

Департамент образования администрации г. Томска  
Муниципальное автономное образовательное учреждение  
дополнительного образования  
**Дворец творчества детей и молодёжи г. Томска**

Принята на заседании  
методического совета  
от «26» августа 2019 г.  
Протокол № 6

Утверждаю:  
Директор МАОУ ДО ДТДиМ  
Гришаева Т.А.  
«26» августа 2019 г.



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая  
программа  
социально-педагогической направленности**

**Школьная лига «Что? Где? Когда?»**

Возраст учащихся: 14-17 лет  
Срок реализации: 1-3 года

Авторы-составители:  
Тисленко Е. И.,  
Шевченко К.О.  
педагоги-организаторы

г. Томск, 2019

## 1.1. Пояснительная записка

*Дополнительная общеобразовательная программа* – Школьная лига «Что? Где? Когда?»

*Срок реализации* – 1-3 года.

*Рассчитана* – на детей 14-17 лет (8-11 классы общеобразовательной школы).

*Уровень освоения* – дополнительная общеразвивающая программа.

*Направленность программы* – социально-педагогическая.

*Вид программы* – авторская.

*Форма реализации* – интегрированная.

*Форма организации* – игра-соревнование.

### Нормативная база

1. Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ».
2. Распоряжение Правительства РФ от 04.09.2014 N 1726-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей».
3. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».
4. Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. N 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
5. Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).
6. Устав муниципального автономного образовательного учреждения дополнительного образования Дворец творчества детей и молодежи г. Томска (далее ДТДиМ).

### Актуальность

Программа воспитания и дополнительного образования Школьной лиги ЧГК, ориентирована на подростков среднего и старшего возраста.

Главным психическим приобретением для личностного развития обучающегося данного возраста становится открытие, вернее, переоткрытие своего внутреннего мира, связанное с появлением устойчивых внутренних мотивов самосовершенствования (стремления повышать свой культурный уровень, желания стать интересным, много знающим человеком). Стремление к самоутверждению, нахождение личных смыслов деятельности, потребность в общении не только со сверстниками, но и с интересными взрослыми дает возможность так организовать учебно-воспитательный процесс, чтобы подросток мог самостоятельно принимать решения, работать в команде, оценивать свою деятельность и деятельность товарищей.

Образовательная программа «Школьная лига «Что? Где? Когда?» направлена на осуществление перехода самосознания обучающегося на качественно новый уровень своего развития. Это проявляется в повышении значимости приобретённых ценностей, перерастании частных самооценок отдельных качеств личности в общее, целостное отношение к себе. При этом специфическим образом меняется «знак» отношения к себе: в отличие от прежнего, чаще всего биполярного (хороший - плохой), появляется умение отделять успех или неуспех в конкретной деятельности от общего отношения к себе.

Педагогическая целесообразность данной программы обусловлена тем, что создаётся благоприятная творческая атмосфера, позволяющая поставить каждого члена клуба в позицию активного сотрудничества путем предоставления подростку-старшекласснику инициативы в самых разных видах интеллектуальной деятельности, прежде всего в игре.

Подросток получает возможность самореализации путем участия в самоуправлении и

различных творческих делах (интеллектуальных играх, турнирах, марафонах и т.д.);

## **1.2. Цели и задачи программы**

**Цель программы** - формирование инициативной, творчески-ориентированной личности, способной к высокоэффективной «подаче» своего интеллектуального потенциала в социуме.

### **Задачи**

#### **Обучающие:**

Формирование и развитие общепредметных и информационных компетентностей

- формировать умение продуктивно работать со справочными и энциклопедическими литературными источниками при составлении игровых программ и подготовке к тематическим раундам;
- способствовать эффективному применению интеллектуального опыта при решении нестандартных учебных и жизненно-бытовых задач, стремлению к оптимальному поведению в экстремальных социальных условиях.

#### **Развивающие:**

- обеспечивать интенсивное развитие абстрактно-логического мышления;
- развивать эмоционально-волевую сферу обучающихся

#### **Воспитательные:**

Развитие коммуникативных компетенций:

- способствовать развитию основных социально-коммуникативных навыков и осуществлению организационно-педагогической деятельности среди сверстников;
- способствовать стремлению к оптимальному поведению в экстремальных социальных условиях.
- воспитывать уважительное отношение к продуктам собственного и чужого интеллектуального творчества, формировать адекватное отношение к своему «Я» и личности других членов коллектива.

Содержание программы основывается на современных тенденциях личностно-ориентированного образования и следующих педагогических принципах:

- ✓ **целостности** – соблюдены единство обучения, воспитания и развития, с одной стороны, и системности, с другой;
- ✓ **гуманизации** – признания личности ребенка с ее достоинством и потенциалом в качестве, атмосфера доброжелательности и взаимопонимания;
- ✓ **деятельностного подхода** – любые знания приобретаются детьми во время активной деятельности;
- ✓ **демократизации** – в процессе реализации программы создаются условия для развития активности и инициативы детей;
- ✓ **обучения в сотрудничестве** – подростков, педагогов, родителей.
- ✓ **дифференциации и индивидуализации** – обеспечивается развитие каждого обучающегося творческого объединения в соответствии с его склонностями, интересами и возможностями.
- ✓ **результативности** – программой обеспечивается соответствие целей образования и возможностей их достижения;
- ✓ **возрастного и индивидуального подходов** – выбор форм, методов, приемов работы осуществляется в соответствии с субъективным опытом и возрастом детей;
- ✓ **комплексного подхода** к образованию и воспитанию, предполагающего единство интеллектуального, духовного, нравственного, эмоционального развития.

## **Организация образовательного процесса**

**Форма творческого объединения** – школьная лига «Что? Где? Когда?» Учебные клубные занятия востребованы, прежде всего, самими старшеклассниками, поскольку они удовлетворяют здесь свои особые потребности: познавательные, социальные, коммуникативные. При составлении программы была сделана опора на потребностно-мотивационные особенности данного возраста детей и выделены следующие потребности:

- в предметно локализованной познавательной деятельности;
- в избирательности общения с эмоционально широким спектром;
- в подтверждении своей уникальности (самоиндексификации);
- в определении своей жизненной позиции.

Для педагогически последовательного интеллектуально-творческого развития воспитанников необходима достаточно частая смена деятельности, видов общения, ролевые перемещения и изменение социального статуса. В этой связи клуб как специфическое объединение школьников дает возможность оптимизировать познавательно-творческую деятельность ребят, связывает ее определенной социально-психологической организацией, позволяет постепенно расширять, углублять, совершенствовать эту деятельность. Клуб помогает повысить самостоятельность обучающихся. Наконец, он дает возможность обрести существенный рост в духовно-нравственном развитии детей, так как расширяет сферу и опыт коллективной деятельности, укрепляет такое мощное средство педагогического влияния, как коллектив.

**Возраст детей**, участвующих в реализации программы – 14-17 лет.

Учебные занятия проводятся, как правило, небольшими группами (10-15 человек).

Занятия проводятся

Тренировки 1 раз в неделю по 3 часа

Зачетные игры – 1 раз в неделю по 3 часа.

Тематический план участия в интеллектуальных программах обязательно включает участие команд в Чемпионате города и Всероссийских синхронных турнирах.

### Структура программы

Содержание программы включает *семь модулей*: вводный, пять тематических модулей и итоговый модуль в конце учебного года:

**1-й модуль: Вводный.** Основные задачи – формирование команд.

Включает выработку основных принципов отбора игроков и формирования команд.

Распределение ролей в команде.

**2-й модуль: Виды информационных игр.**

Основные задачи - рассмотреть виды игр, смоделировать ролевую ситуацию для каждого вида игр.

**3-й модуль: Изучение правил и техники составления вопроса. Интеллектуальные викторины.**

Задачи - синтез информационных игр при создании вопроса, рассмотрение различных видов интеллектуальных викторин.

**4-й модуль: Тренировочная игра «Что? Где? Когда?».**

Приоритетные задачи - апробация команд в игровой ситуации, оценка специфики ЧГК (далее что, где, когда).

**5-й модуль: Тренировочная игра «Брэйн-ринг».**

Задачи - выявление в команде игрока-кнопочника (игрок с хорошей реакцией), развитие навыков сотрудничества, согласованности в группе.

**6-й модуль: Тренировочная игра «Своя игра», тренировочная игра «Эрудит-квартет».**

Основные задачи – выявление особенностей индивидуальных интеллектуальных игр, игра “на себя” и “игра на команду”, обсуждение правил “Эрудит-квартета”.

**7-й модуль: Итоговый.** Задача: подведение итогов работы команд и каждого обучающегося за год.

Каждый тематический модуль носит самостоятельный характер. Команда может принять участие в любом из них. Обязательными для команд модулями являются вводный, на котором задается программа действий на год и итоговый, на котором определяются лучшие

команды и участники программы.

### 1.3. Планируемые результаты обучения

**Обучающийся должен:**

1. Уметь работать со справочными и энциклопедическими литературными источниками при составлении игровых программ и подготовке к тематическим раундам.
2. Обладать основными коммуникативными навыками:
  - уметь работать в команде;
  - уметь доброжелательно относиться к младшим школьникам, оказывать им посильную помощь в проведении игр.
3. Обладать достаточно развитым абстрактно-логическим мышлением:
  - Уметь решать двухступенчатые вопросы по форме «Что? Где? Когда?»;
  - Уметь делать правильное умозаключение и осознанный выбор вариантов из представленных в вопросе или задании, обосновывать свой выбор.
4. Уметь уважительно относиться к продуктам собственного и чужого интеллектуального творчества (корректно относиться к поданным интеллектуальным вопросам, при написании собственных вопросов использовать достоверную, проверенную информацию, правильно указывать источник информации и т.д.).

**Подведение итогов** реализации данной программы проводится в форме участия в турнирах и интеллектуальных марафонах и играх разного уровня.

### 1.4. Учебный план

№	Модуль	Количество часов в неделю	Количество часов за год
1.	Вводный.		4
2.	Виды информационных игр.	1	30
3.	Изучение правил и техники составления вопроса. Интеллектуальные викторины.	1	34
4.	Тренировочная игра «Что? Где? Когда?».	2	68
5.	Тренировочная игра «Брэйн-ринг».	1	34
6.	Тренировочная игра «Своя игра», тренировочная игра «Эрудит-квартет»	1	30
7.	Итоговый модуль.		4
	Итого	6	204

### Содержание программы

№	Тема, содержание модуля	Всего	Теория	Практ.
1	Вводный модуль. Инструктаж по ТБиОТ, норма поведения, правила. Формирование команды. Экскурсия по Дворцу. Задачи на год. Знакомство с программой работы клуба. Распределение ролей в команде.	4	2	2
2	Виды информационных игр. Игры на эрудицию Игры на логику Игры на ассоциативное мышление Мозговой штурм и интеллектуальные игры	30	16	14

3	Изучение правил и техники составления вопроса. Интеллектуальные викторины. Работа с информационными источниками: справочная литература, словари, Интернет, познавательная, научно-популярная литература. Классификация информации по различным областям человеческих знаний. Подготовка к тематическим играм: составление вопросов и викторин, создание проекта игровой программы. Тренинги, проигрывание игровых ситуаций.	34	16	18				
					Тренировочная игра «Что? Где? Когда?». Организационная работа: подготовка заданий для команд, разъяснение правил игры. Подготовка команд. Оформление заявок. Составление оценочных листов. Подсчет баллов, выявление победителей. Подведение итогов каждой игры. Результаты по итогам всех игр. (Примерные вопросы см. в приложении № ...)	68	16	52
Тренировочная игра «Своя игра», тренировочная игра «Эрудит-квартет». Подготовка команд к играм. Подготовка вопросов. Обсуждение правил “Эрудит-квартета”. Оформление заявок и оценочных листов. Подведение итогов игр. Награждение финалистов.	30	16	14					
				Итоговый модуль. Подведение итогов работы команд за год. Составление итоговой таблицы. Награждение победителей.	4		4	
								<b>Итого</b>

## РАЗДЕЛ №2 «КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ»

### 2.1. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Учебный период	Количество учебных недель	Дата начала учебного периода	Каникулы	
			Продолжительность	Организация деятельности по отдельному расписанию и плану
1 полугодие	15 недель	09 сентября	С 21.12 по 12 января	С 21.12 по 12 января участие в организации новогодних мероприятий
2 полугодие	19 недель	13 января	С 25 мая по 06 сентября.	Работа загородных детских оздоровительно-образовательных лагерей. Подготовка и участие в конкурсах, выставках, соревнованиях.

Продолжительность учебного года – с 09.09.2019 по 24.05.2020 – 34 учебные недели

## **2.2.Методическое обеспечение программы**

Для успешной реализации программы применяются следующие формы работы с детьми:

- индивидуальная (с авторами вопросов и создателями авторских программ);
- групповая (занятия, психологические тренинги, подготовка к тематическим играм);
- фронтальная (с объединенными группами, со всем коллективом). Это коллективные формы проработки вопросов и ответов, психологические, ассоциативные игры, а также клубные вечера отдыха.

Для усвоения содержания программы используются различные **приемы и методы обучения**, среди которых можно выделить следующие:

- поисково-исследовательский метод – самостоятельная работа членов клуба по выполнению различных заданий при подготовке к интеллектуальным играм (изучение литературы и др. источников информации с целью составления блоков игровых вопросов, программ интеллектуальных игр и т.д.);
- проектный метод, процесс разработки проектов различных интеллектуальных игр;
- эвристический метод – поиск новых решений, понятий, закономерностей на основе имеющихся знаний, представлений, личного опыта.
- проблемный метод – усвоение учебного материала происходит в ходе активной поисковой деятельности обучающихся, в процессе решения ими системы проблемно-познавательных задач, содержащих объективное противоречие.
- поисково-исследовательский метод – самостоятельная работа членов клуба по выполнению различных заданий при подготовке к интеллектуальным играм (изучение литературы и др. источников информации с целью составления блоков игровых вопросов, программ интеллектуальных игр и т.д.);
- метод самореализации, самоуправления через различные творческие дела (участие в интеллектуальных играх, турнирах, марафонах и т.д.);
- метод комплексного подхода к образованию и воспитанию, предполагающий единство интеллектуального, духовного, нравственного, эмоционального развития.

В процессе реализации программы широко применяются общепсихологические **методы мотивации** интереса детей к обучению:

- **эмоциональные:** эффективное поощрение; создание ситуации успеха; свободный выбор задания; удовлетворение желания быть значимой личностью.
- **познавательные:** опора на жизненный опыт; познавательный интерес; побуждение к поиску альтернативных решений; выполнение творческих заданий.
- **волевые методы:** предъявление учебных требований; формирование ответственного отношения к обучению; самооценка деятельности.
- **социальные методы мотивации:** развитие желания быть полезным; создание ситуаций взаимопомощи; поиск контактов и сотрудничества; заинтересованность в результатах коллективной работы.

### **Основные психолого-педагогические условия, необходимые для эффективной реализации программы**

1. Наличие системы поэтапного развития навыков игры в команде и взятия интеллектуального вопроса.
2. Взаимопонимание руководителей команд с учителями школ, на базе которых происходит обучение
3. Оптимистичный, доброжелательный настрой к сотрудничеству у детей и педагога.
4. Неформальный, личностный поход к каждому ученику (больше узнать о его интересах и индивидуальных особенностях характера).
5. Последовательный и постепенный процесс углубления и расширения знаний.
6. 3. Учет эмоционально-чувственной сферы ребенка.

7. Включение детей в активную деятельность, используя индивидуальное и коллективное творчество.
8. Вовлечение детей в познавательную и воспроизводящую деятельность, дающую возможность самовыражения.

### **2.3. Условия реализации программы**

#### **Учебно-методические**

- Наличие системы поэтапного развития навыков игры в команде и техники взятия интеллектуального вопроса.
- Наличие комплектов игровых вопросов, активизирующих интерес старшеклассников и обучающихся игре на общую эрудицию.

#### **Материально-технические**

- Специально оборудованное помещение для занятий.
- Наличие зала, вмещающего одновременно несколько команд для создания условий игрового взаимодействия.
- Возможность постоянного пополнения игровыми вопросами через Интернет.
- Наличие оборудования для проведения «Своей игры» и «Брейн-ринга».

#### **Организационно-педагогические**

- Наличие плана игровой деятельности в масштабе образовательного учреждения, района, города, области.
- Согласованность деятельности клуба интеллектуальных игр с планами и программами школ района.
- Сотрудничество с родителями при организации выездов команд на региональные и всероссийские соревнования.
- Возможность обучающихся принимать участие в организации массовых мероприятий клуба интеллектуальных игр «Букля».

#### **Партнеры.**

1. Департамент образования Администрации г.Томска.
2. Общеобразовательные учреждения г.Томска.
3. Социальные партнеры: высшие учебные заведения, библиотеки, книжные магазины.

#### **Финансирование программы.**

Организация и проведение городской программы осуществляется:

- финансированием Департамента образования Администрации г.Томска;
- привлечением спонсорских средств.

### **2.4. Литература**

1. Анашина Н.Ю. Энциклопедия интеллектуальных игр.- Ярославль: Академия развития, 2006. - 480с.
2. Ворошилов В.Я. Феномен игры.- Москва, 1982.
3. Данилевич Е., Кулинич О. Интеллектуальные игры в школе или "Что? Где? Когда?" для продолжающих.- Харьков, 2003.
4. Данилевич Е., Кулинич О., Байрак В. «Что? Где? Когда?» для начинающих.- Харьков, 2002.
5. Климович Л.В. Нам нужны сообразительные - Минск: Зорны верасень, 2007. - 224с.
6. Латыпов Н. Основы интеллектуального тренинга. Минута на размышление.- Санкт-Петербург, 2004.
7. Левин Б. «Что? Где? Когда?» для чайников.- Горловка, 1999.
8. Поникаров Е. "Что? Где? Когда?".- Петродворец, 2000.
9. Поташёв М. Как не надо делать вопросы.- Москва, 1997.
10. Поташёв М. Почему вы проигрываете в ЧГК?.- Москва, 2005.
11. Сборник статей К.Кнопа об организации школьного клуба интеллектуальных игр. - Журнал "Информатика" №№25-56, 2002.

## Приложения

### Правила спортивной «Своей игры»

1. Игра проводится между индивидуальными участниками. Одновременно играют 3-4 человека.
2. Для технического обеспечения «Своей игры» обычно используют брейн-систему, имеющую достаточное количество кнопок.
3. Участникам предлагается несколько тем (обычно от 4 до 6, но в финальных этапах соревнований может быть и больше). Каждая тема состоит из 5 вопросов разной степени сложности — от 10 до 50 баллов. 10 баллов «стоит» самый простой вопрос темы, 50 — самый трудный.
4. Вопросы можно задавать в строгой последовательности от 10 до 50 баллов, тема за темой. Иногда участникам предоставляется возможность выбора темы и стоимости вопроса. В отличие от телевизионной своей игры, игра заканчивается только тогда, когда все вопросы отыграны.
5. Правила нажатия на кнопку варьируются:
  - Чаще всего в спортивном варианте «Своей игры» фальстарт не фиксируется и можно нажимать на кнопку в любой момент прочтения вопроса. В момент нажатия на кнопку чтение вопроса прерывается, и игрок должен дать ответ. При этом формулировка вопроса может быть неизвестна и задача игрока усложняется необходимостью угадать, что именно у него хотели спросить.
  - Менее распространённый вариант похож на предыдущий, но игроку сообщается формулировка вопроса.
  - Нажимать на кнопку можно только после сигнала, который подаётся после окончания чтения вопроса. При фальстарте игрок не теряет окончательно права ответа, но какое-то время не может нажимать на кнопку. Так играют на телевизионной «Своей игре» и в некоторых клубах знатоков.
  - Игрок не обязан нажимать на кнопку. При этом его счёт не меняется. Если игрок нажал на кнопку и дал правильный ответ, он зарабатывает столько очков, сколько «стоит» заданный вопрос. Если игрок после нажатия на кнопку ответил неправильно, стоимость вопроса вычитается из его общего счёта. Таким образом, результат игрока может быть и отрицательным.
6. После окончания чтения вопроса на обдумывание обычно даётся около 5 с. После нажатия на кнопку — от 3 до 5 с, после чего должен прозвучать ответ или считается, что игрок ответил неправильно.
7. После неправильного ответа игрока и до истечения времени на обдумывание вопроса, остальные игроки также могут нажимать на кнопку.
8. Когда все вопросы отыграны, суммируют баллы каждого игрока и определяют победителя. Если игроки набрали одинаковое число баллов, победителя определяют или по дополнительным показателям (например, по большей сумме правильных ответов или по большему количеству правильных ответов) или по розыгрышу дополнительных вопросов (тем).

## План мероприятий на 2019-2020 гг.

Интеллектуальные игры для школьников (5 – 8 класс) «Городская лига «Что? Где? Когда?»  
Дворец творчества детей и молодёжи

Программа направлена на расширение кругозора, повышение образовательного уровня и содействие развитию интеллектуальных компетенций обучающихся. В программе участвует команда в составе 6 человек, сформированная из учащихся 7–11 классов. Возможно участие запасных игроков (не более 3-х человек), которые могут заменить отсутствующих участников команды. Игровые встречи проводятся по регламентам спортивных (общедоступных) версий популярных телевизионных программ: «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Своя игра», «Сказочный сундучок», «Эрудит квартет», «Турнир со Звездочкой» и т. д. Ведущие формулируют задание (вопрос), определяют время и условия его выполнения, ответы получают, как правило, в письменной форме. Конкурсные встречи Чемпионата г. Томска среди команд Школьных лиг проводятся в рамках Молодежного Кубка мира по «Что? Где? Когда?», поэтому возможна незначительная корректировка дат проведения конкурсных встреч.

В программе предусмотрены дополнительные конкурсные встречи для участников младшего и среднего школьного возраста. Возможно приглашение организаторов для проведения конкурсных программ и в образовательных учреждениях. Для играющих команд и их руководителей предусмотрены консультационные встречи (тренировки) на территории Дворца творчества (каб. 313, четверг с 18.00), даты и время встреч обсуждаются дополнительно с организатором программы.

### План мероприятий по программе

Наименование мероприятия	Сроки	Время	Место проведения
Онлайн-регистрация команд-участниц Чемпионата г. Томска по «Что? Где? Когда?» (Школьные лиги)	с 10 по 20 сентября включительно		<a href="mailto:lezard@list.ru">lezard@list.ru</a> 8 913 815 74 33
Чемпионат Томска по «Что? Где? Когда?»	21 сентября 19 октября 16 ноября 14 декабря 18 января 8 февраля 7 марта	15:00	ДТДиМ, зал 3 этажа
Турнир со Звездочкой	28 сентября 25 апреля	15:00	ДТДиМ, зал 3 этажа
Турнир «Золотая осень» для 5-8 классов	5 октября	15:00	ДТДиМ, зал 3 этажа
Школьный чемпионат «Своя игра»	21 марта	15:00	ДТДиМ, зал 3 этажа
Турнир «Сказочный сундучок» для 1-6 классов	7 декабря	15:00	ДТДиМ, зал 3 этажа
Чемпионат Томска по «Брейн-рингу»	12 октября 15 февраля	15:00	ДТДиМ, зал 3 этажа
Турнир по «Эрудит-квартету» (7-11 кл.)	11 апреля	15:00	ДТДиМ, зал 3 этажа
Закрытие сезона игр Школьной лиги ЧГК	16 мая	15:00	ДТДиМ, зал 3 этажа