

**Содержание**

[1. Комплекс основных характеристик программы 3](#_Toc115363892)

[1.1. Пояснительная записка 3](#_Toc115363893)

[1.2. Цель и задачи программы 6](#_Toc115363894)

[1.3. Планируемые результаты освоения программы 6](#_Toc115363895)

[1.4. Учебно-тематический план 8](#_Toc115363896)

[1.5. Содержание учебно-тематического плана 9](#_Toc115363897)

[2. Комплекс организационно-педагогических условий 14](#_Toc115363898)

[2.1. Календарный учебный график 14](#_Toc115363899)

[2.2. Формы аттестации/контроля 17](#_Toc115363900)

[2.3. Оценочные материалы 17](#_Toc115363901)

[2.4. Методическое обеспечение программы 17](#_Toc115363902)

[2.5. Условия реализации программы 18](#_Toc115363903)

[2.6. Воспитательный компонент 20](#_Toc115363904)

[3. Список литературы 24](#_Toc115363905)

# КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

## **Пояснительная записка**

**Нормативно-правовое обеспечение программы:**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально-гуманитарной направленности «Клуб знатоков» разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми документами:

Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (ст. 2, ст. 15, ст.16, ст.17, ст.75, ст. 79);

Концепция развития дополнительного образования до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 года № 678-р;

Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629 «Об утверждении порядка организации образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ № 09-3242 от 18.11.2015 года;

СП 2.4.3648-20 Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи;

Локальные акты образовательной организации:

Устав образовательной организации МБОУ СШ №31;

Положение о разработке, структуре и порядке утверждения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы в МБОУ СШ №31*;*

Положение о порядке проведения входного, текущего контроля, итогового контроля освоения обучающимися дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ, промежуточной и итоговой аттестации обучающихся в МБОУ СШ №31*;*

**Нормативные документы, регулирующие использование сетевой формы:**

Письмо Минобрнауки России от 28.08.2015 года № АК – 2563/05 «О методических рекомендациях» (вместе с Методическими рекомендациями по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ);

Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 г. N 882/391 "Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ».

Положение о реализации дополнительных общеобразовательных программ в сетевой форме МБОУ СШ №31*;*

Договор о сетевой форме реализации дополнительных общеразвивающих программ*.*

**Нормативные документы, регулирующие использование электронного обучения и дистанционных технологий:**

Приказ Министерства образования и науки РФ от 23.08.2017 года № 816 «Порядок применения организациями, осуществляющих образовательную деятельность электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»

Методические рекомендации от 20 марта 2020 г. по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Положение о реализации дополнительных общеобразовательных программ с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий в МБОУ СШ №31*;*

**Направленность (профиль):** социально-гуманитарная. Программа ориентирована на социальное развитие личности ребенка через участие в интеллектуальных играх

**Актуальность программы:**

Анализ современного состояния общественной жизни свидетельствует о том, что обществу необходимы личности, важнейшими качествами которых становятся инициативность, способность творчески мыслить и находить нестандартные решения, умение выбирать профессиональный путь, готовность обучаться в течение всей жизни.

Проблема развития творческого и интеллектуального потенциала учащихся очевидна. Часто можно наблюдать, как многие учащиеся, имея приличный багаж знаний и решая даже самые трудные контрольные работы на «отлично», не умеют переносить полученные знания на окружающую их реальность.

Многие годы традиционной целью школьного образования было овладение системой знаний, составляющих основу наук. Память учеников загружалась многочисленными фактами, именами, понятиями. Именно поэтому выпускники российской школы по уровню фактических знаний заметно превосходят своих сверстников из большинства стран. Однако результаты проводимых за последние два десятилетия международных исследований заставляют насторожиться. Так, международная программа по оценке образовательных достижений учащихся PISA выявила, что «…российские школьники лучше учащихся многих стран выполняют задания репродуктивного характера, отражающие овладение предметными знаниями и умениями. Однако их результаты ниже при выполнении заданий на применение знаний в практических жизненных ситуациях…».

Целенаправленное творческое и интеллектуальное развитие может помочь исправить сложившуюся ситуацию. В рамках занятий клуба изучаются теоретические основы решения логических, творческих, изобретательских и т.п. задач, правила проведения и непосредственно само проведение различных интеллектуальных игр. Способности развиваются в деятельности, а для развития способностей нужна высокая познавательная активность подростков. Причем не всякая деятельность развивает способности, а только эмоционально приятная. Тренинги внимания, восприятия, мышления, памяти, интеллектуальные индивидуальные и командные игры способствуют развитию всех личностных качеств подростков. Они получают навыки групповой работы, где важна способность услышать другого, понять его замысел, т.е. происходит развитие коммуникативных способностей.

**Отличительные особенности программы**:

При реализации Программы особое внимание уделяется познавательной активности учащихся, их мотивированности к самостоятельной учебной работе. Участие в работе Клуба знатоков позволяет обучающимся обрести ощущение успешности, не зависящее от их успеваемости. Клубная деятельность дает дополнительные преимущества в организации воспитательного процесса и позволяет использовать опыт и знания старших ребят в организуемых совместных делах (подготовка и проведение серии игр для школьных команд в каникулярное время), поставить их в позицию инструкторов, помогающих педагогу в обучении более младших школьников.

**Новизна программы**:

Новизна данной образовательной Программы заключается в том, что она реализуется в форме сетевого взаимодействия с Информационным Центром по атомной энергии г. Ульяновска (ИЦАЭ) и Ульяновским клубом интеллектуальных игр «Ворон». В ходе её реализации используются современные педагогические технологии: информационно-коммуникативные, игровые технологии, технология «критического мышления», технология обучения в сотрудничестве. В Программе предусмотрены мероприятия городского, регионального и всероссийского уровней, организуемые специалистами ИЦАЭ и клуба «Ворон», в том числе лекции, мастер-классы и интеллектуальные игры: «Что? Где? Когда?», «Брейншейкер», «Формула интеллекта», «Троечки», «Именно Тот». Широкий спектр тематики образовательных мероприятий и интеллектуальных игр способствует формированию профессионального самоопределения обучающихся и помогает решать задачи по профориентации подростков.

**Адресат программы****:**

Программа предназначена для обучения детей (подростков) в возрасте 14-17 лет.

Этот возраст называют подростковым. Это наиболее сложный, критический период. Главная особенность подросткового периода – резкие, качественные изменения, затрагивающие все стороны развития личности: стремление к общению со сверстниками и появление в поведении признаков, свидетельствующих о желании утвердить свою самостоятельность, независимость, личную автономию. Несмотря на это, этот возраст – самый благоприятный для творческого и профессионального развития. Он является наиболее интересным в процессе становления и развития личности. Именно в этот период молодой человек входит в противоречивую, часто плохо понимаемую жизнь взрослых, он стоит на ее пороге, и именно от того, какие на данном этапе он приобретет навыки и умения, какими будут его социальные знания, зависят его дальнейшие шаги.

**Уровень освоения программы**: стартовый

**Наполняемость группы**: 15 человек

**Объем программы:** 72 часа

**Срок освоения программы**: 1 год

**Режим занятий:** 1 раз в неделю по 2 академических часа с 10-минутным перерывом. Продолжительность одного академического часа – 45 минут, при электронном обучении или обучении с применением дистанционных технологий – 30 минут.

**Форма реализации**:  с применением дистанционных образовательных технологий

**Форма(ы) обучения**: очная, сетевая

**Особенности организации образовательного процесса:**

 В освоении данной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы участвуют обучающиеся в возрасте 14-17 лет. Формирование учебных групп осуществляется на добровольной основе, без специального отбора.

 Допуск к занятиям производится только после обязательного проведения и закрепления инструктажа по технике безопасности по соответствующим инструкциям.

 При реализации Программы используются в основном групповая форма организации образовательного процесса и работа по подгруппам, в отдельных случаях – индивидуальная в рамках группы по сопровождению высокомотивированных учащихся, а также учащихся с ассоциативным поведением.

 Применяются дистанционные образовательные технологии в виде заданий обучающимся при подготовке к занятиям и участия в дистанционных мастер-классах, лекциях, образовательных викторинах, интеллектуальных играх.

 Занятия проводятся на базе МБОУ СШ №31, Дворца книги (в рамках проекта «Играем в библиотеке» совместно со специалистами клуба интеллектуальных игр «Ворон») и на базе ИЦАЭ (со специалистами ИЦАЭ).

 Занятия по Программе проводятся в соответствии с учебным планом. Состав группы является постоянным.

## **Цель и задачи программы**

**Цель программы:** создание благоприятных условий для развития интеллектуального потенциала и познавательных процессов учащихся посредством организации игровой деятельности.

**Задачи программы**:

Образовательные:

* познакомить обучающихся с игровыми правилами и регламентами различных интеллектуальных игровых дисциплин;
* расширить теоретические знания в разнообразных сферах человеческой жизни и деятельности;
* научить правилам работы с информацией (сбор, систематизация, хранение, использование).

Развивающие:

* развивать интеллектуальный потенциал обучающихся, логику;
* развивать внимание, ассоциативную память и воображение;
* способствовать формированию элементов нестандартного мышления;
* способствовать формированию стремления обучающихся к самообразованию;
* способствовать формированию позитивной самооценки, самоуважения.

Воспитательные:

* стимулировать у обучающихся желание постоянно повышать свой интеллектуальный уровень;
* формировать коммуникативные компетентности в сотрудничестве, навыки командной игры, эффективного социального взаимодействия;
* сформировать представление об интернет-среде как о пространстве для интеллектуального поиска, эрудиции и развития; поддерживать интерес учащихся к получению знаний за пределами школьной программы;
* укреплять и поощрять формирование культуры уважительного и вежливого взаимодействия (в том числе сетевого, виртуального) обучающихся со сверстниками, педагогами, окружающими людьми;
* помочь становлению подлинного патриотизма, основанного на стремлении к полезной деятельности для своей страны.

## **Планируемые результаты освоения программы**

**Предметные образовательные результаты:**

**— *обучающийся должен знать:***

* базовые правила нескольких интеллектуальных игр;
* основные этические принципы интеллектуальных игр, в том числе, спортивного варианта игры «Что? Где? Когда?».
* основные положения регламентов важнейших соревнований по спортивному «Что? Где? Когда?»;
* общие принципы и правила составления игровых заданий и вопросов «Что? Где? Когда?».
* основные положения Кодекса спортивного «Что? Где? Когда?» Международной Ассоциации Клубов «Что? Где? Когда?»;
* важнейшие принципы и правила проведения интеллектуальных игр и мероприятий.

**— *обучающийся должен уметь:***

* искать и находить ответы на вопросы интеллектуальных игр;
* участвовать в командном поиске ответа на игровой вопрос
* брать на себя ответственность в процессе принятия игрового решения;
* выполнять особые функции в рамках команды (например, капитана);
* составлять некоторые игровые задания и вопросы «Что? Где? Когда?».
* принимать деятельное участие в подготовке и проведении мероприятий «Что? Где? Когда?» и других интеллектуальных игр;
* участвовать во взаимообучении и взаимоподготовке игроков «Что? Где? Когда?».

**Метапредметные результаты:**

* усвоение обучающимися способов универсальных учебных действий и коммуникативных навыков, которые обеспечивают способность учащихся к самостоятельному усвоению новых знаний и навыков;
* умение вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе оценки характера сделанных ошибок.

**Личностные результаты:**

* готовность и способность обучающихся к саморазвитию и личностному самоопределению, общественной активной личности, гражданской позиции, культуры общения и поведения в социуме, навыков здорового образа жизни, которые представлены следующими компонентами: мотивационно-целостными (самореализация, саморазвитие, самосовершенствование); когнитивными (знания, рефлексия деятельности); операциональными (умения, навыки); эмоционально- волевыми (самооценка, эмоциональное отношение к достижению);
* ориентация на понимание причин личного успеха и успеха команды;
* способность к самооценке на основе критерия успешности деятельности;
* сформированность социально ценных личностных и нравственных качеств: организованность, добросовестное отношение к делу, инициативность, любознательность, потребность помогать другим, уважение к чужому мнению.

## **Учебно-тематический план**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Название раздела, тема** | **Количество часов** | **Формы аттестации / контроля** |
| **Всего** | **Теория** | **Практика** |
| **1** | **Компоненты успешной игры** | **24** | **6** | **18** |  |
| 1.1. | Вводное занятие. Инструктаж по ТБ | 2 | 2 |  | тестирование, деловая игра |
| 1.2. | Виды интеллектуальных игр | 4 | 1 | 3 | наблюдение, анализ  |
| 1.3 | Механика игры и игровые технологии | 6 | 1 | 5 | наблюдение, анализ  |
| 1.4 | Командообразование и эффективное взаимодействие | 6 | 1 | 5 | наблюдение, анализ |
| 1.5 | Правила и техника составления вопросов | 6 | 1 | 5 | наблюдение, анализ |
| **2.** | **Игры «Что? Где? Когда?»** | **26** |  | **26** | наблюдение, анализ |
| **3** | **Другие интеллектуальные игры** | **12** |  | **12** | наблюдение, анализ |
| **4** | **Социальные пробы** | **10** |  | **10** | наблюдение, анализ |
|  | **Итого** | **72** | **6** | **66** |  |

## **Содержание учебно-тематического плана**

**Раздел 1.** **Компоненты успешной игры**

**Тема 1.** **Вводное занятие. Инструктаж по ТБ**

**Теория:** Знакомство с направлением клуба и задачами занятий. Нормы поведения в интеллектуальном клубе и кодекс чести знатока. Инструктаж по ТБ во время занятий и выездных игр.

**Практика:** -

**Оборудование:** Мультимедийный комплекс.

**Тема 2.** **Виды интеллектуальных игр**

**Теория:**. Что такое интеллектуальные игры. История интеллектуальных игр.Их функции. Некоторые примеры интеллектуальных игр («Шаг вперед», «Реалии», «Баллоны», «Пентагон», «Эрудит-квартет», «Своя игра», «Тройки» и др.). Особенности игры «Что? Где? Когда?». Правила игры. Варианты игры: классическая игра, брейн-ринг (игра двух команд), спортивная игра (одновременная игра нескольких команд).

**Практика:** Игровые пробы. Поиск ответов на примерные задания.

**Оборудование:** Мультимедийный комплекс

**Тема 3.** **Базовые правила некоторых интеллектуальных игр**

**Теория:** Пакет вопросов. Время в игре. Команда. Критерии зачета ответов. Работа судей, секундантов (ассистентов), «ласточек». Важнейшие этические принципы интеллектуальных игр, в том числе спортивной игры «Что? Где? Когда?». Принцип честной (чистой) игры. Товарищество в игре. Этические правила поддержки игроков. Болельщики.

**Практика:** Игровые пробы. Поиск ответов на примерные задания.

**Оборудование:** Мультимедийный комплекс

**Тема 4.** **Механика игры и игровые технологии**

**Теория:** Методы обсуждения проблемной ситуации. Мозговой штурм, история создания, его разновидности. Метод фокальных объектов, методы гирлянды случайностей и ассоциаций. Четыре вида аналогий: прямая аналогия, символическая аналогия, фантастическая аналогия, личная аналогия (эмпатия). Метод от противоположного. Способы записи идей по ходу обсуждения проблемы. Кластеры, деревья, таблицы. Создание символов понятий, рисунков – ситуаций, вывод по теме. Основные этапы разрешения проблемной ситуации. Проблемный анализ: выявление задачи, поэтапное, обнаружение первопричины. Формулирование конечного результата, выявление и уточнение противоречий, мешающих его достижению. Поиск путей разрешения противоречий.

**Практика:** Игровые пробы. Поиск ответов на примерные задания.

**Оборудование:** Ноутбук

**Тема 5.** **Специфические методы поиска ответов на вопросы «Что? Где? Когда?»**

**Теория:** Понятие вопроса. Понятие ключевых слов. Понятие версии. Различные подходы к поиску ответа. Формулировка ответа. Правила мозгового штурма.

**Практика:** Игровые пробы. 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 школьников во время мозгового штурма, оценка педагогом умения каждого школьника работать в команде.

**Оборудование:** Мультимедийный комплекс

**Тема 6.** **Различные подходы к поиску ответа**

**Теория:**Эрудиция. Логика. Нестандартное мышление. Внимание к деталям. Выделение главного. Умение слышать друг друга. Скорость реакции. Интуиция. Находчивость. Чувство юмора. Умение сдерживать эмоции.

**Практика:** Игровые пробы. Поиск ответов на примерные задания.

**Оборудование:** Мультимедийный комплекс

**Тема 7.** **Командообразование и эффективное взаимодействие**

**Теория:**. Понятие команды. Организация команды, распределение ролей в команде. Функции капитана команды. Поведение каждого в команде. Командный дух. Роль и действия капитана.

**Практика:** Тренинги. Игра. Поиск ответов на примерные задания

**Оборудование:** Мультимедийный комплекс

**Тема 8.** **Основы коллективной (командной) работы при поиске ответов на вопросы «Что? Где? Когда?»**

**Теория:**. Основные принципы командного взаимодействия. Умение говорить лаконично.

**Практика:** Отработка игры в шестерках. Отработка ролевых функций в команде. Устранение недостатков при обсуждении. Выработка условий сигнализации и других форм взаимодействия для «Брейн-ринга».

**Оборудование:** Мультимедийный комплекс

**Тема 9.** **Умение слышать друг друга. Скорость реакции. Интуиция.**

**Теория:**. Умение слушать и слышать. Принципы отбора версии.

**Практика:** Тренинги. Игра. Поиск ответов на примерные задания.

**Оборудование:** Мультимедийный комплекс

**Тема 10.** **Правила и техника составления вопросов**

**Теория:**. Вопросы к игре и их особенности. Классификация вопросов интеллектуальных игр. Аналогия, противопоставление, ситуационный, продолжить ряд, двух-, трехступенчатые, введение ключевых слов, слова – подсказки, комплексные вопросы и т.д.

**Практика:** Самостоятельная домашняя индивидуальная работа школьников по составлению вопросов к играм. Разбор составленных вопросов на занятиях.

**Оборудование:** Мультимедийный комплекс

**Тема 11.** **Правила составления вопросов.**

**Теория:** 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.

**Практика:** Самостоятельная домашняя индивидуальная работа школьников по составлению вопросов к играм. Разбор составленных вопросов на занятиях.

**Оборудование:** Мультимедийный комплекс

**Тема 12.** **Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.**

**Теория:**.-

**Практика:** Самостоятельная домашняя индивидуальная работа школьников по составлению вопросов к играм. Разбор составленных вопросов на занятиях. Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.

**Оборудование:** Мультимедийный комплекс.

**Раздел 2.** **Игры «Что? Где? Когда?»**

**Тема 1-12. Тренировочные игры «Что? Где? Когда?».**

**Теория:** Правила и регламент игры «Что? Где? Когда?».

**Практика:** Проведение игр. Отработка специальных умений и навыков на играх с использованием временного отсчета.

**Оборудование:** Мультимедийный комплекс. Ноутбук. Музыкальная аппаратура (колонки, микшер, микрофоны)

**Раздел 3.** **Другие интеллектуальные игры**

**Тема 1.** **«Своя игра».**

**Теория:** Правила и регламент игры

**Практика:**Проведение игры «Своя игра». Отработка специальных умений и навыков на играх с использованием временного отсчета.

**Оборудование:** Мультимедийный комплекс. Ноутбук

**Тема 2.** **«Пентагон».**

**Теория:** Правила и регламент игры

**Практика:**Проведение игры «Пентагон». Отработка специальных умений и навыков на игре с использованием временного отсчета.

**Оборудование:** Мультимедийный комплекс

**Тема 3.** **«Эрудит-квартет».**

**Теория:** Правила и регламент игры

**Практика:**Проведение игры «Эрудит-квартет». «Эрудит-квартет». Отработка специальных умений и навыков на игре с использованием временного отсчета.

**Оборудование:** Мультимедийный комплекс

**Тема 4.** **«Перевертыши».**

**Теория:** Правила и регламент игры

**Практика:**Проведение игры «Перевертыши». Отработка специальных умений и навыков на игре с использованием временного отсчета.

**Оборудование:** Мультимедийный комплекс

**Тема 5.** **«Тройки».**

**Теория:** Правила и регламент игры

**Практика:**Проведение игры «Тройки». Отработка специальных умений и навыков на игре с использованием временного отсчета и «игровой кнопки»

**Оборудование:** Ноутбук, «игровые кнопки»

**Раздел 4.** **Социальные пробы**

**Тема 1-4. Организация и проведение школьных игр**

**Теория:** Правила и регламент игр.

**Практика:** Самостоятельная подготовка информационной и материальной части мероприятий, организация, проведение и последующий анализ членами клуба интеллектуальных викторин для младших школьников, общешкольных турниров.

**Оборудование:** Мультимедийный комплекс. Ноутбук. Музыкальная аппаратура (колонки, микшер, микрофоны)

**Тема 5. Итоговое занятие**

**Практика:** итоговая диагностика результатов освоения Программы.

**Оборудование:** -

# КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

## **Календарный учебный график**

**Место проведения:** учебный кабинет МБОУ СШ №31, Дворец книги, ИЦАЭ

**Время проведения занятий:** суббота 15.00-16.40

**Год обучения:** 2023-2024

**Количество учебных недель:** 36

**Количество учебных дней:** 36

**Сроки учебных периодов: 1 полугодие –** с 01.09.2023 г. по 30.12.23 г.

 **2 полугодие –** с 08.01.24 г. по 31.05.24 г.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Тема занятия** | **Кол-во часов** | **Форма занятия** | **Форма контроля** | **Месяц** | **Примечание** |
| 1 | **Компоненты успешной игры** Вводное занятие. Инструктаж по ТБ | **2** | Теоретическое занятие (лекция) | тестирование деловая игра | сентябрь |  |
| 2 | Виды интеллектуальных игр | 2 | Комплексное занятие | наблюдение | сентябрь |  |
| 3 | Базовые правила некоторых интеллектуальных игр | 2 | Комплексное занятие | наблюдение | сентябрь |  |
| 4 | Механика игры и игровые технологии | **2** | Комплексное занятие | наблюдение | октябрь |  |
| 5 | Специфические методы поиска ответов на вопросы «Что? Где? Когда?» | 2 | Комплексное занятие | наблюдение | октябрь |  |
| 6 | Различные подходы к поиску ответа | 2 | Комплексное занятие | наблюдение | октябрь |  |
| 7 | Командообразование и эффективное взаимодействие | 2 | Комплексное занятие | наблюдение | ноябрь |  |
| 8 | Основы коллективной (командной) работы при поиске ответов на вопросы «Что? Где? Когда?» | 2 | Комплексное занятие | наблюдение | ноябрь |  |
| 9 | Умение слышать друг друга. Скорость реакции. Интуиция | 2 | Комплексное занятие, тренинг | наблюдение | ноябрь |  |
| 10 | Правила и техника составления вопросов | 2 | Комплексное занятие | наблюдение | декабрь |  |
| 11 | Правила составления вопросов. | 2 | Комплексное занятие | наблюдение | декабрь |  |
| 12 | Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов. | 2 | Комплексное занятие | наблюдение | декабрь |  |
| 13 | **Игры «Что? Где? Когда?»** Тренировочные игры «Что? Где? Когда?». | **2** | Практическое занятие (игра) | наблюдение | сентябрь |  |
| 14 | Тренировочные игры «Что? Где? Когда?». | **2** | Практическое занятие (игра) | наблюдение | октябрь |  |
| 15 | Тренировочные игры «Что? Где? Когда?». | **2** | Практическое занятие (игра) | наблюдение | январь |  |
| 16 | Тренировочные игры «Что? Где? Когда?». | **2** | Практическое занятие (игра) | наблюдение | январь |  |
| 17 | Тренировочные игры «Что? Где? Когда?». | **2** | Практическое занятие (игра) | наблюдение | февраль |  |
| 18 | Тренировочные игры «Что? Где? Когда?». | **2** | Практическое занятие (игра) | наблюдение | февраль |  |
| 19 | Тренировочные игры «Что? Где? Когда?». | **2** | Практическое занятие (игра) | наблюдение | февраль |  |
| 20 | Тренировочные игры «Что? Где? Когда?». | **2** | Практическое занятие (игра) | наблюдение | февраль |  |
| 21 | Тренировочные игры «Что? Где? Когда?». | **2** | Практическое занятие (игра) | наблюдение | март |  |
| 22 | Тренировочные игры «Что? Где? Когда?». | **2** | Практическое занятие (игра) | наблюдение | март |  |
| 23 | Тренировочные игры «Что? Где? Когда?». | **2** | Практическое занятие (игра) | наблюдение | март |  |
| 24 | Тренировочные игры «Что? Где? Когда?». | **2** | Практическое занятие (игра) | наблюдение | апрель |  |
| 25 | **Другие интеллектуальные игры** «Своя игра». | **2** | Практическое занятие (игра) | наблюдение | апрель |  |
| 26 | «Пентагон». | **2** | Практическое занятие (игра) | наблюдение | апрель |  |
| 27 | «Эрудит-квартет». | **2** | Практическое занятие (игра) | наблюдение | май |  |
| 28 | «Перевёртыши» | **2** | Практическое занятие (игра) | наблюдение | май |  |
| 29 | «Тройки» | **2** | Практическое занятие (игра) | наблюдение | май |  |
| 30 | **Социальные пробы**Организация и проведение школьных игр | **2** | Практическое занятие (игра) | наблюдение | ноябрь |  |
| 31 | Организация и проведение школьных игр | **2** | Практическое занятие (игра) | наблюдение | декабрь |  |
| 32 | Организация и проведение школьных игр | **2** | Практическое занятие (игра) | наблюдение | март |  |
| 33 | Организация и проведение школьных игр | 2 | Практическое занятие (игра) | наблюдение | апрель |  |
| 34 | Итоговое занятие | 2 | Диагностическое занятие | тестирование | май |  |

## **Формы аттестации/контроля**

**Формы аттестации/контроля для выявления предметных и метапредметных результатов*:***

тестирование, практическая работа, конкурс, олимпиада, игра

**Формы аттестации/контроля формы для выявления личностных качеств:**

наблюдение, беседа, опросы, анкетирование, портфолио,

**Особенности организацииаттестации/контроля:**

В начале обучения проводится входная диагностика в форме тестирования с целью определения уровня знаний, умений, навыков обучающихся, а также их потенциала к развитию.

Текущая диагностика осуществляется в практической деятельности. В ходе наблюдения оценивается результативность участия в тренировочных и выездных играх, конкурсах, олимпиадах; способность к поиску и отбору необходимого материала, умению работать с различными источниками информации, умению работать в команде, выступать в роли организаторов интеллектуальных игр. Анализируются положительные и отрицательные стороны работы, корректируются недостатки, ведется портфолио.

В конце обучения проводится итоговая диагностика результатов освоения Программы.

## **Оценочные материалы**

Для выявления результатов освоения Программы используются следующие диагностические методики:

— методика В.П. Степанова «Уровень личностных результатов обучающихся»;

— анкета «Уровень мотивации обучающихся к занятиям»;

— карта мониторинга по Л.Н. Буйловой (предметные и метапредметные результаты).

## **Методическое обеспечение программы**

**Методические материалы**:

* наличие системы поэтапного развития навыков игры в команде и техники взятия интеллектуального вопроса;
* комплекты игровых вопросов, активизирующих интерес старшеклассников на общую эрудицию.
* учебные пособия по ведению игр;
* опросники способностей;
* авторский раздаточный материал.

**Методики и технологии:**

В соответствии с возрастными особенностями обучающихся используются разнообразные формы организации занятий и методы обучения. Практическая часть занятий предполагает учебно – деятельностную игру обучающихся, выполнение практических упражнений по изучаемым темам. При этом активно используются информационно - коммуникативные и здоровьесберегающие технологии. При проведении занятий применяются технологии проблемного и диалогового обучения, игровые технологии, интерактивные методики, проводится рефлексия. Активно применяются образовательные технологии личностно - ориентированного обучения, педагогики сотрудничества, организуется участие в конкурсах, интеллектуальных играх, олимпиадах, викторинах.

**Краткое описание работы с методическими материалами**:

 При составлении учебно-тематического плана по реализации Программы учитываются следующие факторы: объем и содержание учебного материала соответствует возрастным особенностям обучающихся, последовательное усложнение материала, соблюдение требований СанПиН. На занятиях используется в основном групповая работа, что требует от обучающихся общения друг с другом и педагогом. При проведении занятий большую роль играет использование электронных ресурсов, презентаций, учебных фильмов. Работа с учебными материалами включает как коллективное, так и самостоятельное изучение с последующим обсуждением анализом и применением полученных знаний на практических занятиях в ходе игровых ситуаций.

## **Условия реализации программы**

Для эффективной реализации Программы необходимы определённые условия:

наличие помещения для учебных занятий, рассчитанного на 15 человек и отвечающего правилам СанПин;

наличие ученических столов и стульев, соответствующих возрастным особенностям обучающихся;

наличие необходимого оборудования согласно списку;

наличие учебно-методической базы: научная и справочная литература, наглядный материал, раздаточный материал, методическая литература.

**Материально-техническое обеспечение** **программы:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Наименование** | **Количество** | **Область применения** |
| Мультимедийный комплекс | 1 шт. | Используется для просмотра видеоматериалов, демонстрации презентаций, проведения интерактивных интеллектуальных игр |
| Ноутбук | 1 шт. | Используется для музыкального сопровождения и проведения общешкольных интеллектуальных игр, организации интернет-общения, просмотра вебинаров, мастер-классов в онлайн-режиме, участия в дистанционных онлайн-играх. |
| Музыкальная аппаратура (колонки, микшер, микрофоны) | 1 шт. | Используется для музыкального сопровождения и проведения общешкольных интеллектуальных игр |

**Информационное обеспечение** **программы:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Наименование** | **Ссылка** | **Область применения** |
| [База вопросов «Что? Где? Когда?»](https://db.chgk.info/) | <https://db.chgk.info/tour/tipboy1> | Используется для организации тренировочных игр |
| Виртуальные экскурсии по музеям России | <http://journal-shkolniku.ru/virtual-ekskursii.html> | Используется для поиска необходимой информации по темам занятий |
| Русское географическое общество. Официальный сайт | <https://www.rgo.ru/ru> | Используется для поиска необходимой информации по темам занятий |
| Виртуальный музей Лувр | <http://louvre.historic.ru> | Используется для поиска необходимой информации по темам занятий |
| [Российское общество «Знание»](https://vk.com/znanierussia) | <https://vk.com/znanie_igra> | В качестве информационного и познавательного ресурса |

**Для обучения с применением дистанционных образовательных технологий** используются технические средства, а также информационно-телекоммуникационные сети, обеспечивающие передачу по линиям связи указанной информации (образовательные онлайн-платформы, цифровые образовательные ресурсы, размещенные на образовательных сайтах, видеоконференции, вебинары, интернет - общение, E-mail, облачные сервисы и т.д.).

**Кадровое обеспечение программы:**

Для реализации программы требуется педагог дополнительного образования с уровнем образования и квалификации, соответствующим профессиональному стандарту «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

## **Воспитательный компонент**

**Цель воспитательной работы** В соответствии с законодательством Российской Федерации общей **целью воспитания** является развитие личности, самоопределение и социализация детей на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению; взаимного уважения; бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде (Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», ст. 2, п. 2).

**Задачи воспитательной работы**

* стимулировать у обучающихся желание постоянно повышать свой интеллектуальный уровень;
* формировать коммуникативные компетентности в сотрудничестве, навыки командной игры, эффективного социального взаимодействия;
* сформировать представление об интернет-среде как о пространстве для интеллектуального поиска, эрудиции и развития; поддерживать интерес учащихся к получению знаний за пределами школьной программы;
* укреплять и поощрять формирование культуры уважительного и вежливого взаимодействия (в том числе сетевого, виртуального) обучающихся со сверстниками, педагогами, окружающими людьми;
* помочь становлению подлинного патриотизма, основанного на стремлении к полезной деятельности для своей страны.

**Приоритетные направления воспитательной деятельности**

гражданско-патриотическое воспитание, нравственное и духовное воспитание, воспитание семейных ценностей, воспитание положительного отношения к труду и творчеству, здоровьесберегающее воспитание, социокультурное и медиакультурное воспитание, культурологическое и эстетическое воспитание, правовое воспитание и культура безопасности учащихся, экологическое воспитание, профориентационное воспитание

**Формы воспитательной работы**

беседа, лекция, дискуссия, экскурсия, культпоход, викторина, деловая игра, командные интеллектуальные игры.

**Методы воспитательной работы**

беседа, лекция, дискуссия, упражнение, приучение, создание воспитывающих ситуаций, соревнование, игра, поощрение, наблюдение, анкетирование, тестирование, анализ результатов деятельности,

**Планируемые результаты воспитательной работы**

* готовность и способность обучающихся к саморазвитию и личностному самоопределению, общественной активной личности, гражданской позиции, культуры общения и поведения в социуме, навыков здорового образа жизни, которые представлены следующими компонентами: мотивационно-целостными (самореализация, саморазвитие, самосовершенствование); когнитивными (знания, рефлексия деятельности); операциональными (умения, навыки); эмоционально- волевыми (самооценка, эмоциональное отношение к достижению);
* ориентация на понимание причин личного успеха и успеха команды;
* способность к самооценке на основе критерия успешности деятельности;
* сформированность социально ценных личностных и нравственных качеств: организованность, добросовестное отношение к делу, инициативность, любознательность, потребность помогать другим, уважение к чужому мнению.

**Календарный план воспитательной работы**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Название мероприятия** | **Задачи** | **Форма проведения** | **Сроки проведения** |
| 1 | Финал Всероссийского интеллектуального турнира «Лига знаний: школы и колледжи» в г. Москва | укреплять и поощрять формирование культуры уважительного и вежливого взаимодействия обучающихся со сверстниками, педагогами, окружающими людьми | очная | сентябрь |
| 2 | Игра на тему астрономии в рамках  проекта «Автостопом по галактике» при поддержке Фонда президентских грантов | стимулировать у обучающихся желание постоянно повышать свой интеллектуальный уровень | очная | сентябрь |
| 3 | Международная просветительская акция «Литературный диктант» | стимулировать у обучающихся желание постоянно повышать свой интеллектуальный уровень | очная | сентябрь |
| 4 | Региональная интеллектуальная игра «Педагогическая лига интеллектуалов" в рамках реализации мероприятий марафона «ПРОпедагога. ПРОнаставника», посвященного Году Педагога и Наставника | укреплять и поощрять формирование культуры уважительного и вежливого взаимодействия (в том числе сетевого, виртуального) обучающихся со сверстниками, педагогами, окружающими людьми | дистанционная | октябрь |
| 5 | Городская онлайн-викторина «ЭКОмозаика» | стимулировать у обучающихся желание постоянно повышать свой интеллектуальный уровень | дистанционная | октябрь |
| 6 | Чемпионат России по игре «Что? Где? Когда?» [Российское общество «Знание»](https://vk.com/znanierussia) | укреплять и поощрять формирование культуры уважительного и вежливого взаимодействия обучающихся со сверстниками, педагогами, окружающими людьми | очная | ноябрь |
| 7 | VIII Международная просветительская акция «Большой этнографический диктант-2023» | помогать становлению подлинного патриотизма | дистанционная | ноябрь |
| 8 | «Всероссийский юннатский квиз» (проект РДДМ) | стимулировать у обучающихся желание постоянно повышать свой интеллектуальный уровень | дистанционная | ноябрь |
| 9 | Осенняя серия школьных игр «Что? Где? Когда?» | укреплять и поощрять формирование культуры уважительного и вежливого взаимодействия обучающихся со сверстниками, педагогами, окружающими людьми | очная | ноябрь |
| 10 | Зимняя серия школьных игр «Что? Где? Когда?» | укреплять и поощрять формирование культуры уважительного и вежливого взаимодействия обучающихся со сверстниками, педагогами, окружающими людьми | очная | январь |
| 11 | Всероссийский интеллектуальный турнир «Лига знаний: школы и колледжи» (отборочный этап) | стимулировать у обучающихся желание постоянно повышать свой интеллектуальный уровень | дистанционная | март |
| 12 | Международная историческая акция «Диктант Победы» | помогать становлению подлинного патриотизма | очная | апрель |
| 13 | Всероссийская историческая интеллектуальная игра «1418» | помогать становлению подлинного патриотизма | дистанционная | апрель |
| 14 | Международная просветительская акция «Пушкинский диктант» | стимулировать у обучающихся желание постоянно повышать свой интеллектуальный уровень | очная | июнь |

# Список литературы

**для педагога:**

1.Авторы-составители: Е.В. Алексеев, В.Г. Белкин, Н.А. Курмашева, М.О. Поташев, И.К. Тюрикова. «Что? Где? Когда?»: Рольф; Москва; 2000.
2. Баландин Б.Б. 1001 вопрос для очень умных (с подсказками для остальных) / Москва: РИПОЛ КЛАССИК
3. Белкин, В.А. Клуб интеллектуальных игр: методика тренировок / Москва, 2002.
4. Ворошилов, В.Я. Феномен игры / Москва, ЭКСМО, 2002.
5. Григорьев Д.В. Программа внеурочной деятельности. Познавательная деятельность. Проблемно-ценностное общение. – М.: Просвещение, 2011
6. Левченко Н.А., Норицин А.А., Воробьев3.B.. Пентагон. Пермь, 1998.
7. Нянковский М. А.. Клуб эрудитов. 525 вопросов для интеллектуальных игр. – Ярославль: Академия развития: академия Холдинг, 2004.
8. О, счастливчик! / Ред. А.Кочаров. – Москва: Эгмонт Россия Лтд., 1999.
9. О, счастливчик. Книга вторая. / Ред. А.Кочаров. – Москва: Эгмонт Россия Лтд., 1999.
10. О, счастливчик. Книга третья. / Ред. А.Кочаров. – Москва: Эгмонт Россия Лтд., 2000.
11. Своя Игра / Сост. И.К. Тюрикова. – Москва: ТЕРРА, тт 1-10
12. Хайчин, Ю.Д. ТВоя игра / – Москва: ФАИР-ПРЕСС, 2000.
13. Шаульская Н. А. 2500 вопросов для школьных викторин./Ростов – на – Дону, «Феникс», 2013.

**для обучающихся:**

1. Агеева И. Д. Кто лучше всех знает Россию?/методическое пособие. М., Творческий центр. 2005.
2. Андросов А., Клейн А. Играем в «Что? Где? Когда?» / - Одесса: НВО ХПА, 1998.
3. Главная книга умных и веселых / Сост. Ю.Д.Хайчин. – Донецк: Сталкер, 1998.
4. Детские энциклопедии, справочники и другая аналогичная литература.
5. Журнал «Игра» за 1997 — 1999 год.
6. Климович, Л.В. Играем в «знатоков»! / Минск: Беларускi верасень, 2005.
7. Климович, Л.В. Нам нужны сообразительные / Минск: Зорны верасень, 2007.
8. Кто хочет стать миллионером? / Ред. А.Кочаров. – Москва: Эгмонт Россия Лтд., 2000.
9. Левин, Б.Е. «Что? Где? Когда?» для «чайников» / Донецк: Сталкер, 1999.
10. Настольная книга умных и веселых / Сост. Ю.Д.Хайчин. – Донецк: Сталкер, 1997.
11. Серия «Большая школьная энциклопедия», Махаон, 2004 г.
12. Серия «Я познаю мир», АСТ Астрель, 1990-2002 г.

**для родителей (законных представителей):**

1. Айзенк, Г.Ю. Проверьте свои способности / Г.Ю. Айзенк. - М.: Мир, 1972.
2. Анашина, Н.Ю. Энциклопедия интеллектуальных игр / Н.Ю. Анашина. - Ярославль, Академия развития, 2006.
3. Настольная книга умных и веселых. /Сост. Ю.Д. Хайчин. - Д.: Сталкер, 1997.

**Информация для карточки в Навигаторе**

**Полное название:** Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально-гуманитарной направленности «Клуб знатоков».

**Публичное название:** «Клуб знатоков»

**Краткое описание:**
Программа «Клуб знатоков» направлена на развитие интеллектуальных способностей подростков в процессе командной работы.