

город Ейск Ейский район Краснодарский край  
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
средняя общеобразовательная школа №7  
имени историка, профессора Н.И. Павленко  
г. Ейска муниципального образования Ейский район

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 00FEF5B3E6673EB091616BD4BE9400402B  
Поставщик: Казначейство России  
Владелец: Лысенко Оксана Веннаминовна  
Действителен: до 24 мая 2024 года

УТВЕРЖДЕНО  
решение педсовета протокол № 1  
от « 31 » августа 2023 г.  
Председатель педсовета  
Директор МБОУ СОШ №7  
им. историка, профессора Н.И. Павленко  
г. Ейска МО Ейский район  
\_\_\_\_\_ О.В. Лысенко

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Тип программы: по конкретным видам внеурочной деятельности  
Форма: кружковая (общеинтеллектуальное направление)  
Наименование курса: «Что? Где? Когда?»

Возраст обучающихся: 15-16 лет

Составитель: Масленникова Анастасия Владимировна

## 1. Пояснительная записка

Внеклассная познавательная деятельность традиционно является одним из самых распространенных видов внеклассной деятельности детей в общеобразовательных учреждениях России. Общеизвестно, что познавательная деятельность может быть организована в форме факультативов, кружков, библиотечных, классных и иных мероприятий познавательной направленности: экскурсий, олимпиад, викторин, исследовательских проектов, работы научных обществ учащихся, интеллектуальных клубов и т.д. Любая из этих форм обладает достаточно большим воспитательным потенциалом, реализация которого является задачей педагога, организующего свою работу в соответствии с новыми федеральными государственными образовательными стандартами. Для реализации наших целей наиболее целесообразна кружковая форма организации познавательно-интеллектуальной деятельности.

Программа внеурочной деятельности «Что? Где? Когда?» составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта, на основании плана внеурочной деятельности школы, запросами родителей. Программа разработана на основе Концепции духовно-нравственного развития и воспитания гражданина России, а также авторской программы Григорьева Д.В. (Программы внеурочной деятельности. Познавательная деятельность. Проблемно-ценностное общение: пособие для учителей / Д.В. Григорьев, П.В. Степанов. М., 2011. 96 с.). Программа ориентирована на школьников подросткового возраста и может быть реализована в работе педагога как с отдельно взятым классом, так и с группой учащихся из разных параллельных классов. Занятия в рамках данной программы внеурочной деятельности проходят преимущественно в форме интенсивов, но отдельные занятия могут быть организованы в форме еженедельных занятий-тренировок.

**Актуальность программы** обусловлена ее практической значимостью: человек рассматривается как создатель духовной культуры и творец рукотворного мира. Возможность проявить себя, раскрыть индивидуальные способности в процессе подготовки, во время проведения игр. Большое значение для воспитания у обучающихся нравственного начала, любви и уважения к творческому труду. В рамках реализации данной программы обучающимся предоставляется возможность творческого развития по интересам и в индивидуальном темпе, обеспечено сочетание различных видов познавательной деятельности, где востребованы практически любые способности ребёнка, реализованы личные пристрастия к тому или иному предмету или виду деятельности, что открывает новые возможности для создания интереса младшего школьника как к индивидуальному творчеству, так и к коллективному. Особую значимость данный курс имеет для подростков, ориентированных на самостоятельный информационный поиск в разных областях знания, тем самым предоставляя обучающимся широкий

спектр возможностей для самореализации и формирования ценностного отношения к процессу познания.

**Цель программы** - социализация личности через вовлечение в различные виды интеллектуальной деятельности, создание условий для творческого и интеллектуального развития личности обучающихся через формирование познавательной активности, посредством овладения базовыми навыками стратегии, тактики и техники интеллектуальных игр, игрового соперничества, расширения общего кругозора и развития интеллекта в игровой деятельности.

Для достижения указанной цели решаются следующие **задачи**:

- пропаганда интеллектуального развития среди учащихся и создание условий для реализации их творческого потенциала;

- создание креативной образовательной среды, способствующей развитию ребёнка, формированию у него потребности и в саморазвитии, и самопознании;

- налаживание межпредметных связей;

- усиление мотивации познавательной деятельности;

- актуализация приобретаемых знаний;

- способствовать включению детей в активную интеллектуальную деятельность, эффективную реализацию творческого и интеллектуального потенциала обучающихся;

- социализация учащихся гимназии посредством участия их в различных выездных и домашних интеллектуальных турнирах и фестивалях, организованных в том числе и на базе школы;

- учить самостоятельно искать и получать информацию из различных источников, уметь ее анализировать и критически мыслить;

- способствовать развитию индивидуальных особенностей ученика; создать условия для творческой деятельности учащихся в предпочитаемых ими областях знаний;

- формировать у ребенка навыки оперативного анализа проблемы и привить ему необходимость осознанного принятия решения в любой ситуации;

- сформировать и развить навыки взаимодействия в группе;

- способствовать формированию умения понимать себя и других, давать правильную оценку поступком других людей, вести диалог, участвовать в совместных мероприятиях;

- стимулировать умение совершенствоваться в коллективе;

- обучать детей уважительному и толерантному общению друг с другом;

- Создание условий для интеллектуального роста детей на занятиях, расширение их кругозора, дополнение и углубление знаний, полученных в школе, налаживание межпредметных связей.

Выполняя эти задачи, кружок дает определенную сумму теоретических знаний. Полученные знания могут быть легко использованы воспитанниками в процессе образования и разнообразных жизненных ситуациях.

Воспитание гражданско-патриотических качеств, стремления к самообразованию, повышению общекультурного уровня; пробуждение у учащихся интереса к интеллектуальным видам деятельности и общения – важнейшие направления деятельности в рамках реализации данной программы.

Все это позволяет воспитать у учащихся интерес к интеллектуальным видам деятельности и общения, развивать у них эрудицию, воображение, фантазию, логику и творческие способности, формировать личность с независимым мышлением, опирающимся на примат гуманистически ориентированного интеллекта и здравого смысла. Первая заповедь кружка – «Нам не обязательно нужны умные, нам нужны сообразительные» - кажется удивительной лишь на первый взгляд: современный человек должен строить свою жизнь не на мертвом грузе накопленных 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.**

Содержание программы нацелено на формирование культуры творческой личности, приобщение обучающихся к общечеловеческим ценностям через собственное творчество, формирование активной деятельностной позиции. Деятельность в рамках данной программы внеурочной деятельности основывается на игровых видах деятельности, с помощью которых решаются основные образовательно-воспитательные задачи. Участие в интеллектуальных играх вовлекает учащихся в многоступенчатый процесс общения и познания, который схематически можно отобразить такой психологической цепочкой: интересно играть и общаться - интересно воспринимать новое через игру - интересно узнавать новое самостоятельно - необходимо поделиться узанным - необходимо применить полученные знания и умения.

Таким образом, школьник проходит путь от простого увлечения популярной игрой к активному многогранному самообразованию и собственному интеллектуально-игровому творчеству. Воспитание творческого, раскованного, независимого мышления и усвоение принципов эвристики и научной организации труда облегчает учащимся процесс дальнейшего образования и помогает достичь успехов в любом виде деятельности.

Кроме того, учащиеся находят свой круг общения, в котором основными являются общечеловеческие ценности, а система приоритетов ориентирована на знания и культуру (культуру личности, культуру мышления, культуру общения).

Принимая во внимание вышеперечисленные задачи, основными принципами, идеями и походами при формировании данной программы были следующие: демократизация и гуманизация педагогического процесса, педагогика сотрудничества, деятельностный подход, интенсификация и оптимизация, расширение межпредметных связей.

*Принцип демократизации* в педагогическом процессе выражается в обеспечении всем и каждому ученику одинакового доступа к основам мировой культуры и истории, максимальном раскрытии способностей детей, построение преподавания на основе использования широких гибких методов и средств обучения для развития детей с разным уровнем познавательных и психических способностей, изменении сути педагогических отношений, переходе от подчинения к сотрудничеству.

*Принцип гуманизации* педагогического процесса заключается в учете индивидуальных способностей личности каждого ребенка и педагога. Он строится в соответствии с личным опытом и уровнем достижений школьников, их интересами и склонностями. Учителя обязаны предоставлять детям разноуровневый по сложности и субъективной трудности усвоения материал программы.

Осуществление принципов демократизации и гуманизации в педагогическом процессе возможно на основе *педагогики сотрудничества* – идеи совместной развивающей деятельности детей и взрослых, в процессе которой они связаны взаимопониманием и проникновением в духовный мир друг друга, совместным желанием анализа хода и результатов этой деятельности.

*Деятельностный подход* заключается в ориентировании ученика не только на усвоение готовых знаний и умений, но и на овладение способами самостоятельного интеллектуального развития, самостоятельного поиска информации, на развитие познавательных сил и творческого потенциала ребенка. Это отход от вербальных методов и форм передачи готовой информации, пассивности учащихся на занятиях к активному усвоению знаний, умений и навыков, реализуемых в разнообразных видах интеллектуально-познавательной и игровой деятельности.

*Интенсификация и оптимизация* состоит в повышении целенаправленности обучения и усилении мотивации занятий познавательной и интеллектуальной деятельностью, применении активных и творческих методов и форм обучения (проблемные, исследовательские, акцентированного и всестороннего развития способностей, групповые и индивидуальные формы обучения, круговая тренировка и др.); широком использовании компьютеров и других новых технических средств.

Задачу формирования целостного мировоззрения учащихся, всестороннего раскрытия взаимосвязи и взаимообусловленности изучаемых явлений и процессов в сфере физической культуры учитель реализует на основе *расширения межпредметных связей* из области разных предметов: литературы, истории, этики, религии, биологии, географии и др.

### ***Формы организации внеурочной деятельности***

Специфика работы требует особой формы занятий, как можно более отличающихся от традиционного учебного (урочно-лекционного) процесса. Минимум назидательности, никакого принудительного навязывания знаний и умений. Теоретическая информация вводится в игровой процесс, иллюстрируется соответственно игровыми примерами из богатейшей

практики интеллектуальных игр и закрепляется на тренировочных занятиях, построенных соответствующим образом. Данный подход не исключает традиционных методов подачи и усвоения знаний, в особенности работу по повышению общекультурного и интеллектуального уровня посредством лекционной и экскурсионной деятельности. Занятия в рамках данной программы внеурочной деятельности могут проходить как в форме еженедельных занятий-тренировок, так и в форме интенсивов.

Следует отметить, что традиционно (от телевизионных вариантов интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?» и «Брэйн ринг») основной игровой и организационной единицей на занятиях кружка является микрогруппа (команда), состоящая из 6 человек, что определяет численность учащихся в группах клуба кратным шести: 12, 18 и т.д. Однако это не исключает участие и других учащихся – запасных игроков.

Учебно-тренировочный процесс строится на совмещении форм занятий с разным по численности контингентом. Для теоретических занятий и общих тренировок нужны большие группы - три и более команд; для практических занятий, где руководителю кружка необходимо отслеживать психологические реакции, ролевое участие и игровой вклад членов команды, работа идет с одной микрогруппой; на индивидуальном уровне (от одного до трех человек) требуется работа по подготовке капитанов команд, психологическому и игровому тренингу игроков основных специализаций, а также вопросников и стажеров-организаторов игр.

Практика показала, что необходима и такая форма работы, как кружковый день или совместная игра всех команд и игроков, как занимающихся в кружке, так и приглашенных. В качестве разновидности кружкового дня весьма полезны игры и встречи команд кружка с командами разного уровня подготовки, в том числе и взрослыми. На протяжении последних лет в кружковые дни городской лигой организуются и проводятся регулярные игры чемпионата города в разных возрастных группах. Победа в таких играх придает учебно-тренировочному процессу более спортивный, соревновательный характер, что, с одной стороны, вынуждает руководителя кружка (тренера) работать на результат, постоянно повышая уровень игровой подготовки команд, но, с другой стороны, не исключает и работы другого плана - нацеленной не столько на соревновательность, сколько на общение и совместное интеллектуальное творчество.

Данная кружковая деятельность не ставит никаких - ни социальных, ни интеллектуальных, ни возрастных - преград перед желающими в нем заниматься. Значительная часть воспитательных моментов реализуется непосредственно во время учебно-тренировочного процесса, так как интеллектуальные игры командных форм помогают вырабатывать навыки совместной работы в коллективе, толерантность, уважение к чужому мнению, а основной принцип командной игры, закрепленный в заповеди кружка – «Умей молчать, умей слушать, умей говорить» - воспитывает у учащихся многие черты, необходимые в цивилизованных формах человеческого общежития.

## **Результаты освоения курса внеурочной деятельности.**

### **Основные УУД, формируемые на занятиях:**

Метапредметными результатами является *формирование универсальных учебных действий (УУД)*: умение высказывать свое предположение; умение работать по предложенному плану; решать нестандартные и логические задачи.

Личностные УУД : умение обмениваться друг с другом информацией; выражать личное мнение; приобретение навыков позитивного общения; умение свободного высказывания и отстаивания своей точки зрения; эффективно взаимодействовать друг с другом для выработки общего решения.

Регулятивные УУД: определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата; составление плана и последовательности действий;

Познавательные УУД: добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя учебник, свой жизненный опыт и информацию, полученную в дополнительной литературе; делать предварительный отбор источников информации; перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы, сравнивать и группировать предметы и их образы.

Коммуникативные УУД: совершенствование речевых навыков ( логически выстроить свою речь); умение отстаивать свою позицию; вырабатывать общее решение; совместно договариваться о правилах общения и поведения во время игры и следовать им; интегрироваться в группу сверстников и строить продуктивное взаимодействие со сверстниками и взрослыми; понимание значимости коллектива и своей ответственности перед ним;

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

### **Предполагаемые результаты 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, ответственности, коммуникативности, уважения к мнению педагога и товарищей;
10. приобретение устойчивого интереса к занятиям интеллектуальными играми;
11. выступит в роли организатора в своей команде;
12. проявит интерес к различным видам интеллектуальных игр;
13. овладеет определенным уровнем мыслительных операций (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация);
14. гармоническое развитие положительных личностных качеств и творческих способностей;
15. достижение высоких результатов в соревнованиях по интеллектуальным играм.

К планируемым результатам реализации программы относятся:

***на уровне личностных результатов:***

формирование самостоятельности в действиях; нормализация самооценки; повышение познавательной активности;

***на уровне метапредметных результатов:***

- развитие познавательной сферы школьников (процессов восприятия, памяти, воображения и мышления),
- развитие творческих способностей, гибкости мышления;
- самостоятельное выделение и формулирование познавательной цели;
- выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
- умение осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной форме;
- поиск и выделение необходимой информации;
- самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера.

***на уровне результатов обще-интеллектуального направления:***

- анализ объектов с целью выделения существенных и несущественных признаков;
- выбор оснований и критериев для сравнения, классификации объектов;
- установление причинно-следственных связей;
- формулирование проблемы;
- построение логической цепи рассуждений;
- выдвижение гипотез и их обоснование;

**К концу обучения учащие должны:**

***знать:***

- первичные принципы и приемы командной игры.
- основные приемы оппонирования;
- основные приемы ведения дискуссии в играх;
- основные приемы сбора и разгадывания головоломок;



**уметь:**

- доказывать и опровергать любые утверждения;
- распределять роли в команде при ведении командной игры;
- вести дискуссию в ходе игры, грамотно формулировать вопросы и ответы;
- быстро переносить своё внимание с объекта на объект;
- решать индивидуально и в команде вопросы на элементарные знания и простую логику;
- оценивать и проверять возможные решения.
- уметь концентрировать внимание;
- уметь пользоваться справочной литературой;
- организовать свой досуг при помощи интеллектуальных игр.
- работать с понятиями : омонимы, палиндром, метаграмма, изографы и др.

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 и точно обрабатывать текущую информацию для принятия оптимального решения) и самореализацию личности, её социализацию, нахождение своего круга общения.

## 2. Тематический план

Темы занятий	Общее кол-во часов	Часы аудиторных занятий	Часы внеаудиторных занятий
Введение в игру	3	2	1
Компоненты успешной игры	4	3	1
Техника мозгового штурма	7	4	3
Составление вопросов к играм	2	2	0
Социальные пробы	1	0	1
Итого:	17	11	6

## 3. Содержание программы

Общий годовой план работы составляет 34 часа. Программа «Что? Где? Когда?» включает 5 разделов:

### 1. Введение в игру

История движения «Что? Где? Когда?». Основные отличия спортивных турниров от телевизионных аналогов. Командные и индивидуальные

интеллектуальные игры. Ейский клуб интеллектуальных игр. Клубное самоуправление. Капитаны и Магистры. Формирование команды и ролевая нагрузка. «Классическая» схема команды «знатоков»: капитан-диспетчер, генераторы идей, эрудиты-критики. Тренировочная игра «Что? Где? Когда?»

## 2. Компоненты успешной игры

Технические особенности работы над вопросом. Виды вопросов. Вопросы «викторинного» плана и их отличие от классических вопросов «Что? Где? Когда?». Вопросы на логику, на знание, на командную игру, на инсайт (на озарение, догадку). Одно- и многоходовые вопросы. Другие разновидности вопросов. «Технические» вопросы и способы работы с ними. «Привязка» вопросов к конкретной теме или турниру. Тематические игры «Что? Где? Когда?».

## 3. Техника мозгового штурма

Техника мозгового штурма. Метод мозгового штурма применительно к интеллектуальным играм. Применение элементов «мозгового штурма» в командных интеллектуальных играх. 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 применение метода мозгового штурма в работе над вопросом. Роль эрудитов («критиков») в команде. Дедукция (синтез информации). Функция капитана-диспетчера в работе над вопросом. Раскрытие логики вопроса и многоступенчатые (многоходовые) комбинации. Выбор версии из нескольких возможных. Роль логики и интуиции в процессе выбора версии. Хронологические рамки работы над вопросом. Тематические игры «Что? Где? Когда?».

## 4. Составление вопросов к играм

Основные принципы составления вопросов. Основные этапы составления вопросов. Подбор информации. Формулирование вопроса для игры «Что? Где? Когда?». Смысловая и композиционная корректировка вопросов для игры «Что? Где? Когда?»

## 5. Социальные пробы

Проведение игры «Что? Где? Когда?» для учащихся 5-7 классов

## 4. Методические рекомендации

Изучение всех последующих тем обеспечивается предыдущими, а между частными и общими знаниями прослеживаются связи. Программа обладает достаточными средствами для проведения контроля, то есть чётко определён результат обучения, по каждой из ведущих тем и программе в целом. За счёт практических занятий программа даёт возможность установить степень достижения промежуточных и итоговых результатов обучения школьников. Материал программы распределён во времени с учётом его достаточности для качественного изучения и получения запланированных результатов; устранения возможных при прохождении программы сбоев; использование наиболее эффективных способов обучения. Занятия состоят из теоретических и практических частей, во время которых

полученные теоретические знания закрепляются практическими занятиями. Занятия в рамках данной программы внеурочной деятельности проходит преимущественно в форме интенсивов, но отдельные занятия могут быть организованы в форме еженедельных занятий-тренировок.

Стандартное занятие состоит из трех этапов. Первый - круговая тренировка с применением разминочных игр. Второй - разбор и игровое подтверждение теоретических положений, запланированных на данное занятие. Третий - тренировка в режиме реального времени по правилам одной из интеллектуальных игр.

#### **5. Описание материально-технического обеспечения программы.**

1. Доска учебная
2. Компьютер с выходом в Интернет;
3. Экран и Проектор;
4. Колонки;
5. Игры-головоломки;
6. Бумага, папки, ручки.

#### **7. Список методической литературы**

Для реализации учебно-воспитательных целей используются следующие материалы: развивающие игры; архивы вопросов и игр; авторские интеллектуальные игры; информационные базы данных, электронные (и иные) энциклопедии, справочники и интерактивные пособия:

1. 33 тренировки в клубе интеллектуальных игр / В.Г. Белкин. – М.: МОО ИНТИ. – 2003.
2. Н. Ю. Анашина Энциклопедия интеллектуальных игр. Брэйи-ринг. Своя игра. Эрудит-аукцион. Академия Развития, 2007 г.
3. Алексеев, Е., «Что? Где? Когда?» / Е. Алексеев, В. Белкин, Н.Курмашева, М. Поташев, И. Тюрикова.– М.: Рольф, – 2000 г.
- 4.Баландин Б. «3 000 каверзных вопросов для вундеркиндов и их родителей» М, 2007 г.
5. Баландин Б. «10 000 вопросов для умных» М, 2007 г.
6. Баландин Б. Большая книга интеллектуальных игр и занимательных вопросов для умников и умниц М, 2008 г.
7. Белкин В.Г. «Клуб интеллектуальных игр: 33 тренировки». М.2003 г.
8. Климович, Л.В. Нам нужны сообразительные / Л.В.Климович. – Мн.: Зорны Верасень, – 2007 г.
9. Климович, Л.В. Отличаются умом и сообразительностью/ Л.В.Климович. –Мн.: Зорны Верасень, – 2007 г.
10. Манусаджян, Н.Э. Методика тренировок по интеллектуальным играм / Н.Э.Манусаджян. – Ереван: Издательство Российско-Армянского (Славянского) государственного университета, – 2008 г.
11. Республиканские чемпионаты по интеллектуальным играм среди школьников 2008-2013. В помощь педагогическим работникам учреждений образования. / НЦХТДМ, Мн. – 2014 г.
12. Саблина, Е.С. Интеллектуальные игры для всех. / Е.С.Саблина. – Архангельск.– 2004.

13. <http://www.millionPodarkov.ru>.

14. <http://www.razumniki.ru>.

***Литература и информационные ресурсы для учащихся:***

1. Ворошилов, В.Я. Феномен игры / В.Я. Ворошилов – М.: Советская Россия. – 1982 (Библиотечка «В помощь художественной самодеятельности», №23).

2. Бурда, Б.О. «Что? Где? Когда?» вне телеэкрана [Электронный ресурс] 1996.– Режим доступа: // <http://internet.chgk.info/znatoki/boris/burda/chgk/>

3. Левин, Б.Е. «Что? Где? Когда?» для чайников»/ Б.Е. Левин. – Донецк: Сталкер. – 1999.

4. Поникаров Е. Что? Где? Когда? [Электронный ресурс] 2000.– Режим доступа: // <http://nesprosta.tripod.com/pony-car/pony-car1.htm>

5. Поташев М. Как не надо делать вопросы [Электронный ресурс] -1997, -2000.– Режим доступа: // <http://www.klex.ru/ds>.