

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
**Министерство образования и науки Мурманской области**  
**МКУ Управление образования Ковдорского муниципального округа**  
**МБОУ «ООШ № 2»**

**РАССМОТРЕНО**  
Руководитель МО  
педагогов дополнительного  
образования  
\_\_\_\_\_Малыхина Л.И.  
[Протокол №1]  
от «30» 08 2024 г.

**СОГЛАСОВАНО**  
Заместитель директора по  
УВР  
\_\_\_\_\_Мачигина Ю.С.  
[Протокол №1]  
от «31» 08 2024 г.

**УТВЕРЖДЕНО**  
Директор МБОУ "ООШ №2"  
\_\_\_\_\_Ермачкова О.И.  
[Приказ №107]  
от «01» 09 2024 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ**

**ОБЩЕРАЗВИВЮЩАЯ ПРОГРАММА**  
**клуба интеллектуальных игр**  
**«Что? Где? Когда?»**

**Возраст учащихся – 13-15 лет**  
**Срок реализации программы – 1 год**

Разработчик: Щёткина М. И.,  
учитель математики

г. Ковдор  
2024

Педагогическая целесообразность данной программы обусловлена тем, что создаётся благоприятная творческая атмосфера, позволяющая поставить каждого члена клуба в позицию активного сотрудничества путем предоставления подростку инициативы в самых разных видах интеллектуальной деятельности, прежде всего в игре.

Подросток получает возможность самореализации путем участия в самоуправлении и различных творческих делах (интеллектуальных играх, турнирах, марафонах и т.д.).

**Цель программы:** формирование инициативной, творчески-ориентированной личности, способной к высокоэффективной «подаче» своего интеллектуального потенциала в социуме.

### **Задачи**

#### ***Обучающие:***

- формирование и развитие общепредметных и информационных компетентностей;
- формировать умение продуктивно работать со справочными и энциклопедическими литературными источниками при составлении игровых программ и подготовке к тематическим раундам;
- способствовать эффективному применению интеллектуального опыта при решении нестандартных учебных и жизненно-бытовых задач, стремлению к оптимальному поведению в экстремальных социальных условиях.

#### ***Развивающие:***

- обеспечивать интенсивное развитие абстрактно-логического мышления;
- развивать эмоционально-волевую сферу обучающихся.

#### ***Воспитательные:***

Развитие коммуникативных компетенций:

- способствовать развитию основных социально-коммуникативных навыков и осуществлению организационно-педагогической деятельности среди сверстников;
- способствовать стремлению к оптимальному поведению в экстремальных социальных условиях;
- воспитывать уважительное отношение к продуктам собственного и чужого интеллектуального творчества.

**Форма творческого объединения** – школьная лига «Что? Где? Когда?».

Учебные клубные занятия востребованы поскольку они удовлетворяют здесь свои особые потребности: познавательные, социальные, коммуникативные.

Программа способствует формированию общей культуры человека, способствует эстетическому воспитанию, расширению кругозора, создает условия для развития логического мышления и пространственных представлений учащихся. Участие детей в игре способствует их самоутверждению, развивает настойчивость, стремление к успеху, формирует наблюдательность, умение логически мыслить, развивает воображение и пространственное представление.

Формы занятий предполагаются следующие: теоретические, раскрывающие суть процесса интеллектуальной игры, правила и формы различных игр, практические и игровые занятия, предполагающие участие школьников в спортивных турнирах.

### Тематическое планирование

№	Название темы	Часы
1.	Вводное занятие	1
2.	Вопрос — основа игры. Требования к вопросам. Виды вопросов и способы работы с ними.	1
3.	Алгоритм поиска ответов. Основные приемы.	1
4.	Эрудиция — ключ к успеху. Принципы интеллектуальной разминки.	1
5.	Как работать с книгой.	1
6.	Разновидности интеллектуальных игр.	3
7.	Принципы командной игры.	1
8.	Отработка игры в тройках.	2
9.	Отработка игры в шестерках	2
10.	Нетрадиционные формы интеллектуальных игр.	2
11.	Игра «Эрудит-Квартет».	1
12.	Знакомство с играми Пентагон, Тригон.	1
13.	Три основные формы игры в «ЧГК»	1

14.	Командная «Своя игра» игровых качеств.	1
15.	Развитие индивидуальных	1
16.	Игровая практика.	2
17.	Анализ игр.	1
18.	Игровые занятия.	11
	<b>Итого:</b>	<b>34</b>

### **Требования к результатам обучения:**

1. повышение интеллектуальных способностей детей и их эрудиции;
2. расширение кругозора учащихся;
3. дополнение и углубление знаний по различным предметам школьной программы;
4. улучшение воображения, фантазии и логики;
5. развитие большей самостоятельности и инициативы учащихся среднего звена;
6. приобретение школьниками навыков практической деятельности;
7. овладение учащимися основными навыками работы в команде;
8. развитие творческих способностей;
9. воспитание у учащихся дисциплины и ответственности, уважения к мнению педагога и товарищей;
10. гармоническое развитие положительных личностных качеств и творческих способностей.

### **Методическое обеспечение программы:**

Для успешной реализации программы применяются следующие формы работы с детьми:

- индивидуальная (с авторами вопросов и создателями авторских программ);
- групповая (занятия, психологические тренинги, подготовка к тематическим играм);
- фронтальная (с объединенными группами, со всем коллективом).

Это коллективные формы проработки вопросов и ответов, психологические, ассоциативные игры, а также клубные вечера отдыха.

Для усвоения содержания программы используются различные **приемы и методы обучения**, среди которых можно выделить следующие:

- поисково-исследовательский метод – самостоятельная работа членов клуба по выполнению различных заданий при подготовке к интеллектуальным играм (изучение литературы)
- проектный метод, процесс разработки проектов различных интеллектуальных игр;
- эвристический метод – поиск новых решений, понятий, закономерностей на основе имеющихся знаний, представлений, личного опыта.
- проблемный метод – усвоение учебного материала происходит в ходе активной поисковой деятельности обучающихся, в процессе решения ими системы проблемно-познавательных задач, содержащих объективное противоречие.
- поисково-исследовательский метод – самостоятельная работа членов клуба по выполнению различных заданий при подготовке к интеллектуальным играм (изучение литературы и др. источников информации с целью составления блоков игровых вопросов, программ интеллектуальных игр и т.д.);
- метод самореализации, самоуправления через различные творческие дела (участие в интеллектуальных играх, турнирах, марафонах и т.д.).

#### **Ученик получит возможность научиться:**

- определять основные способы решения поставленных перед ним вопросов и заданий;
- видеть проявления влияния командных действий для решения заданий;
- высказывать суждения о вопросе с разных точек зрения;
- использовать приобретенные знания и умения в практической деятельности повседневной жизни.

## Литература

1. Анашина Н.Ю. Энциклопедия интеллектуальных игр.-Ярославль: Академия развития, 2006. -480с.
2. Ворошилов В.Я. Феномен игры.-Москва, 1982.
3. Данилевич Е., Кулинич О. Интеллектуальные игры в школе или "Что? Где? Когда?" для продолжающих.-Харьков, 2003.
4. Данилевич Е., Кулинич О., Байрак В. «Что? Где? Когда?» для начинающих.-Харьков, 2002.
5. Климович Л.В. Нам нужны сообразительные -Минск: Зорны верасень, 2007. -224с.
6. Латыпов Н. Основы интеллектуального тренинга. Минута на размышление.-Санкт-Петербург, 2004.
7. Левин Б. «Что? Где? Когда?» для чайников.-Горловка, 1999.
8. Поникаров Е. "Что? Где? Когда?".-Петродворец, 2000.
9. Поташёв М. Как не надо делать вопросы.-Москва, 1997.
10. Поташёв М. Почему вы проигрываете в ЧГК?.-Москва, 2005.
11. Сборник статей К.Кнопа об организации школьного клуба интеллектуальных игр. -Журнал "Информатика" №№25-56, 2002.