Р. Практический интеллект / Р.Стернберг. – СПб., 2002.
20. Факты. Люди. Даты. События. Малый энциклопедический справочник / пер. с англ. – М., 2002.
21. Холодная, М. Психология интеллекта / М.Холодная. – СПб., 2002.
22. Энциклопедия Аванта+ / Сборник. – М., 1998.
23. Энциклопедия психологических тестов / под ред. А.А. Карелина. – М., 2003.

ПРОИШУРОВАНО, ПРОИЗМЕРОВАНО

СКРЕПЛЕНО ПЕЧАТЮ 07 ЛИСТОВ

(Луб) ЛИСТОВ

Директор Савельева И.В.

