



АДМИНИСТРАЦИЯ ВАСИЛЕОСТРОВСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА  
Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя  
общеобразовательная  
школа № 16 Василеостровского района Санкт-Петербурга  
199397, Санкт-Петербург, Наличная улица, дом. 44, корп. 5, литера А  
Тел/факс(812)498-81-66 E-mail: sch16spb@yandex.ru

---

«Принято»

«Утверждаю»

Педагогическим советом  
ГБОУ СОШ № 16  
Протокол № 4 от 22.05.2020

Директор ГБОУ № 16  
Приказ № 33-у от 22.05.2020

\_\_\_\_\_ М. В. Терновская

**Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
«Интеллектуальные игры «Что?Где?Когда?»»**

Возраст обучающихся: 11-12 лет  
Срок реализации: 1 год

Разработчик программы – Никулина Е.В.,  
педагог дополнительного образования

Санкт-Петербург

## Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Интеллектуальные игры «Что? Где? Когда?» разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 6 октября 2009 года № 313, Приказами Минобрауки России от 26.11.2010 № 1241, от 22.09. 2011 г. № 2357; от 18.12.2012 г. № 1060; от 29.12.2014 г. № 1643; от 18.05.2015 г. № 507).

Программа реализуется в рамках интеллектуального направления в 5-ых классах. На реализацию программы отводится 72 часа, из расчёта 2 час в неделю. По уровню освоения программа является общекультурной.

Образовательная направленность занятий в рамках курса «Что? Где? Когда?» связана в формированием ценностного отношения школьников к знаниям, развитием их любознательности, повышением их познавательной мотивации. Проведение предусмотренных программой тематических игр «Что? Где? Когда?» позволит педагогу акцентировать внимание школьников на ярких страницах отечественной и мировой истории и культуры. Также можно предоставить подросткам возможность самостоятельно организовать интеллектуальные викторины для учащихся младших классов, что позволит им приобрести и некоторый позитивный опыт социальной деятельности.

### **Актуальность:**

Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий. Проблема применения игровых технологий в образовательном процессе в педагогической теории и практики не нова. Разработкой теории игры, ее методологических основ, выяснением ее социальной природы, значения для развития обучаемого в отечественной педагогике занимались Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и др. Игра как одно из древнейших педагогических средств обучения и воспитания переживает в настоящее время период своеобразного расцвета. Чем же вызвано возрастание интереса к игре в настоящее время? С одной стороны, оно вызвано развитием педагогической теории и практики, распространением проблемного обучения, с другой стороны, обусловлено социальными и экономическими потребностями формирования разносторонне активной личности. Д.Б. Эльконин, анализируя феномен игры, приходит к выводу, что игра – это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности. Если рассматривать игру как деятельность, то в ее структуру органично будут входить целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность реализует себя полностью как субъект. В структуру игры как процесса входят роли, взятые на себя играющими; игровые действия как средство реализации этих ролей; замещение реальных предметов игровыми; реальные отношения между играющими; сюжет (содержание) – область действительности, условно воспроизводимая в игре. Игровые технологии занимают важное место в учебно-воспитательном процессе, так как не только способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности учащихся, но и выполняют ряд других функций.

**Цель данного курса:** включение обучающихся в коллективно творческую деятельность, выявление и развитие способностей личности, эффективная реализация ее творческого и интеллектуального потенциала.

### **Задачи:**

- учить самостоятельно, искать и получать информацию из различных источников, уметь ее анализировать и критически мыслить;
- развивать организаторские способности;
- обучать детей уважительному и толерантному общению друг с другом;

- способствовать формированию умения понимать себя и других, давать правильную оценку поступком других людей, вести диалог, участвовать в совместных мероприятиях;
- стимулировать умение совершенствоваться в коллективе;
- способствовать развитию индивидуальных особенностей ученика; создать условия для творческой деятельности учащихся в предпочитаемых ими областях знаний;
- популяризовать науки через игровую деятельность.

### **ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ**

Реализация программы «Что?Где?Когда?» позволит педагогу акцентировать внимание школьников на яркие страницы отечественной и мировой истории и культуры. Планируются проведение тематических игр, соответствующих изученным темам предметных областей в 5 классе ( история, литература, география, биология и др.), использование компьютерных версий игры «Что, где, когда», использование игр, разработанных педагогами школы («Своя игра»). Также можно представить подросткам возможность самостоятельно проводить интеллектуальные викторины для учащихся младших классов, что позволит им приобрести опыт социальной деятельности.

#### **Отличительные особенности программы:**

- - содержание доступно для учащихся;
- - реализация программы способствует созданию зоны комфорта и повышению эмоционального фона;
- - программа дает возможность работы с учащимися, имеющими разный уровень интеллектуальных возможностей;
- - проведение занятий по данной программе позволяет учащимся проявить себя не только в качестве участников интеллектуальных игр, но и их организаторами;
- - программа предполагает приобретение учащимися опыта индивидуальной и коллективной работы.

#### **Формы и методы работы:**

- - индивидуальная и групповая форма;
- - беседа, дискуссия;
- - иллюстрация, познавательная игра;
- - работа с книгой, работа с цифровыми ресурсами, просмотр видеозаписей.

### **Ожидаемый результат**

Предметные результаты - научиться самостоятельно, искать и получать информацию из различных источников, уметь ее анализировать и критически мыслить, приобрести умения пользоваться специальной терминологией, получить опыт участия в интеллектуальных играх, использовать знаки, символы, модели, схемы для решения познавательных задач и представления их результатов;

Метапредметные результаты - планировать свои действия , расширить свой кругозор, отработать способность к самооценке на основе критериев успешности исследовательской деятельности

Личностные результаты - получение обучающимся опыта самостоятельного общественного действия во взаимодействии обучающегося с представителями различных социальных субъектов за пределами образовательного учреждения, в открытой общественной среде.

### Условия реализации программы:

При реализации дистанционного обучения педагог использует образовательные платформы: ZOOM. Сетевые ресурсы: SKYPE, Facebook, WhatsApp, VK.

Очно-дистанционная форма обучения реализуется через деление группы обучающихся на подгруппы. Проведение занятий по подгруппам чередуется: аудиторно и внеаудиторно.

Обучение с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий – это занятия с изучением учебного материала, проверочными работами, тестами с использованием учебных пособий, рабочих тетрадей и др., а также бесплатных информационных ресурсов, определенных педагогом.

При организации образовательного процесса с применением дистанционных образовательных технологий следует учитывать возрастные особенности учащихся.

Согласно санитарным правилам и нормам, СанПиН «Гигиенические требования к видеодисплейным терминалам и персональным

электронно-вычислительным машинам и организация работы» и СанПиН 02.4.2.2821-10 "Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях":

Рекомендуемое непрерывная длительность работы, связанная с фиксацией взгляда на экране монитора не должна превышать:

- для детей 6-10 лет- 15 мин;
- для детей 10-13 лет – 20 мин;
- старше 13 лет – 25-30 мин (на 2-м часу работы не более 20 мин).

Оптимальное количество занятий в течение дня:

- для детей 6-10 лет– 1 занятие;
- для детей 10-13 лет – 2 занятия;
- старше 13 лет – 3 занятия.

При планировании учебной деятельности в условиях обучения с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий, педагогу следует предложить такие формы работы и виды деятельности, с которыми ребенок может справиться самостоятельно. Следует определить, какие разделы программы могут быть реализованы с помощью онлайн-курсов, какие из них потребуют обучения перед компьютером в строго определенное расписанием время, а какие могут осваиваться учащимися в свободном режиме.

Педагогом производится анализ и корректировка образовательного маршрута, например, формат заданий, может включать творческие и проектные работы, а также коллективные презентации с дистанционным взаимодействием и другие формы.

Корректировка производится в календарно-тематическом планировании дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы в зависимости от требуемой формы обучения и оформляется приложением.

### Учебно-тематический план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Техника безопасности на уроках. Введение в игру. Знакомство с	1	0.5	05	Текущий контроль

	интеллектуальными играми.				
2.	Нормы поведения в интеллектуальном клубе и кодекс чести знатока. Составление правил.	1	1	0	Текущий контроль
3.	Особенности игры «Что?Где?Когда?», правила игры.	1	0,5	0,5	Текущий контроль
4.	Варианты игры: классическая игра, брейн-ринг ( игра двух команд), спортивная игра ( одновременная игра нескольких команд) игра в командах.	1	0,5	0,5	Текущий контроль
5.	Вопросы к игре и их особенности. Составление своих вопросов. Дидактическая игра «Собери вопрос».	2	1	1	Текущий контроль
6.	Поведение каждого в команде. Командный дух, роль капитана. Игры на сплоченность. Игры «Контакт», 2Крокодил»	1	0,5	0,5	Текущий контроль
7.	Первые игровые пробы. Игра «Нестандартные загадки»	1	0	1	Текущий контроль
8.	Эрудиция. Логика. Рассмотреть логические задачи.	2	1	1	Текущий контроль
9.	Нестандартное мышление. Внимание к деталям. Игра «Найди лишнее», «Что не так?»	2	1	1	Текущий контроль
10	Выделение главного. Умение слышать друг друга.	1	0,5	0,5	Текущий контроль
11	Находчивость. Умение сдерживать эмоции.	1	0,5	0,5	Текущий контроль
12	Игровые пробы. Спортивное «Что?Где: Когда?	2	1	1	Текущий контроль
13	Понятие мозгового штурма.	2	1	1	Текущий контроль
14	Проведение мозгового штурма в разных проблемных ситуациях	2	1	1	Текущий контроль

	Игры «Рыбья кость», «Книжная полка».				
15	Коллективный анализ каждого мозгового штурма. Тренировки на развитие эрудиции и кругозора. «Назовите десять предметов»	1	0	1	Текущий контроль
16	Поиск ассоциаций. Игра «Ассоциация». Тренировки на развитие ассоциативного мышления. «Коса, трубка, язык», «Что общего у вороны, пятна».	2	1	1	Текущий контроль
17	Поиск простого в сложном. Аббревиатура. Игра «Шифр»	1	0	1	Текущий контроль
18	Поиск ключевых слов в тексте вопроса.	2	1	1	Текущий контроль
19	Игровые пробы.	2	0	2	Текущий контроль
20	Форма вопроса. Умение держать форму вопроса до конца задания.	1	0,5	0,5	Текущий контроль
21	Составление вопросов к играм. «Думай как автор»	1	0	1	Текущий контроль Самоконтроль
22	Техника безопасности. Знакомство с вопросами с числительными. Составление своих вопросов.	1	0,5	0,5	Текущий контроль
23	Знакомство с литературными вопросами. Составление своих вопросов.	1	0,5	0,5	Текущий контроль
24	Использование словарей и энциклопедий для составления вопросов. Использование научно-популярных журналов,	2	1	1	Текущий контроль
25	Вопросы, решаемые способом перебора.	1	0,5	0,5	Текущий контроль
26	Составление вопросов с историческим контекстом	1	0,5	0,5	Текущий контроль
27	Вопросы с заменой, часто встречаемые в играх.	1	0,5	0,5	Текущий контроль
28	Вопросы с раздаточным материалом. Тренировки на развитие словарного запаса. «Чтение вопроса не до конца».	1	0,5	0,5	Текущий контроль

29	Игровые пробы.	2	0	2	Текущий контроль
30	Игры и турниры	32	0	32	Итоговый контроль
31	Итого	72	26	46	
	Всего часов	72			

**ГБОУ СРЕДНЯЯ ШКОЛА № 16 ВАСИЛЕОСТРОВСКОГО РАЙОНА**, Терновская Мария Владимировна  
**26.05.2021** 12:57 (MSK), Простая подпись