

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение гимназия №2

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по ВВВР

 Г.В. Дивнич

от «28» апреля 2023 г.



УТВЕРЖДАЮ

Директор МБОУ гимназии № 2

 И.В. Лемешева

от «29» апреля 2023

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА

Интеллектуально-познавательный

клуб «Что? Где? Когда?»

Возраст обучающихся: 15-18 лет

Срок реализации: 1 год

Количество детей в группе: 20 чел.

Количество часов в год: 76

Педагог, реализующий программу:

Мамедов Вагиф Намикович,

педагог дополнительного образования

Сургут, 2023

ПАСПОРТ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ) ПРОГРАММЫ

МУНИЦИПАЛЬНОГО БЮДЖЕТНОГО ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО УЧРЕЖДЕНИЯ ГИМНАЗИИ №2

Название программы	«Интеллектуальный клуб Что? Где? Когда?»
Направленность программы	социально-гуманитарное
Возраст учащихся	15 - 18 лет
Уровень программы	базовый
Информация о педагоге реализующего дополнительную общеобразовательную программу.	Педагог – Мамедов Вагиф Намикович, Уровень образования – высшее, Сургутский государственный педагогический университет. Педагог по основам безопасности жизнедеятельности, по специальности «Безопасность жизнедеятельности» 14.06.2014 г. Профессиональная категория – молодой специалист.
Год разработки	2020
Срок реализации	1 год
Количество часов на реализацию программы	2 часа в неделю – 76 часов год
Где, когда и кем утверждена дополнительная общеобразовательная программа	Утверждено: Директор МБОУ гимназии №2 И. В. Лемешева <u>29.04.2023 г</u>
ФИО рецензента (при наличии)	нет
Цель	создание условий для интеллектуального развития и становления личности обучающихся, развитие творческого мышления у обучающихся, умение самостоятельно оценить ситуацию и принять верное решение
Задачи	развитие у учащихся эрудицию, навыки творческого мышления, психологической устойчивости, коммуникативности; выработать у учащихся навыки работы в команде, анализа данной информации и синтеза новой на её основе; достигнуть определённых командных результатов в спортивных разновидностях интеллектуально – творческих игр; популяризация молодёжного интеллектуального досуга; привлечь учащихся к движению интеллектуальных игр.
Ожидаемые результаты освоения программы	Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения учебного курса Личностные результаты: самостоятельно определять и высказывать самые простые, общие для всех людей правила поведения при совместной работе и сотрудничестве (этические нормы); в предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, самостоятельно делать выбор, какой поступок совершить; средством достижения этих результатов служит учебный материал и задания учебника, нацеленные на 2-ю линию развития – умение определять своё отношение к миру; Метапредметные результаты:

	<p>определять цель деятельности на уроке с помощью учителя и самостоятельно;</p> <p>учиться совместно с учителем обнаруживать и формулировать учебную проблему совместно с учителем (для этого в учебнике специально предусмотрен ряд уроков);</p> <p>учиться планировать учебную деятельность на уроке;</p> <p>высказывать свою версию, пытаться предлагать способ её проверки (на основе продуктивных заданий в учебнике);</p> <p>работая по предложенному плану, использовать необходимые средства (учебник, простейшие приборы и инструменты);</p> <p>средством формирования этих действий служит технология проблемного диалога на этапе изучения нового материала;</p> <p>определять успешность выполнения своего задания в диалоге с учителем;</p> <p>средством формирования этих действий служит технология оценивания образовательных достижений (учебных успехов);</p> <p>Предметные результаты:</p> <p>делать умозаключения из двух суждений, сравнивать, устанавливать закономерности, называть последовательность простых действий;</p> <p>делить слова на слоги, находить однокоренные слова, решать задачи, раскодировать слова; отгадывать и составлять ребусы, по значениям разных признаков;</p> <p>находить закономерности в расположении фигур по значению двух признаков, решать задачи на логику;</p> <p>называть противоположные по смыслу слова; решать задачи, решать задачи на смекалку;</p> <p>точно выполнять действия под диктовку, работать с толковым словарём, работать с изографами, уникальными фигурами; уметь подобрать фразеологизмы; измерять длину данного отрезка, чертить отрезок данной длины;</p> <p>узнавать и называть плоские углы: прямой, тупой и острый;</p>
Формы занятий	<p>групповые учебно-практические и теоретические занятия;</p> <p>работа по индивидуальным планам (исследовательские проекты);</p> <p>участие в соревнованиях;</p> <p>комбинированные занятия.</p>

Аннотация

Занятия в рамках курса программы Интеллектуально - познавательного клуба «Что? Где? Когда?» направлены в основном на формирование ценностного отношения школьников к знаниям, развитие их любознательности, повышение их познавательной мотивации. Проведение предусмотренных программой тематических игр Интеллектуально - познавательного клуба «Что? Где? Когда?» «Что? Где? Когда?» позволяет акцентировать внимание школьников на ярких страницах отечественной и мировой истории и культуры. Подростки также имеют возможность самостоятельно организовать интеллектуальные викторины для учащихся младших классов, что позволяет им приобрести некоторый позитивный опыт социальной деятельности. Занятия реализуются в течение 76 часов и ориентированы на 15-18 – летних юношей и девушек.

Наименование образовательной организации: МБОУ гимназия №2
Направление дополнительного образования: социально-гуманитарное
Название программы: Интеллектуально- познавательный клуб «Что? Где? Когда?»
Тип программы: модифицированная
Срок реализации программы: 2023-2024 уч. год
Уровень освоения программы: базовый
Форма обучения: очная
Количество часов: в год –76 часов, в неделю - 2 часа
Возраст обучающихся: 15-18 лет
Составитель: Мамедов Вагиф Намикович, педагог дополнительного образования, учитель основ безопасности жизнедеятельности

Пояснительная записка

Данная программа носит модифицированный характер, составлена на основе авторской программы «Интеллектуальные творческие игры», разработана педагогом ДДЮТ М.И. Скипским (г. Санкт – Петербург), рекомендована к реализации Департаментом образования Администрации г. Сургута., в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта Допущено Министерством образования и науки Российской Федерации М.: «Просвещение» 2012. Федерального закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных учреждений дополнительного образования детей» от 04.07.2014 г. №41, Приказа Министерства просвещения РФ № 196 от 09.11.2018г «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

Реализация образовательной программы осуществляется за пределами ФГОС и федеральных государственных требований, и не предусматривает подготовку обучающихся к прохождению государственной итоговой аттестации по образовательным программам.

Календарный учебный график составлен в соответствии с ФЗ 273 «Об образовании в Российской Федерации», Письмом Минобрнауки от 18.11.2015 № 09-3242.

Новизна программы состоит в том, что данная программа основана на идее социального конструктивизма (Ричард Прават, 1993г.), когда взамен видения программы в линейном выражении, с фиксированной последовательностью операций, которыми легко следовать, программа должна рассматриваться как матрица или сеть больших идей. Задача педагога простирается за пределы задач менеджера и дирижёра, которая заключается в обеспечении того, чтобы всё шло по плану. Вместо этого педагог присоединяется к учащимся по мере того, как они исследуют интеллектуальные возможности и приобретают навыки, необходимые для выживания в сфере знаний.

Программа рассчитана на 1 год обучения, два часа в неделю и составлена без учёта участия в интеллектуальных турнирах.

Актуальность программы обусловлена тем, что с каждым днём жизнь становится все разнообразнее и сложнее. И она требует от человека не шаблонных, привычных действий, а подвижности, гибкости мышления, быстрой ориентации и адаптации к новым условиям, творческого подхода к решению больших и сложных проблем. Если учесть тот факт, что доля умственного труда почти во всех профессиях постоянно растёт, а все большая часть исполнительской деятельности перекладывается на машины, то становится очевидным, что интеллектуальные способности человека следует признать самым существенным качеством современного человека и задачу их развития – одной из важнейших

задач в воспитании.

Под интеллектуально – творческими играми в данной программе подразумеваются игры, требующие от участников решения задач творческого характера методом индивидуального, а чаще – коллективного напряжения интеллекта («мозгового штурма»). К таким играм относятся в первую очередь «Что? Где? Когда?», «Брейн - ринг», «Своя игра», а так же игры на их основе и игры – упражнения, служащие для отработки того или иного навыка (например, «буриме», «перевёртыши», «верю – не верю» и другие). Все занятия по данной программе проходят в игровой форме или с элементами игровых технологий.

Основная **цель** программы: активизировать познавательную деятельность, сформировать интерес к книжной культуре и ценности знания как такового.

Цель:

- **создание** условий для интеллектуального развития и становления личности обучающихся;
- **развитие** творческого мышления у обучающихся;
- **умение** самостоятельно оценить ситуацию и принять верное решение

Задачи:

- **развитие** у учащихся эрудицию, навыки творческого мышления, психологической устойчивости, коммуникативности;
- **выработать** у учащихся навыки работы в команде, анализа данной информации и синтеза новой на её основе;
- **достигнуть** определённых командных результатов в спортивных разновидностях интеллектуально – творческих игр;
- **популяризация** молодёжного интеллектуального досуга;
- **привлечь** учащихся к движению интеллектуальных игр.

Отличительные особенности данной образовательной программы от уже существующих в этой области заключается в том, что программа ориентирована на применение широкого комплекса различного дополнительного материала. Чтобы решить основные учебные задачи, используются традиционные методы ведения занятий и новые педагогические технологии, различные типы занятий: комбинированный и групповые занятия, коллективная работа, диалог и постановка творческих задач с индивидуальным подходом к каждому ребёнку. Занятия включают в себя теоретическую и практическую части. Программой предусмотрено, чтобы каждое занятие было направлено на расширение творческих способностей, на приобщение детей к активной познавательной и творческой работе.

Возрастные и психологические особенности детей среднего школьного возраста позволяют ставить перед ними посильно сложные творческие задачи. Необходимо уделять особое внимание развитию у детей творческих способностей, которые очень важны. На занятиях дети научатся бережно относиться к предоставленным материалам, у них формируются навыки культуры трудовой деятельности: планирование будущей деятельности, самоконтроль за своими действиями в процессе решения задач. Стремление достичь качественных результатов говорит об их настойчивости, способности к преодолению трудности. При коллективной работе дети обучаются способам сотрудничества: договариваются об этапах работы.

Требования к уровню подготовки обучающихся

Условиями отбора детей в интеллектуальный клуб «Что? Где? Когда?» прежде всего, является их желание заниматься интеллектуально-познавательной деятельностью. Одно из главных условий успеха обучение детей и развитие их интеллектуальных способностей – это индивидуальный подход к каждому ребёнку.

Направленность дополнительной общеобразовательной программы: естественно-научная

Возраст обучающихся: 15-18 лет, однопрофильная группа, в которой учащиеся обучаются одному виду деятельности на занятии проводимым педагогом. Численность группы — 12 человек.

Основные формы организации образовательного процесса: индивидуальные, групповые, коллективные.

Сроки реализации дополнительной образовательной программы: 2023-2024 уч.год.

Режим занятий: в год - 76 часов, в неделю – 2 часа.

Продолжительность занятия	Периодичность в неделю	Количество часов в неделю	Количество часов в год
1 час	2 раза в неделю	2 часа	76 часов

Раздел I. Ожидаемые результаты освоения программы (личностные, предметные, метапредметные).

Личностные результаты.

У обучающегося **будут сформированы:**

- *Самостоятельно определять* и *высказывать* самые простые, общие для всех людей правила поведения при совместной работе и сотрудничестве (этические нормы).
- В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, *самостоятельно делать выбор*, какой поступок совершить.
- Средством достижения этих результатов служит учебный материал и задания учебника, нацеленные на 2-ю линию развития – умение определять своё отношение к миру.

Метапредметные результаты.

Регулятивные универсальные учебные действия

Обучающийся **научится:**

- *Определять* цель деятельности на уроке с помощью учителя и самостоятельно.
- Учиться совместно с учителем обнаруживать и *формулировать учебную проблему* совместно с учителем (для этого в учебнике специально предусмотрен ряд уроков).
- Учиться *планировать* учебную деятельность на уроке.
- *Высказывать* свою версию, пытаться предлагать способ её проверки (на основе продуктивных заданий в учебнике).
- Работая по предложенному плану, *использовать* необходимые средства (учебник, простейшие приборы и инструменты).
- Средством формирования этих действий служит технология проблемного диалога на этапе изучения нового материала.
- Определять успешность выполнения своего задания в диалоге с учителем.
- Средством формирования этих действий служит технология оценивания образовательных достижений (учебных успехов).

Познавательные универсальные учебные действия

Обучающийся **научится:**

- Ориентироваться в своей системе знаний: *понимать*, что нужна дополнительная информация (знания) для решения учебной задачи в один шаг.

- *Делать* предварительный *отбор* источников информации для решения учебной задачи.
- Добывать новые знания: *находить* необходимую информацию

Обучающийся **получит возможность научиться:**

- Добывать новые знания: *извлекать* информацию, представленную в разных формах (текст, таблица, схема, иллюстрация и др.).
- Перерабатывать полученную информацию: *наблюдать* и *делать* самостоятельные *выводы*.
- Средством формирования этих действий служит учебный материал и задания учебника, нацеленные на 1-ю линию развития – умение объяснять мир.

Коммуникативные универсальные учебные действия

Обучающийся **научится:**

- Донести свою позицию до других:
- *оформлять* свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).
- *Слушать* и *понимать* речь других.
- *Вступать* в беседу на уроке и в жизни.
- Средством формирования этих действий служит технология проблемного диалога (побуждающий и подводящий диалог) и технология продуктивного чтения.

Обучающийся **получит возможность научиться:**

- *Слушать* и *понимать* речь других.
- *Вступать* в беседу на уроке и в жизни.
- Средством формирования этих действий служит технология проблемного диалога (побуждающий и подводящий диалог) и технология продуктивного чтения.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.
- Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).
- Средством формирования этих действий служит работа в малых группах (в методических рекомендациях дан такой вариант проведения уроков).

Предметные результаты

Обучающийся **научится:**

- Делать умозаключения из двух суждений, сравнивать, устанавливать закономерности, называть последовательность простых действий;
- Делить слова на слоги, находить однокоренные слова, решать задачи, раскодировать слова; отгадывать и составлять ребусы, по значениям разных признаков;
- Находить закономерности в расположении фигур по значению двух признаков, решать задачи на логику;
- Называть противоположные по смыслу слова; решать задачи, решать задачи на смекалку;
- Точно выполнять действия под диктовку, работать с толковым словарём, работать с изографами, уникальными фигурами;
- Уметь подобрать фразеологизмы; измерять длину данного отрезка, чертить отрезок данной длины;
- Узнавать и называть плоские углы: прямой, тупой и острый;

Воспитанник получит **возможность научиться:**

- Узнавать и называть плоские геометрические фигуры: треугольник, четырёхугольник, пятиугольник, шестиугольник, многоугольник; читать информацию, заданную с помощью линейных диаграмм;
- Решать арифметические ребусы и числовые головоломки, содержащие два действия (сложение и/или вычитание);
- Составлять истинные высказывания (верные равенства и неравенства);
- Заполнять магические квадраты размером 3×3 ;
- Находить число перестановок не более чем из трёх элементов;
- Находить число пар на множестве из 3–5 элементов (число сочетаний по 2);
- Находить число пар, один элемент которых принадлежит одному множеству, а другой – второму множеству;
- Проходить числовые лабиринты, содержащие двое-трое ворот;
- Объяснять решение задач по перекладыванию спичек с заданным условием и решением;
- Решать простейшие задачи на разрезание и составление фигур;
- Уметь объяснить, как получен результат заданного математического фокуса.

Качества личности, которые могут быть развиты у детей в результате освоения программы:

- проявлять интерес к успехам товарищей, к обсуждению различных вопросов, ценить свой труд, уважать чужой;
- творчески откликаться на события окружающей жизни;
- слушать собеседника и высказывать свою точку зрения;
- предлагать свою помощь и просить о помощи товарища;
- понимать необходимость добросовестного отношения к труду и учебе;
- создавать прекрасное своими руками.

Раздел II. Календарный учебный график дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы «Что? Где? Когда?»

Реализация дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы «Золотой напёрсток»							
Первый год обучения (базовый уровень)							
I полугодие			II полугодие			Итого	
Период	Кол-во недель	Кол-во часов	Период	Кол-во недель	Кол-во часов	Кол-во недель	Кол-во часов
01.09.2023- 30.12.2023	17,5 недель	36	02.01.2024- 31.05.2024	20,5 недель	40	38	76
Сроки организации промежуточного и итогового контроля						Формы контроля	
13.12.2023-27.12.2023			16.05.2024-30.05.2024			Тестовые задания, представляющие собой проверку уровня усвоения теоретических знаний	

Учебно-тематический план второго года обучения на 2020/2021 учебный год

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Всего	Теория	Практика (интерактивные занятия)	
1.	Водное занятие.	1	1	-	беседа, опрос
2.	Введение в интеллектуально – творческие игры.	22	14	8	Наблюдение
3.	Постановка командной игры.	25	15	10	опрос, сеансы одновременной игры
4.	Вопрос в интеллектуальных играх.	16	10	6	тестирование, письменный опрос
5.	Переход команды в автономный режим.	11	5	6	тестирование, письменный опрос, выполнение дополнительных заданий
6.	Итоговое занятие.	1	1	-	

Календарный учебный график составлен в соответствии ФЗ № 273, Письмом Минобрауки РФ от 18.11.2015 № 09-3242

Содержание учебно-тематического плана.

1.Водное занятие

Вводный инструктаж по охране труда и технике безопасности. Нормы поведения в интеллектуальном клубе и кодекс чести знатока.

Рассказ о «телевизионных» и «спортивных» форматах интеллектуальных игр и их принципиальных отличиях в технических и философских аспектах.

Что такое игра? Самыми древними интеллектуальными играми принято считать шахматы, шашки, нарды, го и маджонг.

Понятие интеллектуальных игр. Из истории. Интеллектуальная игра: социокультурный феномен в движении (к вопросам истории и определения сущности.

Авторский обзор и анализ телевизионных игр. Обзор интеллектуальных игр. Общая типология интеллектуальных игр.

Психологическая и игровая совместимость. Определение игрового уровня обучающихся. Распределение игровых ролей в команде. Выбор капитана в команде. В течение сезона состав команды может корректироваться.

2. Введение в интеллектуально – творческие игры

Виды интеллектуальных игр.

Игры – разминки (Интеллектуальная игра «Алгоритм Цицерона» (игра в слова - самая простая, и она отлично подходит для роли «первой игры разминки» перед любой серьёзной творческой групповой работой); интеллектуальная игра «Цепочка ассоциаций»; интеллектуальная игра «Театр Аббревиатур» (игра относительно лёгкая, однако требует от её участников «актёрского мастерства», а значит, раскованности каждого, сплочённости группы в целом - то есть, требует предварительной разминки).

Основные функции интеллектуальных игр. Игровой тренинг.

«Что? Где? Когда?», «Чеширский кот».

План – сетка интеллектуальных игр на сезон. Разминка. «Разогревка».

Подготовка к X сезону интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?» среди обучающихся муниципальных бюджетных образовательных учреждений (1 этап Первенства). Работа с текстами вопросов «на слух».

Тренировочные игры «Что? Где? Когда?». Тематические игры «Что? Где? Когда?»: «Героические страницы российской истории»; «Первые в космосе»; «Мировая художественная культура»; «Религии мира» и т. п.

Работа с текстами вопроса «под запись». Анализ полученной информации и синтез из нее новой информации. Стереотипическое и творческое мышление. Виды памяти. Тренировки и активизация различных видов памяти.

Концентрация внимания. Понятие концентрации внимания. Влияние физического и эмоционального состояния на концентрацию внимания. Установление приоритетов при получении новой информации. Выносливость ума. Повышение силы ума. Упражнения с числами. Упражнения с буквами. Упражнения со словами. Определение уровня развития природной и культурной памяти. Виды памяти: зрительная, слуховая; краткосрочная, долговременная. Избирательность памяти.

Индивидуальные и командные игры и их особенности.

Игры: «Контакт», «Пойми меня», создание проблемных ситуаций. Логические задачи. Как доказать что угодно. Задачи-детективы и задачи-истории. Знакомство с правилами командных интеллектуальных игр.

Техника мозгового штурма.

3. Постановка командной игры

Различные теории о формировании команды. Опробование, выявление склонностей и отработка командных ролей в индивидуальных, групповых и командных играх. Теория и практика рассадки за игровым столом, командная стратегия. Взаимодействия в команде на игре, после игры и вне игры.

Подготовка к интеллектуальным играм VIII сезона школьного турнира.

4. Вопрос в интеллектуальных играх

Классификации вопросов и теории составления вопросов для различных интеллектуально – творческих игр. Вопросы «на технику» («на школу»). Различные вопросные школы и практикумы по этим школам.

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. Переход команды в автономный режим

Методы подготовки и самоподготовки. Критерии и методы оценки и самооценки игр и результатов. Капитан – руководитель команды и «вечно виноватый человек».

Тренировка реакции у капитанов. Упражнения «Гонка за лидером», «Интеллектуальный покер», «Ты – мне, я – тебе». Работа на «кнопке».

6. Итоговое занятие

Подведение итогов. Выявление положительных и отрицательных тенденций в игровой практике команды. Награждение в актовом зале.

III. Календарно-тематическое планирование

№ занятия	Наименование раздела, темы	Количество часов		Дата проведения занятий (недели)		УУД Универсальные учебные действия (деятельность учащихся на уроке)	Формы контроля/ аттестации
		Теория	Практика	План	Факт		
1	Вводный инструктаж по охране труда и технике безопасности. Рассказ о «телевизионных» и «спортивных» форматах интеллектуальных игр. Отличия.	1				<i>Вводный инструктаж по охране труда и технике безопасности на занятиях в интеллектуальном клубе.</i> Воспитание интереса к интеллектуальным играм. Соблюдение техники безопасности.	текущий
2	Первичный инструктаж на рабочем месте. Рассказ о «телевизионных» и «спортивных» форматах интеллектуальных игр. Отличия.	1				<i>Первичный инструктаж на рабочем месте.</i> Формирование представления о «телевизионных» и «спортивных» форматах интеллектуальных игр. Изучение их отличий.	текущий
3	Виды интеллектуальных игр. «Что? Где? Когда?», «Чеширский кот». Подготовка к сезону интеллектуальных игр среди школьников.	1				Изучение различных видов интеллектуальных игр. Развитие нестандартного мышления, любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;	текущий

4	Виды интеллектуальных игр. «Что? Где? Когда?», «Чеширский кот». Подготовка к сезону интеллектуальных игр среди школьников.	1				Изучение различных видов интеллектуальных игр. Развитие нестандартного мышления, любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;	текущий
5	Виды интеллектуальных игр. «Брейн – ринг».	1				Изучение интеллектуальной игры «Брейн-ринг».	текущий
6	Виды интеллектуальных игр. «Брейн – ринг».	1				Изучение интеллектуальной игры «Брейн-ринг».	текущий
7	Виды интеллектуальных игр. «Эрудит - квартет».	1				Изучение интеллектуальной игры «Эрудит - квартет».	текущий
8	Виды интеллектуальных игр. «Эрудит - квартет».	1				Изучение интеллектуальной игры «Эрудит - квартет».	текущий
9	Виды интеллектуальных игр. «Мульти – игры».	1				Изучение интеллектуальной игры «Мульти – игры».	текущий
10	Виды интеллектуальных игр. «Мульти – игры».	1				Изучение интеллектуальной игры «Мульти – игры».	текущий
11	Подготовка к сезону интеллектуальных игр Что? Где? Когда? Подготовка к городскому турниру (2 этап первенства).		1			Сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием.	текущий

12	Подготовка к сезону интеллектуальных игр Что? Где? Когда? Подготовка к городскому турниру (2 этап первенства).		1			Сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием.	текущий
13	Виды интеллектуальных игр. «Своя игра».	1				Объяснять (доказывать) выбор деталей или способа действия при заданном условии.	текущий
14	Виды интеллектуальных игр. «Своя игра».	1				Изучение интеллектуальной игры «Своя - игра».	текущий
15	Работа с текстами вопросов «на слух».	1				Воспитание чувства ответственности и сплоченности за команду; развитие самостоятельности суждений, независимости мышления.	текущий
16	Работа с текстами вопросов «на слух».	1				Воспитание чувства ответственности и сплоченности за команду; развитие самостоятельности суждений, независимости мышления.	текущий
17	Работа с текстами вопросов «на слух».	1				Воспитание чувства ответственности и сплоченности за команду; развитие самостоятельности суждений, независимости мышления.	текущий
18	Работа с текстами вопросов «на слух».	1				Воспитание чувства ответственности и сплоченности за команду; развитие самостоятельности суждений, независимости мышления.	текущий
19	Тематические игры «Что? Где? Когда?»	1				Формирование стиля игры. Развитие нестандартного мышления. Формирование ответственности за принятые решения.	текущий
20	Тематические игры «Что? Где? Когда?»		1			Формирование стиля игры. Развитие нестандартного мышления. Формирование ответственности за принятые решения.	текущий

21	Тематические игры «Что? Где? Когда?»		1			Формирование стиля игры. Развитие нестандартного мышления. Формирование ответственности за принятые решения.	текущий
22	Работа с текстами вопроса «под запись». Подготовка «Что? Где? Когда?» (3 этап Первенства)	1				Осуществлять развернутые действия контроля и самоконтроля. Умение работать самостоятельно и в парах. Изучение различных тактических приемов при игре в команде.	текущий
23	Работа с текстами вопроса «под запись». Подготовка «Что? Где? Когда?» (3 этап Первенства)		1			Осуществлять развернутые действия контроля и самоконтроля. Умение работать самостоятельно и в парах. Изучение различных тактических приемов при игре в команде.	текущий
24	Работа с текстами вопроса «под запись». Подготовка «Что? Где? Когда?» (3 этап Первенства)		1			Осуществлять развернутые действия контроля и самоконтроля. Умение работать самостоятельно и в парах. Изучение различных тактических приемов при игре в команде.	текущий
25	Анализ полученной информации и синтез из нее новой информации.	1				Сравнивать разные приемы действий, выбирать удобные способы для выполнения конкретного задания.	текущий
26	Стереотипическое и творческое мышление.	1				Сравнивать разные приемы действий, выбирать удобные способы для выполнения конкретного задания.	текущий
27	Виды памяти.	1				Развивать мыслительные процессы. Развивать кратковременную и долговременную память.	текущий
28	Виды памяти.		1			Развивать мыслительные процессы. Развивать кратковременную и долговременную память.	текущий
29	Подготовка к 4 этапу Первенства.	1				Включаться в групповую командную работу, участвовать в обсуждении проблемных вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его.	текущий
30	Подготовка к 4 этапу Первенства.		1			Включаться в групповую командную работу, участвовать в обсуждении проблемных вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его.	текущий

31	Тренировки и активизация различных видов памяти.	1				Контролировать свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки. Анализировать правила игры, действовать в соответствии с заданными правилами.	текущий
32	Тренировки и активизация различных видов памяти.	1				Контролировать свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки. Анализировать правила игры, действовать в соответствии с заданными правилами.	текущий
33	Индивидуальные и командные игры и их особенности.		1			Уметь принимать решения индивидуально и при игре в команде. Формирование командного взаимодействия.	текущий
34	Индивидуальные и командные игры и их особенности.		1			Уметь принимать решения индивидуально и при игре в команде. Формирование командного взаимодействия.	текущий
35	Техника мозгового штурма.	1				Изучать технику мозгового штурма. Закреплять полученные знания на практике во время игры.	текущий
36	Техника мозгового штурма.	1				Изучать технику мозгового штурма. Закреплять полученные знания на практике во время игры.	текущий
37	Распределение по командам и распределение ролей во время игр.	1				Развитие нестандартного мышления, любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера.	текущий
38	Распределение по командам и распределение ролей во время игр.		1			Развитие нестандартного мышления, любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера.	текущий
39	Различные теории о формировании команды.	1				Изучение теорий, позволяющих добиться максимального взаимодействия между партнерами в команде.	текущий
40	Различные теории о формировании команды.	1				Изучение теорий, позволяющих добиться максимального взаимодействия между партнерами в команде.	текущий
41	Опробование, выявление склонностей и отработка		1			Развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, умения преодолевать	текущий

	командных ролей. Опробование, выявление склонностей и отработка командных ролей в индивидуальных играх.					трудности – качеств весьма важных в практической деятельности любого человека;	
42	Опробование, выявление склонностей и отработка командных ролей. Опробование, выявление склонностей и отработка командных ролей в индивидуальных играх.		1			Развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, умения преодолевать трудности – качеств весьма важных в практической деятельности любого человека.	текущий
43	Опробование, выявление склонностей и отработка командных ролей в групповой игре.		1			Воспитание чувства ответственности и сплоченности за команду;	текущий
44	Опробование, выявление склонностей и отработка командных ролей в групповой игре.		1			Воспитание чувства ответственности и сплоченности за команду;	текущий
45	Опробование, выявление склонностей. Отработка командных ролей в командных играх.		1			Развитие самостоятельности суждений, независимости мышления. Объяснять (доказывать) выбор деталей или способа действия при заданном условии.	текущий
46	Опробование, выявление склонностей. Отработка командных ролей в командных играх.		1			Развитие самостоятельности суждений, независимости мышления. Объяснять (доказывать) выбор деталей или способа действия при заданном условии.	текущий
47	Подготовка к сезону интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?» (5,6 этап)	1				Анализировать правила игры, действовать в соответствии с заданными правилами. Включаться в групповую командную работу, участвовать в обсуждении проблемных вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его.	текущий
48	Подготовка к сезону интеллектуальных игр	1				Анализировать правила игры, действовать в соответствии с заданными правилами.	текущий

	«Что? Где? Когда?» (5,6 этап)					Включаться в групповую командную работу, участвовать в обсуждении проблемных вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его.	
49	Подготовка к сезону интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?» (5,6 этап)	1				Анализировать правила игры, действовать в соответствии с заданными правилами. Включаться в групповую командную работу, участвовать в обсуждении проблемных вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его.	текущий
50	Подготовка к сезону интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?» (5,6 этап)		1			Анализировать правила игры, действовать в соответствии с заданными правилами. Включаться в групповую командную работу, участвовать в обсуждении проблемных вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его.	текущий
51	Подготовка к сезону интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?» (5,6 этап)		1			Анализировать правила игры, действовать в соответствии с заданными правилами. Включаться в групповую командную работу, участвовать в обсуждении проблемных вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его.	текущий
52	Подготовка к сезону интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?» (5,6 этап)		1			Анализировать правила игры, действовать в соответствии с заданными правилами. Включаться в групповую командную работу, участвовать в обсуждении проблемных вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его.	текущий
53	Взаимодействия в команде на игре, после игры и вне игры.	1				Выполнять пробное учебное действие, фиксировать индивидуальное затруднение в пробном действии. Аргументировать свою позицию в коммуникации, учитывать разные мнения, использовать критерии для обоснования своего суждения.	промежуточный контроль
54	Взаимодействия в команде	1				Выполнять пробное учебное действие,	промежуточные

	на игре, после игры и вне игры.					фиксировать индивидуальное затруднение в пробном действии. Аргументировать свою позицию в коммуникации, учитывать разные мнения, использовать критерии для обоснования своего суждения.	й контроль
55	Вопросы в интеллектуальных играх. Классификации вопросов и теории составления.	1				Развитие нестандартного мышления, любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;	текущий
56	Вопросы в интеллектуальных играх. Классификации вопросов и теории составления.	1				Развитие нестандартного мышления, любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;	текущий
57	Вопросы в интеллектуальных играх. Классификации вопросов и теории составления.		1			Развитие нестандартного мышления, любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;	текущий
58	Вопросы в интеллектуальных играх. Классификации вопросов и теории составления.		1			Развитие нестандартного мышления, любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;	текущий
59	Вопросы «на технику» («на школу»).	1				Сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием.	текущий
60	Вопросы «на технику» («на школу»).	1				Сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием.	текущий
61	Вопросы «на технику» («на школу»).		1			Сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием.	текущий
62	Вопросы «на технику» («на школу»).		1			Сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием.	текущий
63	Различные вопросные школы и практикумы по этим школам.	1				Объяснять (доказывать) выбор деталей или способа действия при заданном условии.	текущий
64	Различные вопросные школы и практикумы по этим школам.	1				Объяснять (доказывать) выбор деталей или способа действия при заданном условии.	текущий

65	Практическое составление учащимися вопросов для различных игр.		1			Формировать умение грамотно составлять вопрос.	текущий
66	Практическое составление учащимися вопросов для различных игр.		1			Формировать умение грамотно составлять вопрос.	текущий
67	Практическое составление учащимися вопросов для различных игр.		1			Формировать умение грамотно составлять вопрос.	текущий
68	Практическое составление учащимися вопросов для различных игр.		1			Формировать умение грамотно составлять вопрос.	текущий
69	Переход команды в автономный режим. Методы подготовки и самоподготовки.	1				Объяснять (доказывать) выбор деталей или способа действия при заданном условии. Анализировать правила игры, действовать в соответствии с заданными правилами.	текущий
70	Переход команды в автономный режим. Методы подготовки и самоподготовки.	1				Объяснять (доказывать) выбор деталей или способа действия при заданном условии. Анализировать правила игры, действовать в соответствии с заданными правилами.	текущий
71	Переход команды в автономный режим. Методы подготовки и самоподготовки.		1			Объяснять (доказывать) выбор деталей или способа действия при заданном условии. Анализировать правила игры, действовать в соответствии с заданными правилами.	текущий
72	Переход команды в автономный режим. Методы подготовки и самоподготовки.		1			Объяснять (доказывать) выбор деталей или способа действия при заданном условии. Анализировать правила игры, действовать в соответствии с заданными правилами.	текущий
73	Критерии и методы оценки и самооценки игр и результатов. Капитан – руководитель команды.	1				Умение капитана самостоятельно оценить вклад каждого игрока и по отдельности.	итоговый контроль
74	Критерии и методы оценки и самооценки игр и результатов. Капитан – руководитель команды.	1				Умение капитана самостоятельно оценить вклад каждого игрока и по отдельности.	итоговый контроль

75	Итоговое занятие. Подведение итогов.	1			Сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый). Контролировать свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки.	итоговый
76	Торжественное награждение.	1			Торжественное награждение.	итоговый

Формы аттестации

Вид контроля	Цель контроля	Методы и формы	Сроки проведения	Отслеживание результатов
текущий	оценка усвоения изучаемого материала	осуществляется педагогом в форме наблюдения	сентябрь	согласно уровню подготовленности обучающегося спланировать учебный и индивидуальный планы
промежуточный	по результатам скорректировать программу	выполнение контрольных тестов	январь	внести изменения, корректировки
итоговый	определить результат учебной деятельности	в форме тестирования, а также письменный опрос	май	определение объема освоенных знаний

Пакет оценочных материалов и критерии оценивания:

Основная цель контроля – проверка знаний в рамках изучаемой темы (теоретического материала), фактов учебного материала, демонстрации опыта творческой деятельности, умения детей делать простейшие выводы, высказывать обобщенные суждения, приводить примеры из дополнительных источников, применять комплексные знания, умения и навык в практической деятельности.

Оценочные материалы - пакет диагностических методик, позволяющих определить достижение учащимися планируемых результатов.

Для отслеживания и анализа предметных результатов обучения педагогом ведётся мониторинг результативности.

Мониторинг результативности реализации программы проводится по следующим параметрам:

- высокий уровень (оптимальный) - отлично усваивает материал, проявляет творческую инициативу;
- средний уровень (достаточный) - хорошо усваивает материал, проявляет небольшую творческую инициативу;
- низкий уровень (недостаточный) – плохо справляется с учебной нагрузкой, учебный материал усваивает не полностью.

Для определения достижения личностных результатов используется

«Диагностика личностного роста обучающегося».

Технология «Портфель достижений» является формой представления метапредметных результатов.

Учебно-методическое обеспечение

Класс	Методические материалы для учителя	Материалы для учащихся	Материально-техническое обеспечение
9-11	<ol style="list-style-type: none">1. Скипский М.И. Систематизация вопросов на технику. СПб, ЛЭТИ, 2009;2. Жарков Г.В. Хронотоп в структуре личности девиантных подростков. Автореф. к.пс.ню, Казань, 2012 ;3. Что? Где? Когда? Для любителей и профессионалов. На путях к новой школе. №3 20134. Энциклопедия ТРИЗ http://www.gametv.az/stenogramma/5. Библиотека знатока. Читальный зал. http://www.krylenko.com/chgk/library/znatoky/6. Внеклассная работа. Интеллектуальные марафоны в школе. 5-11 классы. Москва, 2014.	<ol style="list-style-type: none">1. Борис Левин. «Что? Где? Когда?». Д., Сталкер, 2013;2. Роман Морозовский. «Что? Где? Когда?» в СНГ http://chgk-library.narod.ru/;3. Ворошилов В.Я. Феномен игры. М., Советская Россия, 2014 (Библиотечка в помощь художественной самодеятельности, 23);4. Своя игра. Книги для умных. Книги 1 – 10. М. Терра, 1996 – 2000;5. Что? Где? Когда? Игра для всех. Москва, Русский язык, 2013;6. О.Г. Кондрашова и др. «Интеллектуально-познавательные игры в школе: сценарии, технологии», Волгоград, «Учитель», 2011.	<ol style="list-style-type: none">1. Слайд-проектор2. Интерактивный комплекс.3. CD, DVD – диски с мультимедийными презентациями к занятиям музеев мира.3. электронная версия музеев мира.4. Учебные таблицы5. Раздаточный дидактический материал