

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

«ПРИНЯТА»

Педагогическим советом
Протокол №12 от 27.05.2022

«УТВЕРЖДЕНА»

Директор ГБОУ СОШ №16
Приказом № 199-у от 28.05.2022
_____ Терновская М.В.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

«Интеллектуальный клуб «Что?Где?Когда?»

Возраст учащихся: 10-14 лет

Срок реализации: 1 год

Разработчик(и) программы:

**педагог дополнительного образования
Никулина Екатерина Викторовна,**

Пояснительная записка

Программа занятий в рамках курса «Что? Где? Когда?» связана с 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.

Направленность: социально-гуманитарная

По уровню освоения программа является общекультурной

Программа разработана на основе следующих нормативных документов:

1.Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее — ФЗ-273).

2.Федеральный Закон от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон Российской Федерации

«Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания».

3.Федеральный проект «Успех каждого ребенка» (утвержден на заседании проектного комитета по национальному проекту "Образование" 07.12.2018, протокол № 3).

4.Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года / Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015

№ 996-р.

5.Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года / Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р.

6.Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».

7.Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298 «Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых"».

8.Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (далее — Порядок).

9.Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 13.03.2019 № 114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательным программам среднего профессионального образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам».

10.Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (далее - Целевая модель).

11.Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности по сетевой форме реализации образовательных программ».

12.Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

13.Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685- 21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (рзд.VI. Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»

Актуальность

Занятия в интеллектуальном клубе способствуют:

- воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности учащихся

- формированию навыков коллективной игры, развитию внимания, памяти, воображения и образного мышления

Объем и сроки реализации программы:

Срок реализации программы 1 год

Отличительные особенности

Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий. Интеллектуальная 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

Адресат программы: дети 10 – 14 лет, желающие заниматься в интеллектуальном клубе «Что?Где?Когда?»

Цель программы - включение обучающихся в коллективно творческую деятельность, выявление и развитие способностей личности, эффективная реализация ее творческого и интеллектуального потенциал

Задачи:

Обучающие:

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

Развивающие:

- развивать организаторские способности;
- формирование у детей нравственно-личностных качеств;

Воспитательные:

- сплоченность детей в дружном творческом коллективе;
- воспитание трудолюбия, усидчивости, терпения;
- осознание чувства гражданской идентификации;
- воспитание коммуникативных качеств личности каждого из участников;
- воспитание чувства взаимопомощи, дружеских симпатий в коллективном творчестве.

Условия реализации программы.

Условия приема: к обучению приглашаются все желающие дети в возрасте 10-14 лет, имеющие медицинский допуск, на основании заявления родителей (законных представителей). Специального отбора детей не производится (занимаются все желающие).

Условия формирования групп:

Программа предполагает следующий возраст обучающихся: 1 год обучения– 10-14 лет

Материально-техническое обеспечение программы:

- проектор
- компьютер

Кадровое обеспечение. Программу реализуют педагогические сотрудники:

- педагог дополнительного образования, соответствующий необходимой квалификационной характеристике по соответствующей должности.

Формы и режим занятий

Занятия проводятся один раз в неделю по два академических часа. Основные формы занятий – коллективные занятия.

Формы подведения итогов:

- Входящий контроль включает в себя проведения тестовой игры «Что? Где? Когда?» (мониторинг), позволяющей сформировать необходимые сведения об уровне подготовки ребёнка;
- Промежуточный контроль (Игра «Брейн – ринг») проводится в середине года, позволяет отследить уровень интеллектуальной подготовки за пол года.
- Итоговый контроль (Игра «Пентагон»).
- Разнообразные интеллектуальные игры в Академии талантов

Планируемые результаты освоение программы:

Личностные:

- развитие в ребенке трудолюбия, усидчивости, внимательности и пунктуальности;
- развитие морально-нравственных качеств;
- интерес к коллективному интеллектуальному труду,

Метапредметные:

- умение работать в коллективе;
- развитие творческих способностей учащихся;
- планировать свои действия;
- расширить свой кругозор;
- отработать способность к самооценке на основе критериев успешности исследовательской деятельности.

Предметные:

- 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;

Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы промежуточного контроля и аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1.	Набор в группы	2			
2.	Техника безопасности на	1	0.5	0.5	Текущий контроль

	уроках. Введение в игру. Знакомство с интеллектуальными играми.				
3.	Нормы поведения в интеллектуальном клубе и кодекс чести знатока. Составление правил.	1	1	0	Текущий контроль
4.	Особенности игры «Что?Где?Когда?», правила игры.	1	0,5	0,5	Текущий контроль
5.	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
6.	Вопросы к игре и их особенности. Составление своих вопросов. Дидактическая игра «Собери вопрос».	2	1	1	Текущий контроль
7.	Поведение каждого в команде. Командный дух, роль капитана. Игры на сплоченность. Игры «Контакт», «Крокодил»	1	0,5	0,5	Текущий контроль
8.	Первые игровые пробы. Игра «Нестандартные загадки»	1	0	1	Текущий контроль
9.	Эрудиция. Логика. Рассмотреть логические задачи.	2	1	1	Текущий контроль
10	Нестандартное мышление. Внимание к деталям. Игра «Найди лишнее», «Что не так?»	2	1	1	Текущий контроль
11	Выделение главного. Умение слышать друг друга.	1	0,5	0,5	Текущий контроль
12	Находчивость. Умение сдерживать эмоции.	1	0,5	0,5	Текущий контроль
13	Игровые пробы. Спортивное «Что?Где? Когда?»	2	1	1	Текущий контроль

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

28	Вопросы с заменой, часто встречаемые в играх.	1	0,5	0,5	Текущий контроль
29	Вопросы с раздаточным материалом. Тренировки на развитие словарного запаса.«Чтение вопроса не до конца».	1	0,5	0,5	Текущий контроль
30	Игры и турниры	32	0	32	Текущий контроль
31	Итого	72	26	46	
	Всего часов	72			

Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	12.09	25.05	36	72	1 раза в неделю по 2 часа

Календарно-тематическое планирование

№ п / п	Тема занятия	Кол -во часов	Дата Сроки изучения темы, раздела	Виды деятельности	Формы контроля
Введение в игру - 8ч.					
1	Набор в группу	2	01.09-10.09		Текущий контроль
2	Техника безопасности на уроках. Введение в игру. Знакомство с интеллектуальными играми.	1	16.09	Беседа, обсуждение.	
3	Нормы поведения в интеллектуальном клубе и кодекс чести знатока. Составление правил.	1	16.09	Беседа, обсуждение, составление правил	
4	Особенности игры «Что?Где?Когда?», правила игры.	1	23.09	Беседа, обсуждение.	
5	Варианты игры: классическая игра,	1	23.09	Работа в группах, выполнение практических	Текущий контроль

	брейн-ринг (игра двух команд), спортивная игра (одновременная игра нескольких команд) игра в командах.			заданий.	
6	Вопросы к игре и их особенности. Составление своих вопросов. Дидактическая игра «Собери вопрос».	2	30.09	Поиск информации, обсуждение, составление вопросов, отбор и сравнение информации из нескольких источников.	Текущий контроль
7	Поведение каждого в команде. Командный дух, роль капитана. Игры на сплоченность. Игры «Контакт», «Крокодил»	1	07.10	Работа в группах, выполнение практических заданий.	Текущий контроль
8	Первые игровые пробы. Игра «Нестандартные загадки»	1	07.10	Работа в группах, выполнение практических заданий.	
Компоненты успешной игры — 8 ч.					
9	Эрудиция. Логика. Нестандартное мышление. Рассмотреть логические задачи.	2	14.10	Наблюдение за демонстрациями учителя, объяснение и интерпретация наблюдаемых явлений, анализ проблемных ситуаций.	Текущий контроль
10	Нестандартное мышление. Внимание к деталям. Игра «Найди лишнее», «Что не так?»	2	21.10	Наблюдение за демонстрациями учителя, объяснение и интерпретация наблюдаемых явлений, анализ проблемных ситуаций.	
11	Выделение главного. Умение слышать друг друга.	1	28.10	Анализ проблемных ситуаций.	
12	Находчивость. Умение сдерживать эмоции. Чувство юмора. Примеры применения каждого компонента успешной игры.	1	28.10	Игровая деятельность в группах, рефлексия.	
13	Игровые пробы	2	29.10	Игровая деятельность в группах, рефлексия.	

Техника мозгового штурма -12 ч.					
1 4	Правила мозгового штурма.	2	03.11	Наблюдение за демонстрацией учителя, поиск информации в различных источниках.	
1 5	Проведение и анализ мозгового штурма в разных проблемных ситуациях — практические занятия.	2	11.11	Объяснение и интерпретация наблюдаемых явлений и действий.	
1 6	Коллективный анализ каждого мозгового штурма. Тренировки на развитие эрудиции и кругозора.«Назовите десять предметов»	1	18.11	Самооценка действий школьника во время мозгового штурма, оценка педагогом умения каждого школьника работать в команде.	
1 7	Поиск ассоциаций. Игра «Ассоциация». Тренировки на развитие ассоциативного мышления.«Коса, трубка, язык», «Что общего у вороны, пятна».	2	18.11 25.11	Игровая деятельность в группах, рефлексия.	
1 8	Поиск простого в сложном. Аббревиатура. Игра «Шифр»	1	25.11	Игровая деятельность в группах, рефлексия.	
1 9	Поиск ключевых слов в тексте вопроса.	2	02.12		
2 0	Игровые пробы	2	09.12	Игровая деятельность в группах, рефлексия.	
Составление вопросов к играм- 12 ч.					
2 1	Форма вопроса. Умение держать форму вопроса до конца задания.	1	16.12	Поиск информации, обсуждение, составление вопросов, отбор и сравнение информации из нескольких источников.	Текущий контроль
2 2	Составление вопросов к играм. «Думай как автор»	1	16.12	Поиск информации, обсуждение, составление вопросов, отбор и сравнение информации из нескольких источников.	
2 3	Знакомство с вопросами с числительными. Составление своих вопросов.	1	23.12	Поиск информации, обсуждение, составление вопросов, отбор и сравнение информации из	

				нескольких источников.	
2 4	Знакомство с литературными вопросами Составление своих вопросов.	1	23.12	Поиск информации, обсуждение, составление вопросов, отбор и сравнение информации из нескольких источников.	
2 5	Использование словарей и энциклопедий для составления вопросов. Использование научно-популярных журналов,	2	13.01	Отбор и сравнение материала из нескольких источников, применение полученных знаний на практике.	
2 6	Роль широкого кругозора и эрудиции составлении вопросов. Вопросы, решаемые способом перебора.	1	20.01	Отбор и сравнение материала из нескольких источников, применение полученных знаний на практике.	
2 7	Составление вопросов с историческим контекстом. Ценность знания и преимущества эрудированного человека в игре и повседневной жизни	1	20.01	Отбор и сравнение материала из нескольких источников, применение полученных знаний на практике.	
2 8	Вопросы с заменой, часто встречаемые в играх.	1	27.01	Отбор и сравнение материала из нескольких источников, применение полученных знаний на практике.	
2 9	Вопросы с раздаточным материалом. Тренировки на развитие словарного запаса.«Чтение вопроса не до конца».	1	27.01	Отбор и сравнение материала из нескольких источников, применение полученных знаний на практике.	
3 0	Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.	2	03.02	Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.	
Игры и турниры - 32 ч.					
3 1	Тренировочная игра «Что? Где? Когда?»	2	10.02	Игровая деятельность в группах, рефлексия.	Текущий контроль
3 2	Тренировочная игра «Что? Где? Когда?»	2	17.02	Игровая деятельность в группах, рефлексия.	
3 3	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Вехи русской истории».	2	24.02	Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в	

				группах, рефлексия.
3 4	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Мировая художественная культура».	2	03.03	Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
3 5	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Читай-ка».	2	10.03	Применение полученных знаний в практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
3 6	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «За страницами книг».	2	17.03	Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
3 7	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Вокруг света за 60 минут».	2	24.03	Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
3 8	Тематическая игра «Что? Где? Когда?» «День космонавтики»	2	31.03	Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
3 9	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Звёздный час».	2	07.04	Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
4 0	Клубный турнир «Что? Где? Когда?».	2	14.04	Применение полученных знаний на практике.
4 1	Интеллектуальная игра «Перевертыши».	2	21.04	Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
4 2	Тематическая игра «Что? Где? Когда?» «Великая Победа»	2	28.04	Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
4 3	Интеллектуальная викторина: «Счастливый случай».	2	05.05	Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
4 4	Интеллектуальная викторина: «Своя Игра».	2	12.05	Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
4	Интеллектуальная игра	2	19.05	Применение полученных

5	«Где логика?».			знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
---	----------------	--	--	---

Содержание программы

Содержание программы:

1. Введение в игру. (8 ч)

Тема. Техника безопасности на уроках.

Теория: Введение в игру. Знакомство с интеллектуальными играми.

Тема Нормы поведения в интеллектуальном клубе и кодекс чести знатока.

Практика: Составление правил.

Тема: Особенности игры «Что? Где? Когда?».

Тема: Правила игры.

Теория: Варианты игры: классическая игра, брейн-ринг (игра двух команд), спортивная игра (одновременная игра нескольких команд).

Тема: Вопросы к игре и их особенности.

Практика: Составление своих вопросов. Дидактическая игра «Собери вопрос».

Тема: Игры на сплоченность.

Теория:

Командный дух, роль капитана.

Практика: Игры «Контакт», «Крокодил»

Тема: Первые игровые пробы.

Практика: Игра «Нестандартные загадки»

2. Компоненты успешной игры. (8 ч)

Тема: Эрудиция. Логика.

Теория: Нестандартное мышление.

Практика:

Рассмотреть логические задачи.

Тема: Внимание к деталям.

Теория: Выделение главного. Умение слышать друг друга. Скорость реакции. Интуиция.

Тема: Находчивость. Чувство юмора.

Теория: Умение сдерживать эмоции.

Тема: Примеры применения каждого компонента успешной игры.

Практика: Игровые пробы.

3. Техника мозгового штурма. (12 ч)

Тема: Правила мозгового штурма.

Тема: Проведение мозгового штурма в разных проблемных ситуациях.

Практика: Практические занятия.

Тема: Коллективный анализ каждого мозгового штурма.

Теория: Чего удалось достичь команде, какие трудности встретились на пути, самооценка действий школьника во время мозгового штурма, оценка педагогом умения каждого школьника работать в команде. Тема: Игровые пробы.

Практика: Игра

4. Составление вопросов к играм. (12 ч)

Тема: Правила составления вопросов.

Теория: Форма вопроса. Умение держать форму вопроса до конца задания

Тема: Составление вопросов к играм.

Практика: Игра «Думай как автор»
Тема: Знакомство с вопросами с числительными.
Практика: Составление своих вопросов.
Тема: Знакомство с литературными вопросами
Практикам: Составление своих вопросов
Тема: Использование словарей и энциклопедий для составления вопросов.
Теория: Использование научно-популярных журналов, художественной литературы и кино для составления вопросов.
Тема: Роль широкого кругозора и эрудиции в составлении вопросов.
Теория: Ценность знания и преимущества эрудированного человека в игре и повседневной жизни.
Практика: Вопросы, решаемые способом перебора.
Тема: Составление вопросов с историческим контекстом.
Теория: Ценность знания и преимущества эрудированного человека в игре и повседневной жизни
Практика: Самостоятельная индивидуальная работа школьников по составлению вопросов к играм.
Тема: Вопросы с заменой, часто встречаемые в играх.
Тема: Вопросы с раздаточным материалом.
Практика: Тренировки на развитие словарного запаса .«Чтение вопроса не до конца».
Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.
Тема: Разбор составленных вопросов на занятиях.
Практика: Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.
5. Игры «Что? Где? Когда?». (32 ч)
Тема: Тренировочная игра «Что? Где? Когда?»
Практика: Игра
Тема: Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Вехи русской истории».
Практика: Игра
Тема: Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Мировая художественная культура».
Практика: Игра
Тема: Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Читай-ка».
Практика: Игра
Тема: Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «За страницами книг».
Практика: Игра
Тема: Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Вокруг света за 60 минут».
Практика: Игра
Тема: Тематическая игра «Что? Где? Когда?» «День космонавтики»
Практика: Игра
Тема: Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Звёздный час».
Практика: Игра
Тема: Клубный турнир «Что? Где? Когда?».
Практика: Игра
Тема: Интеллектуальная игра «Перевертыши».
Практика: Игра
Тема: Тематическая игра «Что? Где? Когда? «Великая Победа»
Практика: Игра
Тема: Интеллектуальная викторина: «Счастливый случай».
Практика: Игра
Тема: Интеллектуальная викторина: «Своя Игра».
Практика: Игра

Тема: Интеллектуальная игра «Где логика?».
Практика: Игра.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Реализация образовательного процесса с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Реализация данной программы предполагает следующие формы обучения - очную и дистанционную, а также комбинированную – очно-дистанционную

При реализации дистанционного обучения педагог использует образовательные платформы: Сетевые ресурсы VK Яндекс-телемост. 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 организации 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.

Методическая подготовка занятий

Алгоритм работы – дистанционная форма обучения.

Раскрытие понятий по конкретной теме.

Общие сведения по теме.

Видео и аудио материал по теме.

Педагогическое сопровождение.

Контроль по выполнению самостоятельной работы учащихся (тесты, презентации).

Методическая подготовка занятий

При организации обучения с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий педагог может использовать различные средства обучения, специализированные ресурсы сети «Интернет» в соответствии с целями и задачами образовательной программы, её характеристиками и возрастными особенностями обучающихся.

При организации обучения следует выбрать электронные образовательные ресурсы (образовательная платформа, социальная сеть, мессенджеры и т.д.), использовать тексты, художественные и научные фильмы, видеоматериалы образовательных платформ, сервисы для проведения видеоуроков, online-занятия, online-консультации и др.

Для контроля и оценки результатов обучения производится отбор/изменение форм контроля освоения программы обучающимися и разработка для каждого учебного занятия контрольных заданий, тестовых материалов с учетом учебно-методического комплекса программы.

Реализация педагогом образовательного процесса

Перед переходом на дистанционное обучение педагог должен провести мониторинг и получить информацию от родителей (законных представителей) учащегося о технических возможностях использования конкретного оборудования, технических возможностей в каждой семье, т.к. от этого зависит выбор оптимальных условий для полноценных занятий.

Занятие с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения может включать:

- разработанные педагогом презентации с текстовым комментарием;
- online-занятие, видеолекция; online-консультация;
- фрагменты и материалы доступных образовательных интернет-ресурсов;
- инструкции по выполнению практических заданий;
- дидактические материалы/ технологические карты;
- тестовые задания;
- контрольные задания;
- и др.

Структура занятия с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения содержит основные компоненты, что и занятие в очной форме.

При проведении занятия с использованием дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, в водной его части следует обозначить правила работы и взаимодействия (объяснить учащимся технические особенности работы и правила обмена информацией). В процессе занятия педагогу необходимо четко давать инструкции выполнения заданий.

Изучение теоретического материала можно организовать различными способами:

- использование готовых тематических видеолекций;
- самостоятельное проведение занятий в режиме онлайн;
- размещение презентаций и текстовых документов в сети интернет.

К каждому теоретическому разделу необходимо подготовить вопросы для самоконтроля и закрепления материала.

Для организации практической деятельности рекомендуется выполнение комплекса практических упражнений, творческих заданий, индивидуальных или групповых проектов.

Педагог может рассмотреть возможность записи занятия на цифровой носитель для формирования и накопления «Банка видеозаятий» для дальнейшего использования его материалов в образовательном процессе.

Для предупреждения развития переутомления педагогам рекомендуется проведение упражнений для глаз каждые 20-25 минут работы, а также проведение упражнений физкультминутки в течение 1-2 минут для снятия утомления.

Контроль освоения учебного материала обучающимися

Для контроля и оценки результатов обучения, подтверждения факта проведения занятия рекомендуется использовать следующие способы дистанционного взаимодействия:

- регистрация обучающихся на электронном ресурсе (при возможности);
- размещение учебного материала в сети интернет;
- выполнение обучающимися контрольных или тестовых заданий, предъявленных педагогу в электронном виде;
- выполнение обучающимися небольших по объему творческих, проектных заданий, в том числе предполагающих коллективные формы взаимодействия через ресурсы сети Интернет, предъявленных педагогу дистанционно.

Дистанционная форма Календарно-тематическое планирование

№	Темы	Количество часов	Дата занятия	Формы трансляции учебного материала	Формы контроля	Ресурсы/ссылки
			16.09			
1	Техника безопасности на уроках. Введение в игру. Знакомство с интеллектуальными играми.	1	16.09	Мини-лекция Видео-занятие	Электронный опрос	Интернет-источники, Чат VK
2	Нормы поведения в интеллектуальном клубе и кодекс чести знатока. Составление правил.	1	16.09	Мини-лекция Видео-занятие	Тестовые задания	Интернет-источники и VK

3	Особенности игры «Что?Где?Когда?», правила игры.	1	23.09	Презентация Просмотр учебных видеофильмов	Презентация по теме	Интернет-источник и VK, Яндекс-телемост
4	Варианты игры: классическая игра, брейн-ринг (игра двух команд), спортивная игра (одновременная игра нескольких команд) игра в командах.	1	23.09	Презентация Просмотр учебных видеофильмов	Презентация по теме	Интернет-источник и (VK, Яндекс-телемост
5	Вопросы к игре и их особенности. Составление своих вопросов. Дидактическая игра «Собери вопрос».	2	30.09	Просмотр учебных видеофильмов	Презентация по теме	Интернет-источник и VK, Яндекс-телемост
6	Поведение каждого в команде. Командный дух, роль капитана. Игры на сплоченность. Игры «Контакт», 2Крокодил»	1	07.10	Мини-лекция Видео-занятие	Тестовые задания	Интернет-источник и VK, Яндекс-телемост
7	Первые игровые пробы. Игра «Нестандартные загадки»	1	07.10	Презентация Просмотр учебных видеофильмов	Презентация по теме	Интернет-источник и VK, Яндекс-телемост
8	Эрудиция. Логика. Рассмотреть логические задачи.	2	14.10	Мини-лекция Видео-занятие	Тестовые задания	Интернет-источник и VK, Яндекс-телемост
9	Нестандартное мышление.	2	21.10	Презентация Просмотр учебных	Презентация по теме	Интернет-источник

	Внимание к деталям. Игра «Найди лишнее», «Что не так?»			видеофильмов		и VK, Яндекс-телемост
10	Выделение главного. Умение слышать друг друга.	1	28.10	Презентация Просмотр учебных видеофильмов	Презентация по теме	Интернет-источники VK, Яндекс-телемост
11	Находчивость. Умение сдерживать эмоции.	1	28.10	Мини-лекция Видео-занятие	Тестовые задания	Интернет-источники и VK, Яндекс-телемост
12	Игровые пробы. Спортивное «Что?Где: Когда?»	2	03.11	Презентация Просмотр учебных видеофильмов	Презентация по теме	Интернет-источники
13	Понятие мозгового штурма.	2	03.11	Мини-лекция Видео-занятие	Тестовые задания	Интернет-источники VK, Яндекс-телемост и (YouTube,) Чат WhatsAp
14	Проведение мозгового штурма в разных проблемных ситуациях Игры «Рыбья кость», «Книжная полка».	2	11.11	Мини-лекция Видео-занятие	Тестовые задания	Интернет-источники и VK, Яндекс-телемост
15	Коллективный анализ каждого мозгового штурма. Тренировки на развитие эрудиции и кругозора.«Назовите	1	18.11	Мини-лекция Видео-занятие	Тестовые задания	Интернет-источники и VK, Яндекс-телемост

	десять предметов»					
1 6	Поиск ассоциаций. Игра «Ассоциация». Тренировки на развитие ассоциативного мышления.«Коса, трубка, язык», «Что общего у вороны, пятна».	2	18.11 25.11	Мини-лекция Видео-занятие	Тестовые задания	Интернет-источник и VK, Яндекс-телемост
1 7	Поиск простого в сложном. Аббревиатура. Игра «Шифр»	1	25.11	Мини-лекция Видео-занятие	Тестовые задания	Интернет-источник и VK, Яндекс-телемост
1 8	Поиск ключевых слов в тексте вопроса.	2	02.12	Мини-лекция Видео-занятие	Тестовые задания	Интернет-источник и VK, Яндекс-телемост
1 9	Игровые пробы.	2	09.12	Презентация Просмотр учебных видеофильмов	Презентация по теме	Интернет-источник и VK, Яндекс-телемост
2 0	Форма вопроса. Умение держать форму вопроса до конца задания.	1	16.12	Презентация Просмотр учебных видеофильмов	Презентация по теме	Интернет-источник и VK, Яндекс-телемост
2 1	Составление вопросов к играм. «Думай как автор»	1	16.12	Мини-лекция Видео-занятие	Тестовые задания	Интернет-источник и VK, Яндекс-телемост

2 2	Знакомство с вопросами числительными. Составление своих вопросов.	с с	1	23.12	Мини-лекция Видео-занятие	Тестовые задания	Интернет-источник и VK, Яндекс-телемост
2 3	Знакомство с литературными вопросами. Составление своих вопросов.	с	1	23.12	Презентация Просмотр учебных видеофильмов	Презентация по теме	Интернет-источник и VK, Яндекс-телемост
2 4	Использование словарей и энциклопедий для составления вопросов. Использование научно-популярных журналов,	и для	2	13.01	Мини-лекция Видео-занятие	Тестовые задания	Интернет-источник и VK, Яндекс-телемост
2 5	Вопросы, решаемые способом перебора.		1	20.01	Мини-лекция Видео-занятие	Тестовые задания	Интернет-источник и VK, Яндекс-телемост
2 6	Составление вопросов историческим контекстом	с	1	20.01	Презентация Просмотр учебных видеофильмов	Презентация по теме	Интернет-источник и VK, Яндекс-телемост
2 7	Вопросы с заменой, часто встречаемые в играх.		1	27.01	Презентация Просмотр учебных видеофильмов	Презентация по теме	Интернет-источник и VK, Яндекс-телемост
2 8	Вопросы раздаточным материалом. Тренировки на развитие словарного	с	1	27.01	Презентация Просмотр учебных видеофильмов	Презентация по теме	Интернет-источник и VK, Яндекс-

	запаса.«Чтение вопроса не до конца».					телемост
29	Игровые пробы.	2	03.02	Презентация	Презентация по теме	Интернет-источник и VK, Яндекс-телемост
30	Игры и турниры	2	10.02	Презентация Он-лайн игры	Презентация по теме	Интернет-источник и VK, Яндекс-телемост
31	Тренировочная игра «Что? Где? Когда?»	2	17.02	Презентация Он-лайн игры	Презентация по теме	Интернет-источник и VK, Яндекс-телемост
32	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Вехи русской истории».	2	24.02	Презентация Он-лайн игры	Презентация по теме	Интернет-источник и VK, Яндекс-телемост
33	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Мировая художественная культура».	2	03.03	Презентация Он-лайн игры	Презентация по теме	Интернет-источник и VK, Яндекс-телемост
34	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Читай-ка».	2	10.03	Презентация Он-лайн игры	Презентация по теме	Интернет-источник и VK, Яндекс-телемост
35	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «За страницами	2	17.03	Презентация Он-лайн игры	Презентация по теме	Интернет-источник и VK,

	книг».					Яндекс-телемост
3 6	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Вокруг света за 60 минут».	2	24.03	Презентация Он-лайн игры	Презентация по теме	Интернет-источник и VK, Яндекс-телемост
3 7	Тематическая игра «Что? Где? Когда?» «День космонавтики»	2	31.03	Презентация Он-лайн игры	Презентация по теме	Интернет-источник и VK, Яндекс-телемост
3 8	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Звёздный час».	2	07.04	Презентация Он-лайн игры	Презентация по теме	Интернет-источник и VK, Яндекс-телемост
3 9	Клубный турнир «Что? Где? Когда?».	2	14.04	Презентация Он-лайн игры	Презентация по теме	Интернет-источник и VK, Яндекс-телемост
4 0	Интеллектуальная игра «Перевертыши».	2	21.04	Презентация Он-лайн игры	Презентация по теме	Интернет-источник и VK, Яндекс-телемост
4 1	Тематическая игра «Что? Где? Когда?» «Великая Победа»	2	28.04	Презентация Он-лайн игры	Презентация по теме	Интернет-источник и VK, Яндекс-телемост
4 2	Интеллектуальная викторина: «Счастливый	2	05.05	Презентация Он-лайн игры	Презентация по теме	Интернет-источник и VK,

	случай».					Яндекс-телемост
4 3	Интеллектуальная викторина: «Своя Игра».	2	12.05	Презентация Он-лайн игры	Презентация по теме	Интернет-источник и VK, Яндекс-телемост
4 4	Интеллектуальная игра «Где логика?».	2	19.05	Презентация Он-лайн игры	Презентация по теме	Интернет-источник и VK, Яндекс-телемост
Всего 72 часа						

Оценочные и методические материалы

Оценочные материалы

I.

Система контроля результативности обучения			
Периодичность контроля			Формы и средства контроля
Выявление результатов обучения	Начальный контроль	Начало учебного года (сентябрь-ноябрь)	Беседа, опрос, педагогическое наблюдение.
	Промежуточный контроль	Середина учебного года (декабрь-февраль)	Конкурсные прослушивания, концертные выступления, анкетирование.
	Итоговый контроль	Конец учебного года (март-май)	Открытое занятие, анализ участия коллектива в конкурсах.
Фиксация результатов обучения	Начальная фиксация	Начало учебного года (сентябрь-ноябрь)	Грамоты, дипломы аудио-, фото-, видеоматериалы, отзывы (детей и родителей).
	Промежуточная фиксация	Середина учебного года (декабрь-февраль)	
	Итоговая фиксация	Конец учебного года (март-май)	
Предъявление результатов обучения	Уровень мероприятия	апрель	Форма предъявления результатов обучения

В начале учебного года	Городской	Октябрь-ноябрь	«Мудрый совенек», «Мудрая сова»
В середине учебного года	Городской,	Декабрь-февраль	Квиз
В конце учебного года	Городской, Районный	Март-май	«Что?Где?Когда?»

Цифровые образовательные ресурсы

- <http://vk.com/cgk51school>
- http://vk.com/school_chgk
- vk.com/shchr_chgk

Список литературы:

1. Баландин Б.Б. 1001 вопрос для очень умных (с подсказками для остальных) / Москва: РИПОЛ КЛАССИК
2. Белкин, В.А. Клуб интеллектуальных игр: методика тренировок / Москва, 2002.
3. Ворошилов, В.Я. Феномен игры / Москва, ЭКСМО, 2002.
4. Кто хочет стать миллионером? / Ред. А.Кочаров. – Москва: Эгмонт Россия Лтд., 2000.
5. Левин, Б.Е. «Что? Где? Когда?» для «чайников» / Донецк: Сталкер, 1999.
6. Авторы-составители: Е.В. Алексеев, В.Г. Белкин, Н.А. Курмашева, М.О. Поташев, И.К. Тюрикова. «Что? Где? Когда?»: Рольф; Москва; 2000.

kate.nikulina@gmail.com Никулина Екатерина Викторовна

План работы с родителями очно

№ п/п	Тема	Формы взаимодействия	Сроки
1	Передача информации по расписанию и начале занятий	Сообщение	сентябрь
2	Индивидуальные консультации по развитию и воспитанию	Консультация	в течении учебного года
3	Общение через электронную почту (передача срочной информации)	Общение VK, Яндекс-телемост	в течении учебного года
4	Анкетирование родителей	Общение Яндекс Docs	апрель
5	Итоговое родительское собрание	собрание	май

План воспитательной работы очно-дистанционно

№ п/п	Тема	Формы взаимодействия	Сроки
1	Передача информации по расписанию и начале занятий	Сообщение	сентябрь
2	Индивидуальные консультации по развитию и воспитанию	Консультация Чат	в течение учебного года
3	Общение через электронную почту (передача срочной информации)	Общение Электронная почта	в течение учебного года
4	Анкетирование родителей	Общение Яндекс Docs	апрель
5	Итоговое родительское собрание	Собрание Видеоконференция платформы: Яндекс телемост	май