

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ «ГИМНАЗИЯ №100 г. ЧЕЛЯБИНСКА»  
(МАОУ «ГИМНАЗИЯ № 100 г. ЧЕЛЯБИНСКА»)

Принята  
на заседании педагогического совета  
от «29» августа 2018г.  
Протокол № 1

Утверждаю:  
Директор МАОУ  
«Гимназия № 100 г. Челябинска»  
Н.А. Зайцева  
«29» \_\_\_\_\_ 2018 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ  
ПРОГРАММА  
социально-педагогической направленности  
«Что? Где? Когда?»  
срок реализации программы: 3 года  
возрастная категория учащихся: 13-17 лет**

**Составитель:**  
Петрова Юлия Александровна,  
учитель информатики

2018г.

# ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

## Актуальность программы

Современная система российского образования ориентирована на формирование нового образовательного пространства, которое позволяет обеспечить духовно-нравственное становление подрастающего поколения, самоопределение личности и создание условий для ее самореализации, что поддерживается законом «Об образовании» РФ. Потому что современный россиянин должен стать уникальной по своей сущности личностью, которая займет свое, особое личностно-значимое место в обществе и будет влиять на его развитие.

Таким образом, кем бы учащиеся не стали после окончания гимназии, им всегда будут нужны знания, хорошая память, сообразительность, настойчивость, аккуратность, наблюдательность, фантазия, пространственное воображение, внимательность, терпение, умение логически мыслить, анализировать, сопоставлять и обобщать факты.

Решать эту задачу помогают интеллектуальные игры. Игра – ведущий вид деятельности ребенка. По мнению Д.Б.Эльконина, в игре не только развиваются или заново формируются отдельные интеллектуальные операции, но и коренным образом изменяется позиция ребенка в отношении к окружающему миру и формируется механизм возможной смены позиции и координации своей точки зрения с другими возможными точками зрения. Характер интеллектуальной деятельности обеспечивает единство собственно познания (мышление), отношения к познаваемому (эмоции) и практического осуществления (воля) данного действия.

Они не только вносят особый, игровой, момент в любой вид деятельности, но и служат развитию творческих способностей человека. По мнению Г.К.Селевко, игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Для ребенка любого возраста игра является, прежде всего: инструментом познания, средством развития интеллекта, формирования наблюдательности, умения логически мыслить.

Также в игре развивается умение терпеливо ждать, фантазировать, принимать решение и настойчиво проводить его в жизнь, ориентироваться в быстро меняющейся обстановке. Интеллектуальные игры развивают у учащихся комбинаторику мышления, способствуют усвоению абстрактных понятий, помогают осваивать количественные параметры окружающего мира, стимулируют детскую фантазию и воображение.

Система дополнительного образования нашей гимназии дает возможность подростку не только развить интеллект, но получить опыт взаимодействия со сверстниками и взрослыми, проявить свои способности и талант через участие в различных мероприятиях, конкурсах, фестивалях и социально-значимых акциях и проектах. Эффективное включение подростков в воспитательную среду гимназии, а также применение педагогами современных педагогических технологий ведет к развитию социальной компетентности учащихся, то есть стиля уверенного поведения, навыки которого позволяют гибко менять стратегию и планы поведения с учетом особенностей социальной ситуации.

Данная программа рассчитана на учащихся 7-11 классов, поскольку именно в этом возрасте в наибольшей степени появляется стремление подростков объединяться в группы, а значит, и проявлять свои организаторские способности, являясь лидером этой группы, а также в стремлении к самостоятельности, внешнем проявлении взрослости. В рамках воспитательной среды гимназии и класса учащиеся имеют возможность реализовать эту потребность, являясь организатором различных мероприятий, коллективно-творческих дел, акций, осуществляя практическую деятельность в гимназии.

В процессе коллективно-творческой деятельности развиваются умения подростков вступать в коммуникацию, высказывать и отстаивать свое мнение, слышать и понимать другого, быть толерантными, находить и принимать решения сообразно обстановке, добиваться их реализации и нести ответственность за принятое решение. А также происходит корректировка личностных ценностей подростков, вырабатываются стиль и навыки группового поведения, групповые ценности. Для того чтобы эти ценности не противоречили системе высших духовных ценностей необходимо, чтобы деятельность подростков была ценностно-ориентированной.

Принимая во внимание все выше перечисленное, данная программа является актуальной, так как ее реализация обеспечивает удовлетворение потребности самих учащихся в развитии интеллектуальной, коммуникативной и культурной компетентности, а также заказа их родителей на успешную социализацию своих детей.

**Данная программа составлена на основании следующих нормативных документов:**

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ.
2. Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей».
3. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».
4. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 29 августа 2013 г. № 1008 г. Москва «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
5. Письмо Минобрнауки РФ от 11.12.2006 № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей».

### **Новизна программы**

Новизна программы состоит в том, что в процессе реализации данной программы учащиеся могут существенно расширить круг знаний во многих сферах жизни, дополнить свой жизненный опыт, приобщиться к совместной деятельности в микросоциуме, смогут определить и оценить уровень собственных знаний.

Программа охватывает несколько направлений: учебно-познавательное, интеллектуально-развивающее, художественно-эстетическое и общекультурное.

Программа направлена на:

- решение учебно-воспитательных задач, характерных для образовательной системы;
- создание условий для всестороннего развития учащихся;
- создание условий для социального, культурного и профессионального самоопределения, творческой самореализации личности учащегося, ее интеграции в систему мировой и отечественной культур;
- создание условий для интеграции урока и внеурочной деятельности как единого процесса развития учащихся;
- развитие мотивации к познанию и творчеству;
- обеспечение эмоционального благополучия учащегося;
- приобщение учащихся к общечеловеческим ценностям;
- профилактику асоциального поведения;
- интеллектуальное и духовное развитие личности учащегося;
- укрепление психического и физического здоровья;
- повышение интереса учащихся к поиску информации различного направления и использования ее в познавательных целях.

**Педагогическая целесообразность** программы объясняется тем, что учащиеся получают дополнительные познания, за рамками учебных программ, что, несомненно, способствует развитию всесторонне развитой, грамотной личности.

Программа разработана с учетом современных образовательных технологий, которые отражаются в:

- индивидуальном подходе к каждому учащему, в доступности, результативности;
- в активных методах обучения, дифференцированных занятиях, интеллектуальных тренингах, играх;
- анализе результатов общегимназических и городских игр, тестировании психолога;
- в средствах обучения (тесты, вопросы интеллектуальных игр разного уровня, интерактивное тестирование).

**Отличительной особенностью** данной программы является то, что она составлена с учетом возрастных особенностей, уровня развития конкретного контингента учащихся школы. Специфика предполагаемой деятельности детей обусловлена необходимостью самостоятельного интеллектуального развития посредством изучения внеучебной литературы, знакомством с сокровищами мировой культуры, достижениями человечества в различных сферах жизни, умением извлекать разумное, рациональное из информационного поля Интернета. Кроме того, в процессе

реализации программы учащиеся обретают навык публичного выступления и презентации продуктов своей интеллектуальной деятельности.

Программа предусматривает не только усвоение теоретических знаний, но и формирование деятельностно-практического опыта. Практические задания способствуют развитию творческих и интеллектуальных способностей учащихся, умения применить свои знания в конкретной ситуации.

Особенности реализации программы, заложены в отборе содержания занятий и их структуре. Отбор материала с акцентированием на наиболее важных идеях, логике рассуждения над вопросом, с последовательным усвоением материала.

Программа соответствует миссии, целям и задачам, изложенным в программе развития МАОУ «Гимназия № 100 г. Челябинска», в образовательной программе и модели организации образовательного процесса гимназии.

Тематика занятий по учебному плану программы соответствует годовому плану деятельности гимназии.

**Цель программы:** развитие интеллектуальной, социальной, коммуникативной и культурной компетентности учащихся, развития личностных качеств подростков, творческих способностей и лидерского потенциала личности подростка через включение в коллективно-творческую и ценностно-ориентированную деятельность посредством разработки, проведения и участия в интеллектуальных играх.

#### **Задачи:**

##### Образовательные:

- создание среды, способствующей интеллектуальному развитию учащихся;
- знакомство учащихся с различными интеллектуальными играми, квестами и викторинами и их историей;
- знакомство с правилами разработки, участия, организации и проведения интеллектуальных игр, квестов и викторин;
- знакомство учащихся с правилами ведения дискуссии, развитие навыков ведения дискуссии;
- вовлечение учащихся в интеллектуальную деятельность;
- анализа данной информации и синтеза новой на ее основе;
- развитие навыков работы с информацией различного типа;
- развитие навыков создания мультимедиа сопровождения интеллектуальных игр;
- приобретение навыка публичных выступлений.

##### Развивающие:

- развитие природных способностей учащихся: внимания, терпения, сосредоточенности, фантазии, наблюдательности, сосредоточенности;
- развитие эрудиции и творческого мышления;
- развитие психологической устойчивости;
- развитие нестандартного мышления;
- развитие интеллектуальных и творческих способностей учащихся;
- развитие организаторских умений в совместной интеллектуальной деятельности;
- усиление мотивации личностного роста учащихся, становление ценностного отношения к познанию окружающего мира.

##### Воспитательные:

- воспитание в учащихся ответственности и дисциплины;
- воспитание в учащихся самостоятельности;
- формирование коммуникативных навыков;
- воспитание навыка коллективной деятельности.

В работе с учащимися предусмотрены разнообразные **методы работы** в зависимости от характера познавательной деятельности: объяснительно-иллюстративный, проблемный, частично-поисковый или эвристический.

Освоение материала в основном происходит в процессе практической творческой деятельности. В работе над первоисточником информации учащиеся всегда должны добиваться точности употребления терминов, стремиться к логическому изложению материала, выделять основное, важное, применять полученные знания в практических занятиях-играх.

Учащийся учится не только грамотно и убедительно решать каждую из возникающих по ходу его работы творческих задач, но и осознавать саму логику их следования. Поэтому важным методом обучения интеллектуальной игре является разъяснение ребенку последовательности действий и операций, в основе чего лежит объяснительно-иллюстративный метод.

Предусматриваются **активные формы работы** с учащимися:

- лекция;
- беседа, дискуссия, дебаты;
- размышление;
- практикум;
- коллективно-творческая деятельность;
- игровая деятельность;
- индивидуальные консультации;
- работа в микрогруппах.

**Срок реализации данной программы** – 3 года. Программа рассчитана на 432 часа (144 часа в год). Занятия включают в себя организационную, теоретическую и практическую части. Организационная часть должна обеспечить наличие всех необходимых для работы материалов и иллюстраций. Теоретическая часть занятий при работе максимально компактна и включает в себя необходимую информацию о теме и предмете знания. Далее следует практическая часть, когда учащиеся, решая конкретную интеллектуальную проблему, приходят к выводу и формулируют ответ.

**Ожидаемые результаты освоения программы**

- Предполагаемым результатом осуществления программы является:
- Знакомство с разнообразными формами интеллектуальной деятельности.
- Развитие творческих способностей.
- Воспитание у учащихся дисциплины, ответственности, коммуникативности, уважения к мнению педагога и товарищей.
- Сформированность навыков работы с информацией.
- Развитие навыков применения имеющихся знаний в различных жизненных ситуациях.
- Развитие умений грамотно формулировать мысли.
- Овладение учащимися основными навыками работы в команде.

# УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

| Раздел, тема   | Первый год |            | Второй год |            | Третий год |            |
|--|------------|------------|------------|------------|------------|------------|
|  | Теория     | Практика   | Теория     | Практика   | Теория     | Практика   |
| Вводное занятие.   | 1          |            | 1          |            | 1          |            |
| <b>Введение в страну знатоков.</b>   |            |            |            |            |            |            |
| Интеллектуальная игра. История и принципы интеллектуальных игр. Формы интеллектуальных игр.  | 3          | 3          | 1          | 4          |            |            |
| Правила, тактика и стратегия игры. Тактика соревновательных игр.   | 3          | 3          | 2          | 4          | 1          | 5          |
| <b>Методы решения интеллектуальных задач.</b>  |            |            |            |            |            |            |
| Виды памяти. Тренировка и активизация различных видов памяти.  | 4          | 2          | 3          | 3          | 1          | 5          |
| Виды мышления. Стереотипическое и творческое мышление.   | 4          | 2          | 3          | 3          | 1          | 5          |
| Тренинг различных форм мышления.   | 4          | 2          | 3          | 3          |            | 5          |
| <b>Постановка командной игры.</b>  |            |            |            |            |            |            |
| Команда – единый механизм. Принцип игры в команде.   | 2          | 1          | 1          | 2          |            | 3          |
| Создание благоприятного климата во время игры. Тренинг психологической совместимости.  | 2          | 1          | 1          | 2          |            | 3          |
| Распределение командных ролей. Функции капитана. Организация взаимодействия между членами команды. Командная синергия.   | 2          | 1          |            | 3          |            | 3          |
| Работа с текстами вопросов на «слух», «под запись».  | 2          | 1          |            | 3          |            | 3          |
| Правила высказывание мыслей во время игры. Основные требования к обсуждению. Чего не нужно делать при обсуждении. Как выстроить логическую цепочку поиска ответа, работая в команде. | 2          | 1          | 1          | 2          |            | 3          |
| Игровое занятие. Разбор основных ошибок и положительных моментов при игре.   | 3          | 3          | 1          | 5          | 1          | 5          |
| <b>Информационное сопровождение.</b>   |            |            |            |            |            |            |
| Выбор источников информации с точки зрения подлинности.  | 3          | 3          | 2          | 4          | 1          | 5          |
| Интернет: особенности мировой информационной системы.  | 3          | 3          | 2          | 4          | 1          | 5          |
| Поиск, отбор, сортировка, систематизация и анализ информации.  | 3          | 3          | 2          | 4          | 1          | 5          |
| Поиск информации для составления вопросов для интеллектуальных игр различных форм и тематики.  | 3          | 3          | 1          | 5          |            | 6          |
| <b>Разработка интеллектуальных игр.</b>  |            |            |            |            |            |            |
| Вопрос – основа игры. Требования к вопросам. Ключевое слово в вопросе. Особенности вопросов для разных форм интеллектуальных игр.  | 4          | 2          | 1          | 5          | 1          | 5          |
| Алгоритм разработки вопросов.  | 3          | 3          |            | 3          |            | 3          |
| Составление вопросов различного типа и формы.  | 3          | 6          | 2          | 8          |            | 9          |
| <b>Сопровождение интеллектуальных игр.</b>   |            |            |            |            |            |            |
| Правила оформления интеллектуальных игр на бумажных носителях.   | 2          | 1          | 1          | 2          |            | 3          |
| Правила разработки мультимедиа сопровождения. Отбор и подготовка материала для мультимедиа сопровождения.  | 2          | 1          | 1          | 2          |            | 3          |
| Разработка мультимедиа презентаций для сопровождения интеллектуальных игр.   | 3          | 3          | 2          | 4          |            | 6          |
| <b>Организация и проведение игр.</b>   |            |            |            |            |            |            |
| Правила ведения интеллектуальных игр.  | 2          | 1          | 1          | 2          | 1          | 5          |
| Подготовка материалов и разработка сценария для публичной интеллектуальной игры.   | 2          | 1          | 1          | 2          |            | 3          |
| Обязанности ведущего интеллектуальной игры. Правила оценивания интеллектуальной игры. Обязанности жюри.  | 2          | 1          | 1          | 2          | 1          | 5          |
| Подготовка и проведение интеллектуальных игр в гимназии.   | 2          | 4          | 2          | 7          |            | 6          |
| <b>Игровая деятельность.</b>   |            |            |            |            |            |            |
| Участие в общегимназических и городских интеллектуальных играх.  |            | 20         |            | 20         |            | 24         |
|  | 69         | 74         | 36         | 108        | 11         | 133        |
| <b>ИТОГО за год:</b>   |            | <b>144</b> |            | <b>144</b> |            | <b>144</b> |

# СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

## **Вводное занятие.**

Сообщение плана деятельности на год. Инструктаж по технике безопасности, правилам поведения в кабинете и правилам охраны труда.

## **Введение в страну знатоков.**

Понятие «интеллектуальная игра» и его происхождение. История и принципы интеллектуальных игр. Различные формы интеллектуальных игр: викторины, квесты, соревновательные игры. Правила, тактика и стратегия игры. Тактика соревновательных игр.

## **Методы решения интеллектуальных задач.**

Память человека. Особенности памяти человека. Виды памяти. Тренировка и активизация различных видов памяти. Мышление человека. Способы обработки информации. Виды мышления. Стереотипическое и творческое мышление. Тренинг различных форм мышления.

## **Постановка командной игры.**

Что такое команда? Команда – единый механизм. Принцип игры в команде. Создание благоприятного климата во время игры. Тренинг психологической совместимости. Распределение командных ролей. Функции капитана. Организация взаимодействия между членами команды. Командная синергия. Работа с текстами вопросов на «слух», «под запись». Правила высказывание мыслей во время игры. Основные требования к обсуждению. Чего не нужно делать при обсуждении. Как выстроить логическую цепочку поиска ответа, работая в команде. Игровое занятие. Разбор основных ошибок и положительных моментов при игре.

## **Информационное сопровождение.**

Выбор источников информации с точки зрения подлинности. Работа с источниками информации. Что такое Интернет? Особенности мировой информационной системы. Информация в сети Интернет. Хранилища информации в сети Интернет. Поиск, отбор, сортировка, систематизация и анализ информации. Поиск информации для составления вопросов для интеллектуальных игр различных форм и тематики.

Тематика игр:

Спорт: олимпийские игры, мировые рекорды; изучение различных фактов из спортивной истории мира и страны.

Изобразительное искусство: знакомство с творчеством отечественных и зарубежных художников; виртуальное путешествие по художественным галереям мира.

Литература: знакомство с творчеством отечественных и зарубежных писателей и поэтов; знакомство с литературными направлениями и стилями.

Кино и театр: знакомство с творчеством отечественных и зарубежных кинодеятелей, мультипликаторов, театральных режиссеров; современное киноискусство, направления, стили.

Музыка: знакомство с творчеством отечественных и зарубежных композиторов и современных музыкантов; направления, стили.

Наука: достижения мировой науки, факты из истории открытий в различных науках: физика, химия, математика, биология, география и др.

## **Разработка интеллектуальных игр.**

Вопрос – основа игры. Требования к вопросам. Ключевое слово в вопросе. Особенности вопросов для разных форм интеллектуальных игр. Алгоритм разработки вопросов. Применение алгоритма при разработке вопросов. Разработка вопросов. Составление вопросов различного типа и формы. Составление вопросов с вариантами ответа, с поиском ответа, с извлечением информации. Составление вопросов с иллюстрациями, с видео и аудио рядом.

## **Сопровождение интеллектуальных игр.**

Правила оформления интеллектуальных игр на бумажных носителях. Оформление викторин и квестов. Правила разработки мультимедиа сопровождения. Отбор и подготовка материала для мультимедиа сопровождения. Разработка мультимедиа презентаций для сопровождения интеллектуальных игр.

### **Организация и проведение игр.**

Правила ведения интеллектуальных игр. Подготовка материалов и разработка сценария для публичной интеллектуальной игры. Обязанности ведущего интеллектуальной игры. Правила оценивания интеллектуальной игры. Обязанности жюри. Подготовка и проведение интеллектуальных игр в гимназии.

### **Игровая деятельность.**

Участие в городской игре «Что? Где? Когда?». Участие в гимназическом и городском турах интеллектуальной игры «Литературный Олимп» и «Ключ к успеху». Участие в общегимназических интеллектуальных «Играх разума».