



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»

Педагогическим советом
ГБОУ СОШ № 16
Протокол № 4 от 17.05.2021

«Утверждаю»

Директор ГБОУ № 16
Приказ № 129-у от 22.05.2021

_____ М. В. Терновская

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Интеллектуальный клуб «Что? Где? Когда?»»

Возраст учащихся: 9-13 лет

Срок реализации: 1 год

Разработчик программы –
Никулина Екатерина Викторовна,
педагог дополнительного образования

Пояснительная записка

Рабочая программа «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: 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.

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: 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 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 9-13 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 видеозанятий» 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:

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

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА

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.

Прогнозируемые воспитательные результаты и эффекты деятельности обучающихся:

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.

Формы контроля:

- 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»).

Формирования группы происходит по возрасту на свободной основе.

На 1-м году обучения набор – не менее 15 человек, на 2-м году обучения – не менее 12 человек, на 3-м году обучения – не менее 10 человек.

Кадровое обеспечение программы должно соответствовать, высокой профессиональной компетентности педагога, обладающего высоким уровнем профессионально значимых личностных качеств.

Материально-техническое обеспечение программы (помещение, оборудование, ЭОР.

Для успешной работы по программе необходимо иметь просторные помещения, в котором будет развиваться образовательный процесс от теоретической части к практической.

ЭОР необходимы для выхода в интернет даст возможность совершать действия на интерактивной доске.

В помещении необходимо перед занятиями проводить сквозное проветривание в течение 15 минут, во время занятия с одной группой пятиминутное проветривание через каждый 45 минут и десятиминутные проветривания между сменой групп.

Дополнительные средства обучения, материалы и инструменты.

Подбор средств, форм и методов обучения зависит от темы и содержания занятия.

Для образовательной работы педагог должен иметь:

- электронные образовательные ресурсы: мультимедийные презентации, сетевые образовательные ресурсы;

Содержание программы:

1. Введение в игру. (8 ч) Нормы поведения в интеллектуальном клубе и кодекс чести знатока. Особенности игры «Что? Где? Когда?». Правила игры. Варианты игры: классическая игра, брейн-ринг (игра двух команд), спортивная игра (одновременная игра нескольких команд). Вопросы к игре и их особенности. Поведение каждого в команде. Командный дух. Роль и действия капитана. Первые игровые пробы.

2. Компоненты успешной игры. (8 ч) Эрудиция. Логика. Нестандартное мышление. Внимание к деталям. Выделение главного. Умение слышать друг друга. Скорость реакции. Интуиция. Находчивость. Чувство юмора. Умение сдерживать эмоции. Примеры применения каждого компонента успешной игры. Игровые пробы.

3. Техника мозгового штурма. (12 ч) Правила мозгового штурма. Проведение мозгового штурма в разных проблемных ситуациях — практические занятия. Коллективный анализ каждого мозгового штурма: чего удалось достичь команде, какие трудности встретились на пути, самооценка действий школьника во время мозгового штурма, оценка педагогом умения каждого школьника работать в команде. Игровые пробы.

4. Составление вопросов к играм. (12 ч) Правила составления вопросов. Использование словарей и энциклопедий для составления вопросов. Использование научно-популярных журналов, художественной литературы и кино для составления вопросов. Роль широкого кругозора и эрудиции в составлении вопросов. Ценность знания и преимущества эрудированного человека в игре и повседневной жизни. Самостоятельная домашняя индивидуальная работа школьников по составлению вопросов к играм. Разбор составленных вопросов на занятиях. Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.

5. Игры «Что? Где? Когда?». (32 ч) Тренировочные игры «Что? Где? Когда?». Тематические игры «Что? Где? Когда?»: «Героические страницы российской истории»; «Первые в космосе»; «Мировая художественная культура».

Оценочные и методические материалы

Основным способом оценки результативности является: участие в турнирах, играх интеллектуальной направленности.

Система контроля результативности проводится с периодичностью: первый год обучения два раза в год: текущая - окончание первого полугодия, итоговая - окончание второго полугодия.

При оценивании достижений обучающегося по совокупности определенных критериев предполагается возможность оценивания проявления достижений учащихся определяется экспертом - педагогом субъективно, путем обобщения.

Дополнительная система оценивания: грамоты, дипломы, анкеты для родителей, отзывы родителей и детей, фотографии .

Учебно-тематический план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Набор в группы	2			
2.	Техника безопасности на уроках. Введение в игру. Знакомство с интеллектуальными играми.	1	0.5	0.5	Текущий контроль
3.	Нормы поведения в	1	1	0	Текущий контроль

	интеллектуальном клубе и кодекс чести знатока. Составление правил.				
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», 2Крокодил»	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	1	0	1	Текущий контроль

	каждого мозгового штурма. Тренировки на развитие эрудиции и кругозора. «Назовите десять предметов»				
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	03.09	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	01.09-03.09		Текущий контроль
2	Техника безопасности на уроках. Введение в игру. Знакомство с интеллектуальными играми.	1	10.09	Беседа, обсуждение.	
3	Нормы поведения в интеллектуальном клубе и кодекс чести знатока. Составление правил.	1	10.09	Беседа, обсуждение, составление правил	
4	Особенности игры «Что? Где? Когда?», правила игры.	1	17.09	Беседа, обсуждение.	
5	Варианты игры: классическая игра, брейн-ринг (игра двух команд), спортивная игра	1	17.09	Работа в группах, выполнение практических заданий.	Текущий контроль

	(одновременная игра нескольких команд) игра в командах.				
6	Вопросы к игре и их особенности. Составление своих вопросов. Дидактическая игра «Собери вопрос».	2	24.09	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	01.10	Работа в группах, выполнение практических заданий.	Текущий контроль
8	Первые игровые пробы. Игра «Нестандартные загадки»	1	01.10	Работа в группах, выполнение практических заданий.	
Компоненты успешной игры — 8 ч.					
9	Эрудиция. Логика. Нестандартное мышление. Рассмотреть логические задачи.	2	08.10	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	15.10	Наблюдение за демонстрациями учителя, объяснение и интерпретация наблюдаемых явлений, анализ проблемных ситуаций.	
11	Выделение главного. Умение слышать друг друга.	1	22.10	Анализ проблемных ситуаций.	
12	Находчивость. Умение сдерживать эмоции. Чувство юмора. Примеры применения каждого компонента	1	22.10	Игровая деятельность в группах, рефлексия.	

	успешной игры.				
13	Игровые пробы	2	29.10	Игровая деятельность в группах, рефлексия.	
Техника мозгового штурма -12 ч.					
14	Правила мозгового штурма.	2	03.11	Наблюдение за демонстрацией учителя, поиск информации в различных источниках.	
15	Проведение и анализ мозгового штурма в разных проблемных ситуациях — практические занятия.	2	12.11	Объяснение и интерпретация наблюдаемых явлений и действий.	
16	Коллективный анализ каждого мозгового штурма. Тренировки на развитие эрудиции и кругозора. «Назовите десять предметов»	1	19.11	Самооценка действий школьника во время мозгового штурма, оценка педагогом умения каждого школьника работать в команде.	
17	Поиск ассоциаций. Игра «Ассоциация». Тренировки на развитие ассоциативного мышления. «Коса, трубка, язык», «Что общего у вороны, пятна».	2	19.11 26.11	Игровая деятельность в группах, рефлексия.	
18	Поиск простого в сложном. Аббревиатура. Игра «Шифр»	1	26.11	Игровая деятельность в группах, рефлексия.	
19	Поиск ключевых слов в тексте вопроса.	2	03.12		
20	Игровые пробы	2	10.12	Игровая деятельность в группах, рефлексия.	
Составление вопросов к играм- 12 ч.					
21	Форма вопроса. Умение держать форму вопроса до конца задания.	1	17.12	Поиск информации, обсуждение, составление вопросов, отбор и	Текущий контроль

				сравнение информации из нескольких источников.
22	Составление вопросов к играм. «Думай как автор»	1	17.12	Поиск информации, обсуждение, составление вопросов, отбор и сравнение информации из нескольких источников.
23	Знакомство с вопросами с числительными. Составление своих вопросов.	1	24.12	Поиск информации, обсуждение, составление вопросов, отбор и сравнение информации из нескольких источников.
24	Знакомство с литературными вопросами. Составление своих вопросов.	1	24.12	Поиск информации, обсуждение, составление вопросов, отбор и сравнение информации из нескольких источников.
25	Использование словарей и энциклопедий для составления вопросов. Использование научно-популярных журналов,	2	14.01	Отбор и сравнение материала из нескольких источников, применение полученных знаний на практике.
26	Роль широкого кругозора и эрудиции в составлении вопросов. Вопросы, решаемые способом перебора.	1	21.01	Отбор и сравнение материала из нескольких источников, применение полученных знаний на практике.
27	Составление вопросов с историческим контекстом. Ценность знания и преимущества эрудированного человека в игре и повседневной жизни	1	21.01	Отбор и сравнение материала из нескольких источников, применение полученных знаний на практике.
28	Вопросы с заменой, часто встречаемые в играх.	1	28.01	Отбор и сравнение материала из нескольких источников, применение полученных знаний на практике.

29	Вопросы с раздаточным материалом. Тренировки на развитие словарного запаса.«Чтение вопроса не до конца».	1	28.01	Отбор и сравнение материала из нескольких источников, применение полученных знаний на практике.	
30	Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.	2	04.02	Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.	
Игры и турниры - 32 ч.					
31	Тренировочная игра «Что? Где? Когда?»	2	11.02	Игровая деятельность в группах, рефлексия.	Текущий контроль
32	Тренировочная игра «Что? Где? Когда?»	2	18.02	Игровая деятельность в группах, рефлексия.	
33	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Вехи русской истории».	2	25.02	Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.	
34	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Мировая художественная культура».	2	04.03	Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.	
35	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Читай-ка».	2	11.03	Применение полученных знаний в практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.	
36	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «За страницами книг».	2	18.03	Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.	
37	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Вокруг света за 60 минут».	2	25.03	Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.	

38	Тематическая игра «Что? Где? Когда?» «День космонавтики»	2	01.04	Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
39	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Звёздный час».	2	08.04	Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
40	Клубный турнир «Что? Где? Когда?».	2	15.04	Применение полученных знаний на практике.
41	Интеллектуальная игра «Перевертыши».	2	22.04	Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
42	Тематическая игра «Что? Где? Когда?» «Великая Победа»	2	29.04	Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
43	Интеллектуальная викторина: «Счастливый случай».	2	06.05	Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
44	Интеллектуальная викторина: «Своя Игра».	2	13.05	Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
45	Интеллектуальная игра «Где логика?».	2	20.05	Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.

**Календарно-тематическое планирование комбинированная
(очно-дистанционная) форма обучения
Первый год обучения. Группа делится на подгруппы**

№ п/п	Тема занятий	Количество во часов	Дни занятий				
			Месяц	очно		дистанционно	
				План	Факт	План	Факт
1.	Набор в группу	2	сентябрь				
2	Техника безопасности на уроках. Введение в игру. Знакомство с интеллектуальными играми.	4	Сентябрь	4	4	4	4
3	Нормы поведения в интеллектуальном клубе и кодекс чести знатока. Составление правил.						
4	Особенности игры «Что?Где?Когда?», правила игры.						
5	Варианты игры: классическая игра, брейн-ринг (игра двух команд), спортивная игра (одновременная игра нескольких команд) игра в командах.						
6	Вопросы к игре и их особенности. Составление своих вопросов.	11	Октябрь	10	10	10	10
7	Дидактическая игра «Собери вопрос». Поведение каждого в команде. Командный дух, роль капитана. Игры на сплоченность. Игры «Контакт», «Крокодил» Первые игровые пробы. Игра «Нестандартные						

8	загадки» Эрудиция. Логика. Нестандартное мышление. Рассмотреть логические задачи.						
9	Нестандартное мышление. Внимание к деталям. Игра «Найди лишнее», «Что не так? Выделение главного. Умение слышать друг друга.						
10	Находчивость. Умение сдерживать эмоции. Чувство юмора. Примеры применения каждого компонента успешной игры.						
11							
12							
13	Игровые пробы.	8	Ноябрь	8	8	8	8
14	Правила мозгового штурма. Проведение и анализ мозгового штурма в разных проблемных ситуациях — практически занятия. Коллективный анализ каждого мозгового штурма.						
15	Тренировки на развитие эрудиции и кругозора. «Назовите десять предметов».						
	Поиск ассоциаций.						

16	Игра «Ассоциация». Тренировки на развитие ассоциативного мышления. «Коса, трубка, язык», «Что общего у вороны, пятна».						
17	Поиск ассоциаций. Игра «Ассоциация». Тренировки на развитие ассоциативного мышления. «Коса, трубка, язык», «Что общего у вороны, пятна».	8	Декабрь	8	8	8	8
18	Поиск простого в сложном. Аббревиатура. Игра «Шифр»						
19	Поиск ключевых слов в тексте вопроса. Игровые пробы. Форма вопроса. Умение держать форму вопроса до конца задания.						
20	Составление вопросов к играм. «Думай как автор».						
21							
22	Знакомство с вопросами с числительными. Составление своих вопросов.	6	Январь	6	6	6	6
23	Знакомство с литературными вопросами. Составление своих вопросов.						
24	Использование словарей и энциклопедий для составления вопросов. Использование научно-популярных журналов, Роль широкого						

25	<p>кругозора и эрудиции составлении вопросов. Вопросы, решаемые способом перебора. Составление вопросов с историческим контекстом. Ценность знания и преимущества эрудированного человека в игре и повседневной жизни.</p>						
26							
27	Вопросы с заменой, часто встречаемые в играх.	8	Февраль	8	8	8	8
28	Вопросы с раздаточным материалом.						
29	Тренировки на развитие словарного запаса.«Чтение вопроса не до конца».						
30	Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.						
31	Тренировочная игра «Что? Где? Когда?»						
32	Тренировочная игра «Что? Где? Когда?»						
33	Тренировочная игра «Что? Где? Когда?»	10	Март	8	8	8	8

34	«Вехи русской истории». Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Мировая художественная культура».						
35	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Читай-ка».						
36	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «За страницами книг».						
37	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Вокруг света за 60 минут».	10	Апрель	10	10	10	10
38	Тематическая игра «Что? Где? Когда?» «День космонавтики»						
39	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Звёздный час».						
40	Клубный турнир «Что? Где? Когда?».						
41	Интеллектуальная игра «Перевертыши».						
42	Тематическая игра «Что? Где? Когда?» «Великая Победа» Интеллектуальная	7	Май	8	8	8	8

43	викторина: «Счастливый случай».						
44	Интеллектуальная викторина: «Своя Игра».						
45	Интеллектуальная игра «Где логика?».						
Всего часов в год		72					

**Дистанционная форма
Календарно-тематическое планирование**

№	Темы	Количество часов	Дата занятия	Формы трансляции учебного материала	Формы контроля	Ресурсы/ссылки
			10.09			
1.	Техника безопасности на уроках. Введение в игру. Знакомство с интеллектуальными играми.	1	10.09	Мини-лекция Видео-занятие	Электронный опрос	Интернет-источники (YouTube,) Чат WhatsApp
2.	Нормы поведения в интеллектуальном клубе и кодекс чести знатока. Составление правил.	1	10.09	Мини-лекция Видео-занятие	Тестовые задания	Интернет-источники (YouTube,) Чат WhatsApp
3.	Особенности игры «Что?Где?Когда?», правила игры.	1	17.09	Презентация Просмотр учебных видеофильмов	Презентация по теме	Интернет-источники (YouTube,) Чат WhatsApp

4.	Варианты игры: классическая игра, брейн-ринг (игра двух команд), спортивная игра (одновременная игра нескольких команд) игра в командах.	1	17.09	Презентация Просмотр учебных видеофильмов	Презентация по теме	Интернет-источники (YouTube,) Чат WhatsApp
5.	Вопросы к игре и их особенности. Составление своих вопросов. Дидактическая игра «Собери вопрос».	2	24.09	Просмотр учебных видеофильмов	Презентация по теме	Интернет-источники (YouTube,) Чат WhatsApp
6.	Поведение каждого в команде. Командный дух, роль капитана. Игры на сплоченность. Игры «Контакт», «Крокодил»	1	01.10	Мини-лекция Видео-занятие	Тестовые задания	Интернет-источники (YouTube,) Чат WhatsApp
7.	Первые игровые пробы. Игра «Нестандартные загадки»	1	01.10	Презентация Просмотр учебных видеофильмов	Презентация по теме	Интернет-источники (YouTube,) Чат WhatsApp
8.	Эрудиция. Логика. Рассмотреть логические задачи.	2	08.10	Мини-лекция Видео-занятие	Тестовые задания	Интернет-источники (YouTube,) Чат WhatsApp
9.	Нестандартное мышление. Внимание к деталям. Игра «Найди лишнее», «Что не так?»	2	15.10	Презентация Просмотр учебных видеофильмов	Презентация по теме	Интернет-источники (YouTube,) Чат WhatsApp
10	Выделение главного. Умение слышать друг друга.	1	22.10	Презентация Просмотр учебных видеофильмов	Презентация по теме	Интернет-источники (YouTube,) Чат WhatsApp
11	Находчивость. Умение сдерживать эмоции.	1	22.10	Мини-лекция Видео-занятие	Тестовые задания	Интернет-источники (YouTube,) Чат WhatsApp

12	Игровые пробы. Спортивное «Что?Где: Когда?	2	29.10	Презентаци я Просмотр учебных видеофильм ов	Презен тация по теме	Интернет- источники (YouTube,) Чат WhatsAp
13	Понятие мозгового штурма.	2	03.11	Мини- лекция Видео- занятие	Тестов ые задани я	Интернет- источники (YouTube,) Чат WhatsAp
14	Проведение мозгового штурма в разных проблемных ситуациях Игры «Рыбья кость», «Книжная полка».	2	12.11	Мини- лекция Видео- занятие	Тестов ые задани я	Интернет- источники (YouTube,) Чат WhatsAp
15	Коллективный анализ каждого мозгового штурма. Тренировки на развитие эрудиции и кругозора.«Назовите десять предметов»	1	19.11	Мини- лекция Видео- занятие	Тестов ые задани я	Интернет- источники (YouTube,) Чат WhatsAp
16	Поиск ассоциаций. Игра «Ассоциация». Тренировки на развитие ассоциативного мышления.«Коса, трубка, язык», «Что общего у вороны, пятна».	2	19.11 26.11	Мини- лекция Видео- занятие	Тестов ые задани я	Интернет- источники (YouTube,) Чат WhatsAp
17	Поиск простого в сложном. Аббревиатура. Игра «Шифр»	1	26.11	Мини- лекция Видео- занятие	Тестов ые задани я	Интернет- источники (YouTube,) Чат WhatsAp
18	Поиск ключевых слов в тексте вопроса.	2	03.12	Мини- лекция Видео- занятие	Тестов ые задани я	Интернет- источники (YouTube,) Чат WhatsAp
19	Игровые пробы.	2	10.12	Презентаци я Просмотр учебных видеофильм ов	Презен тация по теме	Интернет- источники (YouTube,) Чат WhatsAp
20	Форма вопроса. Умение держать форму вопроса до конца задания.	1	17.12	Презентаци я Просмотр учебных видеофильм	Презен тация по теме	Интернет- источники (YouTube,) Чат WhatsAp

				ов		
21	Составление вопросов к играм. «Думай как автор»	1	17.12	Мини-лекция Видео-занятие	Тестовые задания	Интернет-источники (YouTube,) Чат WhatsApp
22	Знакомство с вопросами с числительными. Составление своих вопросов.	1	24.12	Мини-лекция Видео-занятие	Тестовые задания	Интернет-источники (YouTube,) Чат WhatsApp
23	Знакомство с литературными вопросами. Составление своих вопросов.	1	24.12	Презентация Просмотр учебных видеофильмов	Презентация по теме	Интернет-источники (YouTube,) Чат WhatsApp
24	Использование словарей и энциклопедий для составления вопросов. Использование научно-популярных журналов,	2	14.01	Мини-лекция Видео-занятие	Тестовые задания	Интернет-источники (YouTube,) Чат WhatsApp
25	Вопросы, решаемые способом перебора.	1	21.01	Мини-лекция Видео-занятие	Тестовые задания	Интернет-источники (YouTube,) Чат WhatsApp
26	Составление вопросов с историческим контекстом	1	21.01	Презентация Просмотр учебных видеофильмов	Презентация по теме	Интернет-источники (YouTube,) Чат WhatsApp
27	Вопросы с заменой, часто встречаемые в играх.	1	28.01	Презентация Просмотр учебных видеофильмов	Презентация по теме	Интернет-источники (YouTube,) Чат WhatsApp
28	Вопросы с раздаточным материалом. Тренировки на развитие словарного запаса. «Чтение вопроса не до конца».	1	28.01	Презентация Просмотр учебных видеофильмов	Презентация по теме	Интернет-источники (YouTube,) Чат WhatsApp
29	Игровые пробы.	2	04.02	Презентация	Презентация	Интернет-источники

					по теме	(YouTube,) Чат WhatsApp
30	Игры и турниры	2	11.02	Презентация Он-лайн игры	Презентация по теме	Интернет- источники (YouTube,) Чат WhatsApp
31	Тренировочная игра «Что? Где? Когда?»	2	18.02	Презентация Он-лайн игры	Презентация по теме	Интернет- источники (YouTube,) Чат WhatsApp
32	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Вехи русской истории».	2	25.02	Презентация Он-лайн игры	Презентация по теме	Интернет- источники (YouTube,) Чат WhatsApp
33	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Мировая художественная культура».	2	04.03	Презентация Он-лайн игры	Презентация по теме	Интернет- источники (YouTube,) Чат WhatsApp
34	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Читай-ка».	2	11.03	Презентация Он-лайн игры	Презентация по теме	Интернет- источники (YouTube,) Чат WhatsApp
35	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «За страницами книг».	2	18.03	Презентация Он-лайн игры	Презентация по теме	Интернет- источники (YouTube,) Чат WhatsApp
36	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Вокруг света за 60 минут».	2	25.03	Презентация Он-лайн игры	Презентация по теме	Интернет- источники (YouTube,) Чат WhatsApp
37	Тематическая игра «Что? Где? Когда?» «День космонавтики»	2	01.04	Презентация Он-лайн игры	Презентация по теме	Интернет- источники (YouTube,) Чат WhatsApp
38	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Звёздный час».	2	08.04	Презентация Он-лайн игры	Презентация по теме	Интернет- источники (YouTube,) Чат WhatsApp

39	Клубный турнир «Что? Где? Когда?».	2	15.04	Презентация Он-лайн игры	Презентация по теме	Интернет- источники (YouTube,) Чат WhatsAp
40	Интеллектуальная игра «Перевертыши».	2	22.04	Презентация Он-лайн игры	Презентация по теме	Интернет- источники (YouTube,) Чат WhatsAp
41	Тематическая игра «Что? Где? Когда?» «Великая Победа»	2	29.04	Презентация Он-лайн игры	Презентация по теме	Интернет- источники (YouTube,) Чат WhatsAp
42	Интеллектуальная викторина: «Счастливый случай».	2	06.05	Презентация Он-лайн игры	Презентация по теме	Интернет- источники (YouTube,) Чат WhatsAp
43	Интеллектуальная викторина: «Своя Игра».	2	13.05	Презентация Он-лайн игры	Презентация по теме	Интернет- источники (YouTube,) Чат WhatsAp
44	Интеллектуальная игра «Где логика?».	2	20.05	Презентация Он-лайн игры	Презентация по теме	Интернет- источники (YouTube,) Чат WhatsAp
	Всего 72 часа					

Взаимодействие педагога с родителями

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 течение учебного года
3	Общение через электронную почту (передача срочной информации)	Общение	в течении учебного года

4	Анкетирование родителей	Общение Google 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 Видеоконференции платформы: Zoom	сентябрь
2	Индивидуальные консультации по развитию и воспитанию	Консультация Чат WhatsApp	в течении учебного года
3	Общение через электронную почту (передача срочной информации)	Общение Электронная почта	в течении учебного года
4	Анкетирование родителей	Общение Google Docs	апрель
5	Итоговое родительское собрание	Собрание Видеоконференции платформы: Zoom	май

План работы с родителями дистанционно

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

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.
<http://>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

ГБОУ СРЕДНЯЯ ШКОЛА № 16 ВАСИЛЕОСТРОВСКОГО РАЙОНА, Терновская Мария Владимировна, ДИРЕКТОР
08.11.2021 18:11 (MSK), Сертификат № 74059200CCAC9DAB48CE39ED5D5FF332