

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение  
средняя общеобразовательная школа № 100  
Калининского района Санкт-Петербурга

**ПРИНЯТА**

решением  
Педагогического совета  
ГБОУ школы №100  
Калининского района  
Санкт-Петербурга  
Протокол № 1  
от «25» 08 2021 г.

**УТВЕРЖДЕНА**

приказом директора  
ГБОУ школы №100  
Калининского района  
Санкт-Петербурга



от «25» 08 2021 г. № 400-г  
Директор О.А. Лудкова

Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа

**КЛУБ**

**«ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»**

*Социально-педагогической (социально-гуманитарной)  
направленности*

Возраст обучающихся: 12-17 лет  
Срок реализации: 3 года

Разработчик:  
Лаузиня Бригита Дайновна,  
педагог дополнительного образования

## Пояснительная записка

Наличие в современном мире безграничного информационного пространства требует от ребенка умения принимать информацию, анализировать ее, выдвигать гипотезы, строить предположения.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа клуба «Что? Где? Когда?» ориентирована на повышение и развитие качества мыслительной деятельности обучающихся.

Развитие логического мышления имеет прочные связи с успехами детей в усвоении учебного материала. Таким образом, проблема формирования интеллектуальной и познавательной активности в современной школе актуальна.

Занятия направлены на формирование у обучающихся устойчивого интереса к образовательной и исследовательской деятельности.

Предлагаемая программа позволяет в большем объеме и более разнопланово донести до ребенка неизвестное, загадочное, тайное, открывая перед ним горизонты информационного поля. Появляется возможность организовать работу с различного рода детской познавательной литературой, литературой энциклопедического характера, чем акцентируется внимание на развитии познавательной активности, исследовательской и поисковой деятельности.

Использование игровых методов относится к одному из современных способов повышения эффективности обучения, стимулирования интереса детей к изучаемым предметам.

Среди подобных форм особое место занимают интеллектуальные игры, получившие широкое распространение во всем мире, включая и нашу страну. Участие в интеллектуальных играх вовлекает школьников в многоступенчатый процесс общения и познания, который схематически можно отобразить такой логической цепочкой: интересно играть и общаться - интересно воспринимать новое через игру — интересно узнавать новое самостоятельно - необходимо поделиться знанным - необходимо применить полученные знания и умения.

Но для того, чтобы эта логическая цепочка полностью реализовалась, необходимо соответствующим образом организовать познавательно-игровую деятельность школьников.

Клубная форма организации деятельности позволяет обучающимся пройти путь от простого увлечения популярной игрой и проверки своего интеллектуального потенциала (первый год занятий) к активному самообразованию, охватывающему разнообразные области знаний, и собственному интеллектуально-игровому творчеству (второй и третий год реализации программы).

Таким образом, не только раскрывается творческий потенциал детей, но у них формируется раскованное, независимое мышление, они усваивают принципы эвристики и научной организации труда, что существенно облегчает им процесс дальнейшего, в том числе и школьного, образования, помогает достичь успехов в любом виде деятельности.

Кроме того, в клубе ребята находят свой круг общения, на практике усваивают и укрепляют навыки совместной, коллективной деятельности, они привыкают руководствоваться принятой в клубе системой приоритетов, ориентированной на знания и культуру (культуру личности, культуру мышления, культуру общения).

**Цель программы** – раскрытие интеллектуального потенциала обучающихся и их последующее всестороннее интеллектуальное и нравственное развитие посредством использования познавательно-игровых форм совместной командной деятельности.

### **Задачи:**

Для реализации этой цели необходима система учебно-воспитательных задач.

### Обучающие:

- формирование представления о видах и особенностях интеллектуальных игр, их влиянии на раскрытие личностного творческого потенциала;
- обучение технологии подготовки и проведения интеллектуальных игр;

- изучение принципов организации и формирования игровой команды;
- обучение способам самостоятельного поиска и оценки информации;
- обучение приемам, позволяющим рационально организовывать интеллектуальную деятельность;
- формирование навыков коллективной интеллектуальной деятельности;
- увеличение активного словаря обучающихся и на этой основе улучшить вербальные способности детей;
- расширение аппарата понятийного и проблемного мышления;
- обучение учащихся методами, позволяющими отойти от шаблонности мышления.

**Развивающие:**

- повышение общекультурного уровня обучающихся;
- развитие логического мышления;
- ознакомление обучающихся с элементами системного подхода;
- ознакомление обучающихся с приемами эффективного запоминания информации;

**Воспитательные:**

- развитие чувство здоровой конкуренции, умение корректно вести игру с соблюдением правил игрового этикета;
- повышение мотивации к обучению, получению новых знаний;
- формирование у обучающихся навыков конструктивного коллективного обсуждения проблемных вопросов и ситуаций;
- укрепление личностной самодисциплины и самообладание, умение быстро реагировать на изменение ситуации и находить оптимальное решение;
- содействие стремлению к рациональному использованию свободного времени в интересах собственного личностного развития;
- воспитание позитивных личностных качеств: терпение, самоорганизованность, лидерские качества.

**Направление программы**

Социально-педагогическое (социально-гуманитарное)

**Условия реализации программы**

**Целевая аудитория:** 12-14 лет

**Формы проведения занятий:**

- групповые;
- микрогрупповые;
- индивидуальные;
- массовые.

Первые три предполагают непосредственно работу с основным составом и обучение процессу игровой деятельности, а также постановку командной игры и взаимодействия. Массовые занятия – тренировки с большим количеством команд или крупные мероприятия с участием команд из других клубов района и города.

**Продолжительность:** 144 часа.

**Планируемые результаты:**

**Предметные результаты.** Учащиеся научатся:

- овладеть современными средствами массовой информации: сбор, преобразование, сохранение информации;
- учиться использовать различные способы анализа, передачи и интерпретации информации в соответствии с задачами;

Метапредметными результатами является формирование универсальных учебных действий (УУД).

**Регулятивные УУД:** учащийся научится:

- учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя);
- развивать самостоятельность и личную ответственность в информационной деятельности;

Познавательные УУД: учащийся научится:

- овладевать логическими действиями анализа, синтеза, классификации по родовидовым признакам; устанавливать причинно-следственные связи;

Коммуникативные УУД: Учащийся научится:

- работать в команде
- давать оценку и самооценку своей деятельности и других;
- конструктивно разрешать конфликт посредством сотрудничества или компромисса;
- отстаивать собственное мнение и позицию

Личностные результаты. У учеников будут сформированы:

- этические чувства, эстетические потребности, ценности и чувства на основе опыта слушания и заучивания произведений художественной литературы;
- осознание значимости занятий театральным искусством для личного развития;
- формирование целостного мировоззрения, учитывающего культурное, языковое, духовное многообразие современного мира;
- формирование осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре; готовности и способности вести диалог с другими людьми и достигать в нем взаимопонимания;
- развитие морального сознания и компетентности в решении моральных проблем на основе личного выбора, формирование нравственных чувств и нравственного поведения, осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, взрослыми в процессе образовательной, творческой деятельности;
- умелое использование для решения познавательных и коммуникативных задач различных источников информации (словари, энциклопедии, интернет ресурсы и др.).

### Учебный план 1 года обучения

№	Раздел программы	Тема	Количество часов			Формы учебных занятий	Формы контроля
			практика	теория	все го		
1	Введение. История традиции клубного движения.	1.1.Инструктаж по технике безопасности, знакомство с понятиями интеллектуальные игры.	0	3	3		Опрос
		1.2. Клуб «Что? Где? Когда?» законы клуба, состав, название команды, эмблема, девиз.	3	2	5		Анкетирование и тестирование
2.	Теория и практика интеллектуальных игр.	2.1. Методы запоминания информации. Развитие воображения и фантазии.	15	2	17	Игровой тренинг	Оценка Собеседование
		2.2.Развитие вербальных способностей.	20	2	22	Игровой тренинг	Творческие Задания
		2.3.Развитие логического мышления.	20	2	22	Тренинг	
		2.4.Индивидуальные интеллектуальные игры.	13	2	15	Игры	Оценка
		2.5.Тренинг памяти, сосредоточенности, наблюдательности.	20	2	22	Игры	Тест
		2.6.Тренинг пространственно–комбинаторного мышления	20	2	22	Игры	Оценка
		2.7.Игры-тренинги для оперативной и долговременной памяти.	15	2	17	Игровой тренинг	Педагогическое наблюдение
3.	Итоговое занятие	Командная игра Игра «Что? Где? Когда?»	2	0	2	Игра	Педагогическое наблюдение
Итого:			128	19	144		

## Содержание изучаемого курса 1 года обучения

1. Введение. Инструктаж по технике безопасности, знакомство с понятиями интеллектуальные игры.

История и традиции клубного движения. Интеллектуальные игры в бывшем СССР. Объединения и клубы «Что? Где? Когда?» до 1989года. Создание в 1989 году МАК (Международной ассоциации Клубов «Что? Где? Когда?»).

2. Теория и практика интеллектуальных игр.

- Методы запоминания информации, тренинг памяти, сосредоточенности, наблюдательности

*Тема:* Краткие сведения о видах памяти. Гигиена памяти. Виды памяти: оперативная и долговременная, зрительная и слуховая и т.д. Правила гигиены мозга. Свойства некоторых видов памяти (амнезия, астения, циклотомия). Правила гигиены памяти.

*Задания:* придумать неизвестный предмет, устройство или живое существо, дать название, объяснить назначение или образ жизни и т.п.

- *Развитие воображения и фантазии*

*Тема:* Сочинение новых слов, их толкование. Сочинение новых слов, «тарабарского языка», новые названия к старым предметам, понятиям и др.

*Задания:* придумать неизвестный предмет, устройство или живое существо, дать название, объяснить назначение или образ жизни и т.п.

- *Развитие вербальных способностей:*

*Тема:* Некоторые сведения об особенностях слов русского языка. Созвучия и многозначность слов. Изменение содержания слов со временем. Синонимы, омонимы, антонимы и т.д.

Иерархия понятий. Группировка слов по смыслу, форме, частям речи и др.

- *Развитие логического мышления.*

*Тема:* Логические задачи и некоторые алгоритмы их решения.

*Задания:* Задачи с тремя – четырьмя объектами и двумя, тремя наборами признаков или атрибутов. Приемы для решения: обозначения и связи, рисунки, фигурки – модели объектов, таблицы. Игры «И – или - нет», «реалии», «девятый вал», «пентагон», «булева алгебра», «ситуации», др.

- *Индивидуальные интеллектуальные игры.*

*Тема:* Игры, использующие элементы индукции и дедукции.

*Задания:* Короткие устные истории из сборников, анализ основных положений, выявление противоречий. Детективы-комиксы в рисунках (серия о Карандашах и Ластиках, об инспекторе Варнике и др.)

- *Тренинг памяти, сосредоточенности, наблюдательности*

*Тема:* Естественный ход запоминания. Три главных этапа запоминания: впечатления, ассоциации, повторение. Некоторые способы запоминания информации. Простейшие приемы запоминания слов, однородных понятий: классификация (группировка), ассоциативные связки («запоминальная» история»), метод кумулятивного повторения.

*Задания:* Лабиринты, пространственные задачи (фигуры из проволоки, «бирюльки» и др.), сборка фигур из выкроек (перекати-поле, новогодний додекаэдр), задачи на укладку деталей. Сборка фигур из полосок, карточек.

- *Тренинг пространственно-комбинаторного мышления*

*Тема:* Работа с плоскостными головоломками (пазлами).

*Задания:* Поиск решения готовых плоскостных головоломок.

- *Тема:* Игры-тренинги для оперативной и долговременной памяти.

*Задания:* «Фразы-считалки», «снежный ком», «строка из пени», «хоровод», «ассоциации-1 и 2», «муха», варианты «крестиков - ноликов» вслепую и др.

## Учебный план 2 года обучения

№	Раздел программы	Тема	Количество часов			Формы учебных	Формы контроля
			практика	теория	всего		
1	Введение. Техника безопасности.	1.1. Инструктаж по технике безопасности, знакомство с понятием 1.2. Клуб «Что? Где? Когда?» 1.3. Диагностика	0	3	3	Инструктаж Беседа Беседа	Опрос Анкетирование и тестирование
2.	Теория интеллектуальных игр.	2.1. Вопрос - основа игры	10	4	14	Метод «кейсов» Беседа	Тестирование Анкетирование
		2.2. Игры на развитие интеллекта и его составляющих.	20	3	23		
		2.3. Игры на расширение и углубление объема информации	20	3	23	Игровой тренинг	Педагогическое наблюдение
		2.4. Общая интеллектуальная подготовка	20	3	23		
3.	Самостоятельная составление и разработка интеллектуальной игры	Практические занятия, самостоятельная и творческая работа учащихся: разработка игровых программ; подготовка к участию в игровых программах; подготовка и проведение	60	5	65	Игровой тренинг Игра	Оценка Собеседование Творческие задания
		Итоговое занятие: «Что? Где? Когда?»	3	0	3		
Итого:			123	21	144		

## Содержание изучаемого курса 2 года обучения

### 1. Вводное занятие

Инструктаж по технике безопасности. Знакомство с инструкциями по ТБ. Правила противопожарной безопасности.

### 2. Теория интеллектуальных игр.

Психологическая и игровая совместимость. Определение игрового уровня обучающихся. Распределение игровых ролей в команде. Выбор капитана в команде. Игровые функции в команде. Роль капитана.

#### 2.1. Вопрос - основа игры

2.2. Игры на развитие интеллекта и его составляющих.

2.3. Игры на расширение и углубление объема информации

2.4. Общая интеллектуальная подготовка

2 Самостоятельное составление и разработка интеллектуальной игры подготовка и проведение игровых программ

Практические занятия, самостоятельная и творческая работа учащихся: разработка игровых программ; подготовка к участию в игровых программах; подготовка и проведение игровых программ.

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

### 3 Итоговое занятие

Диагностическая часть

Мониторинг результативности программы проводится по трём уровням:

4. *Деятельностный*, учитывающий степень активности и продуктивности деятельности обучающихся, их конкретные успехи и достижения в интеллектуальных играх, конкурсах.

5. *Когнитивный* (познавательный), учитывающий уровень знаний, умений и навыков

в ходе освоения общеобразовательной программы. Эти компоненты отслеживаются педагогом в течение учебного года в форме тестов, викторин и т. п. Результаты оформляются в виде таблиц, на основании которых проводится награждение в конце учебного года.

6. *Эмоционально-мотивационный*, учитывающий психологический климат в коллективе, уровень взаимоотношений между участниками процесса, степень их заинтересованности и удовлетворённости им.

На основании полученных данных в конце года проводится анализ данных деятельности кружка и производится коррекция плана и содержания работы на следующий учебный год.



### Учебный план 3 года обучения

№	Раздел программы	Тема	Количество часов			Формы учебных занятий	Формы отслеживания результатов
			практика	теория	все го		
1	Введение. Техника безопасности.	1.1. Инструктаж по технике безопасности, знакомство с понятием 1.2. Клуб «Что? Где? Когда?». 1.3. Диагностика	0	3	3	Инструктаж  Беседа  Беседа	Опрос  Анкетирование и тестирование
2.	Самостоятельная составление и разработка интеллектуальной игры	2.1.Алгоритм построения интеллектуальной игры 2.2.Правила нетрадиционных интеллектуальных игр 2.3.Основы взаимодействия в команде	30	3	33	Метод «кейсов»  Беседа  Игровой тренинг	Тестирование  Анкетирование  Педагогическое наблюдение
3.	Интеллектуальные игры	3.1. Правила составления вопросов для разного возраста учащихся;	12	6	18	Игровой тренинг	Оценка
		3.2. Словесные интеллектуальные игры;	20	6	26	Игра	Собеседование
		3.3. Игры с буквами и словами;	30	5	35		Творческие задания
		3.4. Составление финальной игры для соперников	20	6	26		
4.	Итоговое занятие:	«Что? Где? Когда?»	3	0	3	Игра	Педагогическое наблюдение
Итого:			115	29	144		

## Содержание изучаемого курса 3 года обучения

### Третий год обучения

#### 1. Вводное занятие

Инструктаж по технике безопасности. Знакомство с инструкциями по ТБ. Правила противопожарной безопасности.

2. Самостоятельное составление и разработка интеллектуальной игры

Алгоритм построения интеллектуальной игры, правила нетрадиционных интеллектуальных игр, основы взаимодействия в команде.

3. Интеллектуальные игры

Правила составления вопросов для разного возраста обучающихся, словесные интеллектуальные игры, игры с буквами и словами, составление финальной интеллектуальной игры для соперников.

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

4. Итоговое занятие

Диагностическая часть

Мониторинг результативности программы проводится по трём уровням:

1. *Деятельностный*, учитывающий степень активности и продуктивности деятельности обучающихся, их конкретные успехи и достижения в интеллектуальных играх, конкурсах.

2. *Когнитивный* (познавательный), учитывающий уровень знаний, умений и навыков

в ходе освоения общеобразовательной программы. Эти компоненты отслеживаются педагогом в течение учебного года в форме тестов, викторин и т. п. Результаты оформляются в виде таблиц, на основании которых проводится награждение в конце учебного года.

3. *Эмоционально-мотивационный*, учитывающий психологический климат в коллективе, уровень взаимоотношений между участниками процесса, степень их заинтересованности и удовлетворённости им.

На основании полученных данных в конце года проводится анализ данных деятельности кружка и производится коррекция плана и содержания работы на следующий учебный год.

### Календарный учебный график

Год обучения	Дата обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество во учебных часов	Режим занятий
1 год	01 сентября 2021	25 мая 2022	36	144	<b>2 раза в неделю по 2 академических часа</b>
2 год	01 сентября 2022	23 мая 2023	36	144	<b>2 раза в неделю по 2 академических часа</b>
3 год	01 сентября 2023	25 мая 2024	36	144	<b>2 раза в неделю по 2 академических часа</b>

## ФОРМЫ КОНТРОЛЯ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

*Контроль* осуществляется на основе наблюдения за образовательным процессом с целью получения информации о достижении планируемых результатов.

*Областью контроля* являются текущие, промежуточные и итоговые результаты овладения обучающимися обозначенными в дополнительной общеразвивающей программе знаниями и умениями, а именно:

- предметные результаты
- метапредметные результаты
- личностные результаты

В процессе обучения используются следующие *виды контроля*: входной (предварительный), текущий, промежуточный, итоговый.

*Входной контроль* предполагает получение информации об уровне имеющихся у обучающегося знаний, умений, навыков об изучаемом предмете, уровне сформированности способностей и развития личностных качеств.

*Текущий контроль* организация проверки качества обучения обучающихся по образовательной программе в течение года. Проверка проводится на каждом занятии и по окончании прохождения темы.

*Итоговый контроль* проводится в конце учебного года с целью получения информации о степени освоения обучающимися программы, достижения

Наиболее оптимальными формами контроля для организации системы мониторинга реализации программы являются наблюдения, опрос, беседа, анкетирование, участие в проектах, конкурсные работы.

## МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

*Методические и дидактические материалы* призваны обеспечить высокую степень организации обучения, содержат алгоритм деятельности, обеспечивают формирование практических умений, позволяют реализовать различные технологии обучения, создают условия для повышения познавательной активности, обеспечивают возможность индивидуальной и групповой деятельности. Это деловые ситуации (кейсы), игры, практикумы, тренинги, модельные задания, экскурсии и др. (Приложение 1, 2,3,4).

*Методы обучения*: словесный, наглядный, практический, объяснительно иллюстративный, репродуктивный, игровой, дискуссионный и проектный.

*Методы воспитания*: убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация.

*Формы и методы работы*:

- Тематические беседы.
- Просмотр фильмов с комментариями и обсуждением.
- Коммуникативно-игровые упражнения.
- Дискуссии
- Анкетирование.
- Сюжетно-ролевые и деловые игры.
- Рефлексия итогов прохождения отдельных этапов программы.
- Работа в рамках предложенных форм должна строиться с учётом психофизиологических особенностей участников программы.