

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

Принята на заседании
Методического совета
от «24» июня 2022г.
Протокол № 14



УТВЕРЖДАЮ
Директор МАОУ ДО ДТДиМ
Гришаева Т.А.
«26» июля 2022 г.

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

Школьная лига «Что? Где? Когда?»

Возраст обучающихся: 13–18 лет
Срок реализации: 1–5 лет

Автор-составитель:
Шевченко К. О.,
педагог-организатор

г. Томск, 2022

Паспорт программы

Название – Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Городская программа воспитания и дополнительного образования «Школьная лига «Что? Где? Когда?»

Направленность – социально-гуманитарная.

Возраст обучающихся – 13–18 лет.

Срок обучения – 1–5 лет.

Особенности состава обучающихся – неоднородный (смешанный).

Форма обучения – очная, очно-заочная, дистанционная, с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Нормативно-правовые и экономические основания проектирования дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 30.12.2021, с изм. от 01.03.2022) «Об образовании в Российской Федерации».
2. Приказ Министерства просвещения РФ от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
3. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030г.(Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р).
4. Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).
5. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
6. Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 № 996-р).
7. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (рзд.VI. Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи)».
8. Паспорт федерального проекта «Успех каждого ребенка» (утвержден на заседании проектного комитета по национальному проекту «Образование» 07.12.2018, протокол № 3).
9. Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».
10. Приказ Министерства образования и науки РФ от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».
11. Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 05.05.2018 № 298 «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».
12. Приказ Министерства просвещения РФ от 13.03.2019 № 114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательным программам среднего профессионального образования, 10

основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам».

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

КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Актуальность

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Школьная лига «Что? Где? Когда?» ориентирована на школьников 7–11 классов. Участие в программе могут принимать как команды различных общеобразовательных учебных заведений города и ДТДиМ, так и отдельные учащиеся (в рамках занятий Клуба интеллектуальных игр). Мероприятия программы (игровые турниры разных уровней, теоретические и тренировочные занятия) реализуются в течение всего учебного года, основной турнир по игре «Что? Где? Когда?» имеет статус городского чемпионата и дает право лидерам представлять Томск на статусном межрегиональном фестивале (Первенство Сибири по интеллектуальным играм, г. Новосибирск).

Программа тесно связана с решением основных задач, которые современное общество и российское государство ставят перед образованием:

- формирование ключевых компетенций XXI века: критического мышления, креативности, коммуникации, кооперации (4К-компетенции);
- формирование нового типа мышления (ценность саморазвития на протяжении всей жизни, осознанный подход к образованию);
- формирование способности получать информацию, оперировать ею, знать способы ее верификации и использования в целях своего дальнейшего развития.

Вне зависимости от выбора будущей профессии каждому человеку важно уметь находить общий язык с людьми, системно мыслить и решать проблемы, управлять эмоциями и создавать новые идеи.

Умение думать по правилам и без, эффективно искать решение в условиях цейтнота, выстраивать коммуникацию в коллективе, формулировать и отстаивать свою точку зрения, умение быть командным игроком, работать на общий результат, понимать свою роль и вклад в общее дело – все эти качества в полной мере формируются в участнике интеллектуальных игр.

С развитием технологий мир вокруг нас стал меняться очень быстро и темп этих изменений в будущем будет расти. В этих обстоятельствах важно осознать, что образование в принципе не заканчивается – ни после окончания школы, ни после окончания университета. А раз всю свою жизнь предстоит учиться, нужно не воспринимать процесс обучения, усвоения новых знаний как тягостную повинность. В рамках программы «Школьная лига «Что? Где? Когда?» педагог стремится сформировать у детей понимание, что учеба, открытие нового – это интересный и увлекательный процесс. Получать удовольствие от образования, становиться активным субъектом образовательного процесса, делясь полученными знаниями с другими в процессе игрового взаимодействия или тренировочных занятий – это навык, который приобретают участники программы.

Еще один важный аспект программы – фокус на принципах цифровой гигиены. К сожалению, человеческий мозг меняется медленнее окружающей действительности, поэтому он все еще привык подсознательно доверять любому написанному или напечатанному тексту. Даже взрослые не всегда понимают, что не всему, что пишут в Интернете или говорят с экрана телевизора, можно верить. В процессе подготовки к играм дети учатся ориентироваться в потоках информации, понимают ценность авторитетных источников, привыкают проверять факты и отвергать информацию, если она оказывается недостоверной.

Новизна данной программы связана, с одной стороны, с изменившимися внешними обстоятельствами: в условиях пандемии из-за запретов на массовые мероприятия традиционное проведение турниров по интеллектуальным играм оказалось невозможным, поэтому основной городской чемпионат по «Что? Где? Когда?» стал дистанционным. Создание клуба интеллектуальных игр, с другой стороны, продиктовано внутренней логикой: на данном этапе учащиеся получают возможность глубже изучить особенности игрового процесса, его отдельные составляющие и увеличить свой игровой опыт. Кроме того, клуб позволяет продолжить очные встречи и игры в малых группах.

Педагогическая целесообразность данной программы обусловлена тем, что создается благоприятная творческая атмосфера, позволяющая учащимся и педагогу занять позицию активного сотрудничества; в рамках образовательного процесса подростку-старшекласснику предоставляется возможность проявить инициативу в самых разных видах интеллектуальной деятельности, прежде всего в игре. Подросток также получает возможность самореализации путем участия в самоуправлении (организации и проведении мероприятий и тренировочных занятий) и различных творческих делах (интеллектуальных играх, турнирах, марафонах и т. д.).

1.2. Цели и задачи программы

Цель программы – интеллектуальное и социальное развитие личности ребенка через участие в интеллектуальных играх, формирование устойчивой мотивации к самообразованию, успешная социализация школьников средних и старших классов.

Задачи

Обучающие:

- познакомить учащихся с игровыми правилами и регламентами различных интеллектуальных игровых дисциплин;
- научить осознанно воспринимать информацию, применять имеющиеся общепредметные знания, проводить логические параллели и делать правильные выводы;
- сформировать навык продуктивной работы с различными видами информационных источников.

Развивающие:

- выработать у учащихся менеджерские и управленческие навыки путем привлечения их к организации и проведению массовых интеллектуальных игр на уровне ДТДиМ, школы, города;
- сформировать и развить полноценные игровые команды для участия в интеллектуальных турнирах различных уровней (городских, межрегиональных, всероссийских);
- развивать абстрактно-логическое и образное мышление учащихся, расширять их интеллектуальный кругозор.

Воспитательные:

- стимулировать у учащихся желание постоянно повышать свой интеллектуальный уровень;
- выработать и развивать 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) учащихся со сверстниками, педагогами, окружающими людьми.

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, создания атмосферы доброжелательности и взаимопонимания;
- **деятельностного подхода** – 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;
- **индивидуального подхода** – выбор форм, методов, приемов работы осуществляется в соответствии с субъективным опытом детей;
- **комплексного подхода** к образованию и воспитанию, предполагающего единство интеллектуального, духовного, нравственного, эмоционального развития.

Организация образовательного процесса

Программа реализуется в рамках двух модулей: городской и клубный. Городской модуль представляет собой регулярные игры в рамках чемпионата Томска по «Что? Где? Когда?» и «Своей игре» среди школьников. Модуль Клуба интеллектуальных игр – это закономерное развитие интереса, возникшего у учащегося на начальном этапе знакомства с миром интеллектуальных игр, предполагает индивидуальное зачисление наиболее активных и заинтересованных игроков в состав клуба, формирование новых команд и развитие игровых и общепредметных знаний. Глубокое изучение видов и особенностей игровой деятельности позволяет учащимся переосмыслить и трансформировать свой базовый игровой опыт.

Форма творческого объединения в модуле «Городской» – команда общеобразовательного учреждения, сформированная из учащихся 7–9 кл. (младшая лига) и 10–11 кл. (старшая лига). Состав команды не может превышать 9 человек. Занятия проходят в режиме командного («Что? Где? Когда?») или индивидуального («Своя игра») интеллектуального турнира в соответствии с тематическим планом мероприятий на учебный год.

В модуле «Клубный» программа реализуется посредством учебно-практических занятий в небольших группах (от 6 до 15 человек). Содержание занятий зафиксировано в учебно-тематическом плане. Форма творческого объединения в этом модуле – клуб интеллектуальных игр (КИИ). Занятия проходят 2 раза в неделю, продолжительность занятия 3 академических часа (по 45 минут) с перерывом 10 минут.

Учебные клубные занятия востребованы, прежде всего, самими школьниками, поскольку позволяют им удовлетворять свои особые потребности: познавательные, социальные, коммуникативные.

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 детям возможность существенно продвинуться в духовно-нравственном развитии, так как расширяет сферу и опыт совместной, коллективной деятельности.

Тематический план мероприятий и клубных занятий обязательно включает участие команд в всероссийских и межрегиональных синхронных интеллектуальных турнирах.

Особенности набора детей

Группы КИИ и команды городского уровня формируются в соответствии с возрастом детей, допускается смешанный состав групп и команд, исходя из индивидуальных особенностей обучающихся.

Зачисление в КИИ происходит в начале каждого года обучения с учетом входной диагностики и личных достижений учащихся, группы детей формируются из ребят разного возраста.

Дополнительный набор детей на вакантные места в группы КИИ 1 и 2 года обучения возможен в течение учебного года. Допускается дополнительный набор обучающихся на третий, четвертый и пятый годы обучения на основании результатов: при наличии личностных достижений, рекомендательного письма от руководителя другого клуба интеллектуальных игр или руководителя команды, а также по результатам тестирования.

1.3. Содержание программы

Учебный план

№	Модуль	Направление	Содержательные формы	Организац. формы	Сроки реализации	Кол. групп	Формы контроля
1.	Городской	Общеобразовательное, ознакомительное	- общегородской чемпионат по «Что? Где? Когда?»; - общегородские турниры по «Своей игре»; - информирование о городских, региональных, всероссийских турнирах; - методические консультации для педагогов; - образовательные информационные видео	Команды 7–11 классов школ	1 год	от 20 команд	дифференцированный зачет (место по итогам игры/чемпионата)
2.	Клубный	Организационно-деятельностное, общественно-ориентированное, социально-адаптационное	- школа знатока: учебно-практические занятия; - участие в городских, региональных, всероссийских интеллектуальных турнирах; - участие в организации массовых игр, соревнований	Клуб интеллектуальных игр (КИИ)	1–5 лет	1–5 групп	зачет, защита проекта (5 г. о.)

№	Модуль	Количество часов в неделю	Количество часов за год
1.	Городской		57
2.	Клубный	12	309
Итого:			366

Модуль «Городской»: учебно-тематический план

Городская школьная лига для большинства учащихся – это базовый, начальный этап знакомства со сферой интеллектуальных игр, который дает им возможность продемонстрировать свои общепредметные знания, проявить и упрочить социальные и коммуникативные навыки и самореализоваться, вступив в борьбу за звание лучшей команды.

Цель программы в рамках данного модуля: познакомить учащихся 7-11 классов общеобразовательных учреждений г. Томска с общими правилами массовых интеллектуальных игр, способствовать процессу их социальной адаптации, познания мира на основе общих принципов здорового соревнования и культуры «честной игры».

Задачи:

- познакомить с игровыми правилами и регламентами основных интеллектуальных дисциплин («Что? Где? Когда?», «Своя игра»);
- способствовать формированию и развитию полноценных игровых команд на базе общеобразовательных учреждений города; мотивировать интерес и формировать желание проявлять групповую и личную активность в игровой командной и

индивидуальной деятельности;

- предоставить учащимся возможность проявить свои знания, умения и навыки для их практического применения в игровой интеллектуальной деятельности;
- стимулировать желание повышать свой общий интеллектуальный уровень путем самостоятельного поиска полезной информации и интересных фактов из различных областей знаний, истории искусств, современной массовой культуры и спорта.

Теоретическая составляющая модуля: игровые правила дисциплин, обучающие ролики, тематические подборки на расширение кругозора, самообразование;

Практическая составляющая модуля: командные и индивидуальные игры на базе всероссийских и авторских турниров для школьников.

Формы контроля: дифференцированный зачет (место по итогам игры/чемпионата).

Календарно-тематический план:

№ занятия Дата (месяц)	Тема	Содержание (реферативное описание теоретических и практических частей, излагаемое назывными предложениями, могут быть представлены вариативные образовательные маршруты)				Формы контроля, диагностики
		Теория	Количество часов	Практика	Количество часов	
1. Сентябрь	Вводный этап	Регистрация команд, знакомство с правилами и регламентами игр	4			Беседа
2. В течение учебного года	Информационные онлайн-подборки	Особенности построения и виды игровых заданий; знания, повышающие эффективность игры; сведения о текущих турнирах и мероприятиях	17			Мониторинг, тесты
3. Октябрь – март	Чемпионат Томска по «Что? Где? Когда?» (6 туров)	Правила и регламент игры		Оформление заявок и ответных бланков. Игровой турнир из 24 вопросов. Подведение итогов тура	18	Диф. зачет (место в игре, чемпионате)
4. Январь-февраль	Зимний кубок Томска по «Своей игре»	Правила и регламент игры		Оформление заявок. Письменный отбор. Очный этап. Награждение победителей	6	Диф. зачет (место в игре)
5. Апрель	Весенний кубок Томска по «Своей игре»	Правила и регламент игры		Оформление заявок. Письменный отбор. Очный этап. Награждение победителей	6	Диф. зачет (место в игре)
6. Апрель	Экологический турнир «Воробушек»	Правила и регламент игры		Оформление заявок и ответных бланков. Игровой турнир из 24 вопросов. Подведение итогов	3	Диф. зачет (место в игре)
7. Май	Игра-закрытие игрового сезона	Правила и регламент игры		Подведение итогов сезона, награждение победителей и призеров	3	Диф. зачет (место в игре, чемпионате)

Ожидаемые результаты:

- понимание отличий интеллектуальной игровой деятельности от других видов деятельности;
- умение осознанно воспринимать информацию, применять имеющиеся знания, проводить логические параллели и делать правильные выводы;
- выработка навыков командной игры, умения слушать и принимать решения в условиях ограниченного времени;
- заинтересованное участие в массовых интеллектуальных соревнованиях на городском уровне.

Модуль «Клубный»: учебно-тематический план

Клуб интеллектуальных игр (КИИ) позволяет участникам программы перейти к более глубокому изучению видов и особенностей игровой деятельности, позволяет переосмыслить и трансформировать свой игровой опыт, а также увеличивать свои знания и совершенствовать навыки в качестве различных субъектов игрового пространства: игроков, капитанов, ведущих, авторов и редакторов вопросов.

КИИ объединяет наиболее активных игроков городского школьного движения, задает пространство для личностного и командного роста, а также дает учащимся возможность открыть в себе не только игровые, но и организаторские, проектные навыки благодаря вовлечению их в подготовку и проведение тренировочных занятий и игровых турниров разного уровня (ДТДиМ, школа, город).

Особенностью данного модуля является разновозрастный состав участников: на первом году обучения в учебных группах могут заниматься и учащиеся 7-го класса, и одиннадцатиклассники. Содержательно программа модуля «Клубный» учитывает это обстоятельство: базовые игровые и командные навыки закладываются на занятиях первого года обучения, на следующих ступенях изучение теоретических тем и практические задания последовательно углубляются.

Цель программы в рамках данного модуля: создание полноценных игровых команд с высоким уровнем знаний и навыков для успешного участия в турнирах различного уровня сложности на городском, региональном и межрегиональном уровне; создание благоприятной атмосферы для творческого и интеллектуального развития подростков и учеников старших классов; воспитание в учащихся разносторонне развитой личности, обладающей необходимыми компетенциями для успешной социализации и продуктивной профессиональной деятельности (4К-компетенции).

Задачи:

- познакомить учащихся с игровыми правилами и регламентами различных интеллектуальных дисциплин («Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Брейн-ринг», «Эрудит-квартет», «Тройки» и др.);
- организовать регулярные учебно-практические занятия (тренировки) различной тематики, направленные на выявление и развитие личностных игровых качеств учащихся, усиление командообразующих факторов, увеличение игрового опыта;
- расширить географию участия в интеллектуальной жизни региона и страны с помощью городских, региональных, всероссийских интеллектуальных турниров различного уровня сложности;
- предоставить учащимся возможность проявить свои знания, умения и навыки для их практического применения в игровой интеллектуальной деятельности;
- стимулировать желание учащихся повышать свой общий интеллектуальный уровень путем самостоятельного поиска полезной информации и интересных фактов из различных областей знаний, истории искусств, современной массовой культуры и спорта;
- развить менеджерские и управленческие навыки учащихся благодаря их вовлечению в организацию и проведение массовых игр на уровне ДТДиМ, школы, города.

Теоретическая составляющая модуля: виды интеллектуальных игр, правила проведения и регламенты; изучение правил и техники составления вопросов и заданий, базовые механики различных игр (настольные игры, карточные образовательные игры («Мемо», «Упо», «Алиас», «Крокослов» и др.), квесты, квизы, многоборье и др.).

Практическая составляющая модуля: тренировочные игры по основным и дополнительным игровым дисциплинам; техник и практики на развитие критического и образного мышления, игры на командообразование; участие в синхронных и асинхронных турнирах различной сложности и уровня.

Формы контроля: зачет, защита проекта (5 г. о.).

Календарно-тематический план:

№ занятия Дата (месяц)	Тема	Содержание (реферативное описание теоретических и практических частей, излагаемое назывными предложениями, могут быть представлены вариативные образовательные маршруты)				Формы контроля, диагностик и
		Теория	Колич ество часов	Практика	Колич ество часов	
1. сентябрь	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ	Инструктаж по ТБиОТ. Знакомство с программой работы клуба, задачи на год	1	Диагностический тест на общепредметные знания. Совместное целеполагание на год. Упражнения на командообразование и формирование команды	2	Устный опрос, диагностический тест
2. В течение года	Виды интеллект. игр	Знакомство с базовыми правилами и регламентами проведения основных интеллектуальных игр («Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Брейн-ринг», «Эрудит-квартет»). Оформление заявок и ответных бланков. Подсчет очков.	0,5	Тренировочные игры по основным и дополнительным игровым дисциплинам	2,5	Наблюдение
В течение года		Особенности индивидуальных, парных и командных дисциплин	0,5	Тренировочные игры по основным и дополнительным игровым дисциплинам	2,5	Наблюдение
В течение года		Редкие и неклассические дисциплины («Брейн без фальстартов», «Тройки», «Хамовнический стрелок», «Пентагон», «Последний герой», «Плохой, хороший, злой», «Карточный домик»)	0,5	Тренировочные игры по основным и дополнительным игровым дисциплинам	2,5	Наблюдение
В течение года		Игры с раздатками (многоборье, мультиигры)	0,5	Тренировочные игры по основным и дополнительным игровым дисциплинам	2,5	Наблюдение
В течение года	Механика игры и игровые технологии	Базовые принципы создания и развития игр различной тематики (настольные, карточные, квесты и др.)	0,5	Тренировочные игры, проектная деятельность по разработке собственной игры (индивидуально или в группе)	2,5	Наблюдение, презентация
В течение года		Особенности ведения интеллектуальных игр	0,5	Самостоятельное ведение тренировочного турнира по основным и дополнительным игровым дисциплинам	2,5	Зачет
В течение года		Основные организационные моменты проведения отдельных игр, турниров и фестивалей	0,5	Самостоятельное ведение тренировочного турнира по основным и дополнительным игровым дисциплинам, создание проекта игровой программы	2,5	Зачет
В течение года	Изучение правил и техники составления вопроса	Виды вопросов: общий обзор. Раскрутка вопроса.	0,5	Подготовка к тематическим играм: составление вопросов и викторин	2,5	Зачет
В течение года		Вопросы с заменами: виды замен, логика замены.	0,5	Подготовка к тематическим играм: составление вопросов и викторин	2,5	Зачет
В течение года		Вопросы с иллюстративным материалом.	0,5	Подготовка к тематическим играм: составление вопросов и викторин	2,5	Зачет
В течение года		Правила и техники составления вопроса. Источник вопроса. Особенности вопросов для	0,5	Подготовка к тематическим играм: составление вопросов и викторин	2,5	Зачет

		различных игровых дисциплин.				
В течение года		Логика составления пакета вопросов. Редакторская правка и тестирование.	0,5	Создание проекта игровой программы	2,5	Зачет, защита проекта
4. В течение года	Командообразование и эффективное взаимодействие	Выявление личностных игровых особенностей: капитан, типы базовых игроков.	0,5	Игры на командообразование. Игры на эрудицию. Игры на скорость реакции	2,5	Наблюдение, беседа
		Мозговой штурм. Методика Э. Боно «Шесть шляп мышления».	0,5	Игры на логику. Игры на ассоциативное мышление.	2,5	Наблюдение
		Особенности развития критического и образного мышления	0,5	Техники и практики Стратегии визуального мышления (Visual Thinking Strategy (VTS))	2,5	Наблюдение, беседа
5. В течение года	Участие в синхронных и асинхронных турнирах различной сложности и уровня			Дистанционное участие в межрегиональных и всероссийских турнирах: «Молодежный кубок мира», «Школьная лига», «Интеллектуальный вороненок», «ОВСЧ», «Молот Тора», «Лига старта», «Синхрон-Лайт», взрослые и студенческие турниры начальной и средней сложности.	3	Диф. зачет (место в игре, чемпионате)
				Очное участие в городских турнирах и фестивалях.	3	Диф. зачет (место в игре, чемпионате)
				Очное (по возможности) участие в межрегиональных фестивалях: «Енисейская знать» (Красноярск), «Первенство Сибири по интеллектуальным играм» (Новосибирск)	-	Диф. зачет (место в игре, чемпионате)
6. Май	Итоговое занятие			Диагностический тест на общепредметные знания. Совместная рефлексия по итогам года	3	Диагностический тест, беседа

Ожидаемые результаты:

Учащиеся 1 г. о.	- сформированное понимание отличий интеллектуальной игровой деятельности от других видов деятельности; знание разновидностей интеллектуальных игр, основных правил, особенностей построения вопросов и заданий; - умение осознанно воспринимать информацию, применять имеющиеся знания, проводить логические параллели и делать правильные выводы; - умение продуктивно работать со справочными, энциклопедическими и цифровыми источниками при подготовке к тематическим турнирам; - выработка навыков командной игры, эффективного социального взаимодействия, умения слушать версии других участников команды и принимать решения в условиях ограниченного времени; - формирование организационных навыков и компетенций; - участие в массовых интеллектуальных соревнованиях на городском,
------------------	---

	межрегиональном и всероссийском уровне
Учащиеся 2 г. о.	- глубокое знание особенностей различных типов интеллектуальных игр, их правил и заданий; - сформированное умение применять на практике свои знания о построении вопросов при написании собственных заданий (вопросов) для различных игровых дисциплин; - интенсивное развитие абстрактно-логического и образного мышления, расширение интеллектуального кругозора; - самостоятельный поиск справочных, энциклопедических и цифровых источников при подготовке к тематическим турнирам и тренировочным играм; - формирование организационных навыков и компетенций
Учащиеся 3 г. о.	- глубокое понимание механики и логики различных интеллектуальных игр; выработка стратегии в зависимости от игровой ситуации; - формирование редакторских навыков и компетенций; - понимание особенностей ведения игры; формирование ораторских навыков; - развитие организационных навыков и компетенций; помощь в проведении тренировок и турниров на уровне ДТДиМ
Учащиеся 4 г. о.	- формирование навыков стратегического мышления, оценки и разбора игровых ситуаций; - сформированное представление об авторских и редакторских навыках и компетенциях, умение самостоятельно составить пакет заданий (вопросов) для различных игровых дисциплин; - умение самостоятельно отбирать и продуктивно работать со справочными, энциклопедическими и цифровыми источниками при составлении собственных игровых программ - развитие ораторских способностей; - сформированные организационные навыки и компетенции; активное участие и помощь в проведении тренировок и турниров на уровне города
Учащиеся 5 г. о.	- сформированное представление о механизме управления игровым процессом, умение принимать решения в условиях цейтнота, понимание функций всех участников игровой деятельности; - понимание особенностей командного взаимодействия при решении игровых, интеллектуальных и творческих задач; успешное применение навыков командного взаимодействия на практике; - развитие проектного мышления: самостоятельная подготовка и проведение турнира по интеллектуальным играм на уровне образовательного учреждения, ДТДиМ или города
Все учащиеся независимо от года обучения	активное участие в массовых и индивидуальных интеллектуальных соревнованиях на городском, межрегиональном и всероссийском уровне

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	15,5 недель	05 сентября	С 23 декабря по 09 января	с 27 декабря по 9 января участие в организации новогодних мероприятий
2 полугодие	18,5 недель	10 января	С 26 мая по 04 сентября	Работа лагерей с дневным пребыванием детей и загородных детских оздоровительно-образовательных лагерей. Подготовка и участие в конкурсах, выставках, соревнованиях.

Продолжительность учебного года – с 05.09.22 по 25.05.2023 – 34 учебные недели

2.2. Формы аттестации и оценочные материалы

К каждому игровому мероприятию (городской чемпионат, кубок города, турнир) разрабатывается положение или регламент, в котором прописываются критерии оценивания и алгоритм подведения итогов. Результаты отдельных туров городского чемпионата по «Что? Где? Когда?» заносятся в сводную таблицу и размещаются на странице ГП «Школьная лига «Что? Где? Когда?» официального сайта МАОУ ДО ДТДиМ (<https://www.dtdm.tomsk.ru/unions/union/174>) и в официальной группе городской программы в социальной сети «ВКонтакте» (<https://vk.com/chtogdekogdetomsk>). По итогам игрового сезона на основании этой таблицы определяются победители и призеры в двух возрастных категориях (7-9 кл. и 10-11 кл.), проходит награждение и выставляются оценки освоения программы: в – высокий уровень освоения, с – средний уровень освоения, н – низкий уровень освоения.

По итогам 1 и 2 полугодия участникам Клуба интеллектуальных игр выставляются оценки освоения программы: в – высокий уровень освоения, с – средний уровень освоения, н – низкий уровень освоения. Лицам, освоившим общеобразовательную общеразвивающую программу и прошедшим промежуточные аттестации, выдается Свидетельство о дополнительном образовании.

2.3. Методическое обеспечение программы

Для успешной реализации программы применяются следующие формы работы с детьми:

- индивидуальная (консультации, работа с авторами вопросов и создателями авторских программ);
- групповая (учебное занятие, психологические и командные тренинги, подготовка к турнирам);
- командная (игровой турнир).

Для усвоения учащимися содержания программы используются различные **приемы и**

методы обучения, среди которых можно выделить следующие:

- эвристический метод – поиск новых решений, понятий, закономерностей производится учащимися 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 учащихся (изучение литературы и др. источников информации) для выполнения различных заданий при подготовке к интеллектуальным играм, составления и разработки блоков игровых вопросов, программ интеллектуальных игр и т. д.;
- метод самореализации, самоуправления – самостоятельная реализация различных творческих дел, участие в интеллектуальных играх, турнирах, марафонах и т.д.;
- проектный метод – процесс разработки проектов различных интеллектуальных игр, проекта организации и самостоятельного проведения турниров разного уровня;
- 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:** предъявление учебных требований; формирование ответственного отношения к обучению; самооценка деятельности;
- **социальные:** развитие желания быть полезным; создание ситуаций взаимопомощи; поиск контактов и сотрудничества; заинтересованность в результатах коллективной работы.

2.4. Формы аттестации и оценочные материалы

Вид контроля	Задачи	Временной период	Способы диагностики	Формы фиксации результатов
Входной	Модуль «Городской»: нет	В начале обучения (сентябрь – октябрь)	Беседа, тестовые задания, опрос	Учебный журнал
	Модуль «КИИ»: индивидуальная диагностика уровня общепредметных знаний учащегося			
Текущий	Оценивание промежуточных результатов освоения обучающимися образовательной программы	В течение учебного года	КИИ: наблюдение, рефлексия, игровые турниры	Учебный журнал
			Городской: игровые турниры	
Промежуточный	Оценка уровня теоретической и практической подготовки учащихся, заявленных в образовательной программе	Один раз в полугодие: (декабрь, апрель – май)	КИИ: контрольные задания, опрос	Учебный журнал
			Городской: место команды в рейтинге	
Итоговый	Оценка качества усвоения учащимися содержания образовательной программы	В конце учебного года	КИИ: контрольные задания, опрос, рефлексия, проект (на 5 г. о.)	Учебный журнал

			Городской: место команды в итоговом рейтинге	
--	--	--	--	--

Оценочные материалы

- использование дидактических материалов (образовательные тесты, вопросы и задания из базы турниров и интеллектуальных игр, командные и настольные игры);
- участие в индивидуальных и командных игровых турнирах.

2.5. 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

- оборудованное помещение для клубных занятий;
- наличие зала, вмещающего одновременно до 20 команд;
- возможность постоянного пополнения базы игровых вопросов через Интернет;
- наличие оборудования для проведения кнопочных игр.

Организационно-педагогические

- наличие плана игровой деятельности в масштабе ДТДиМ, города;
- сотрудничество с педагогами;
- сотрудничество с родителями при организации выездов команд на межрегиональные соревнования;
- возможность обучающихся принимать участие в мероприятиях клубов интеллектуальных игр томских вузов.

Партнеры

- Департамент образования Администрации г. Томска;
- общеобразовательные учреждения г. Томска;
- КИИ вузов г. Томска (ТУСУР, ТГУ, ТГПУ), Томский КИИ.

Финансирование программы

Организация и проведение городской программы осуществляется:

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

2.6. Литература и электронные источники

- Анашина Н. Ю. Энциклопедия интеллектуальных игр. – Ярославль, 2006. – 480 с.
- Арзамас, онлайн-университет. – Тесты по различным областям гуманитарного знания: <https://arzamas.academy/themes/test>
- База вопросов ЧГК: <https://db.chgk.info/>
- Библиотека знатока. Сборник электронных ресурсов, посвященных движению интеллектуальных игр: <http://www.krylenko.com/chgk/library/znatoky>
- Ворошилов В. Я. Феномен игры: <http://www.kulichki.com/znatoki/dz/mats/fen00.html>
- Климович Л. В. Нам нужны сообразительные. – Минск, 2007. – 224 с.
- Латыпов Н. Н. Основы интеллектуального тренинга. Минута на размышление. – Санкт-Петербург, 2004. – 336 с.
- Левин Б. Е. «Что? Где? Когда?» для чайников. – Донецк, 1999. – 416 с.
- Кноп К. А. Сборник статей об организации школьного клуба интеллектуальных игр. – Журнал «Информатика». – 2002. – №№ 25–56.
- Поникаров Е. В. «Что? Где? Когда?»: <https://nesprosta.tripod.com/pony-car/pony-car1.htm>
- Поташев М. О. Как не надо делать вопросы: <https://chgk-library.narod.ru/potashev.html>
- Поташев М. О. Почему вы проигрываете в ЧГК?: <https://ekniga.org/dom-i-semya/razvlecheniya/77395-pochemu-vy-proigryvaete-v-chgk.html>
- Рогачев А. М. Как играть в «Что? Где? Когда?». Пособие для тренировки школьной команды: https://dopobr.68edu.ru/wp-content/uploads/2017/04/Рогачев-АМ_-Как-играть-в-ЧГК.pdf

План работы на 2022–2023 гг.

Интеллектуальные игры для школьников (7–11 класс): городская программа воспитания и дополнительного образования «Школьная лига «Что? Где? Когда?» МАОУ ДО «Дворец творчества детей и молодежи г. Томска».

Программа направлена на расширение кругозора, повышение образовательного уровня, обретение навыков социального взаимодействия и командной работы и содействие развитию интеллектуальных компетенций обучающихся.

В программе предусмотрены две формы участия. Модуль **«Городской»** предполагает командное участие в городском чемпионате по регламенту спортивной (общедоступной) версии популярной интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?», а также индивидуальное участие игроков в сезонных кубках по «Своей игре» (общегородской турнир среди школьников). Модуль предназначен для общеобразовательных учреждений Томска, подавших заявку и сформировавших в соответствии с регламентом одну или две команды из 6-ти человек – учащихся 7–11 классов. Возможно привлечение запасных игроков (не более 3-х человек), которые в течение сезона могут заменить отсутствующих членов команды. Конкурсные встречи Чемпионата Томска по «Что? Где? Когда?» среди команд Школьной лиги проводятся в рамках всероссийского турнира «Школьный региональный кубок», поэтому возможна незначительная корректировка дат проведения мероприятий. При наличии в регионе ограничений на проведение массовых мероприятий заявленные в сезоне турниры будут проводиться в дистанционном режиме.

В рамках программы предусмотрен модуль **«Клубный»** – индивидуальное участие школьников в учебно-тренировочных занятиях на базе ДТДиМ. Занятия будут проходить 3 раза в неделю согласно расписанию. Для зачисления в Клуб интеллектуальных игр (КИИ) необходимо подать заявку руководителю программы. Для играющих команд и их руководителей возможны консультационные встречи на территории Дворца творчества, даты и время встреч обсуждаются дополнительно с руководителем программы.

План мероприятий по программе

Наименование мероприятия	Сроки	Время	Место проведения
Онлайн-регистрация участников Чемпионата Томска по «Что? Где? Когда?» среди школьных команд	с 05 по 23 сентября 2022 г. включительно		lezard@list.ru +7 913 815 74 33
Чемпионат Томска по «Что? Где? Когда?» среди школьных команд (6 туров)	15 октября 2022 г. 12 ноября 2022 г. 10 декабря 2022 г. 21 января 2023 г. 11 февраля 2023 г. 11 марта 2023 г.	15:00	ДТДиМ, возможна дистанционная форма участия при наличии ограничений на проведение массовых мероприятий
Турнир «Золотая осень» для команд ДТДиМ	8 октября 2022 г.	15:00	ДТДиМ
Турнир «Сказочный сундучок» для команд ДТДиМ	17 декабря 2022 г.	15:00	ДТДиМ
Сезонный кубок по «Своей игре» среди школьников (зимний, весенний)	29 января – 5 февраля 2023 г. 9–16 апреля 2023 г.	15:00	ДТДиМ, возможна дистанционная форма участия при наличии ограничений на проведение массовых мероприятий
Экологический городской турнир «Воробушек»	Апрель 2023 года		ДТДиМ
Турнир по интеллектуальному многоборью (7-11 кл.)	29 апреля 2023 г.	15:00	ДТДиМ
Закрытие игрового сезона, награждение призеров	13 мая 2023 г.	15:00	ДТДиМ, возможен выбор других площадок из числа вузов-партнеров программы
Учебно-тренировочные занятия КИИ	В течение всего учебного года	по расписанию	ДТДиМ
Участие в XXI Открытом первенстве Сибири по интеллектуальным играм	Февраль 2023 года		г. Новосибирск
Участие в летних образовательных сменах ДТДиМ	Июнь-август 2023 года		ДООЛ «Энергетик»

План воспитательной работы на 2022–2023 гг.

Такие особенности программы, как неформальный, личностный подход к каждому ученику, последовательный и постепенный процесс углубления и расширения знаний, учет эмоционально-чувственной сферы ребенка, включение детей в активную деятельность, индивидуальное и коллективное творчество, вовлечение детей в познавательную, организационную и проектную деятельность, дающую возможность самовыражения, позволяют использовать программу для решения различных **воспитательных задач**:

- формирование у обучающихся навыков, связанных с эмоциональным, интеллектуальным, духовным развитием человека;
- стимулирование у учащихся желания постоянно повышать свой интеллектуальный уровень;
- выработка и развитие навыков командной игры, эффективного социального взаимодействия; развитие культуры межнационального общения;
- формирование представления об интернет-среде как о пространстве для интеллектуального поиска, эрудиции и развития; поддержка интереса учащихся к получению знаний за пределами школьной программы;
- укрепление и поощрение формирования культуры уважительного и вежливого взаимодействия (в том числе сетевого, виртуального) учащихся со сверстниками, педагогами, окружающими людьми.

Модуль «Ключевые дела ДТДиМ»

Форма командных интеллектуальных игр подходит для усвоения различной информации: общеобразовательной, исторической, предметной, поэтому ее можно использовать для проведения внутридворцовых игровых программ и мероприятий в течение учебного года. Еще одно преимущество такой формы обучения – социальная адаптация на основе устоявшихся коллективов, их сплочение и усиление командообразующих качеств. Кроме того, для учащихся объединений ДТДиМ такие игры – возможность переключиться с привычного вида деятельности (танцевальной, музыкальной, спортивной, художественной и т. д.) и проявить себя, открыть в себе и окружающих новые качества и способности.

Цель: организовать взаимодействие игровых и творческих коллективов ДТДиМ за рамками их привычной учебной деятельности, способствовать гармоничному и разностороннему развитию учащихся, повысить интерес к историческому наследию и повседневной деятельности Дворца с помощью интеллектуальных заданий различной тематики и уровня сложности.

Задачи:

- способствовать формированию сплоченных и успешных команд на основе коллективов различных объединений ДТДиМ;
- в игровой форме познакомить учащихся с интересными фактами из истории и повседневной деятельности ДТДиМ;
- формировать у учащихся интерес к активному изучению различных культурных феноменов и повышению своего образовательного уровня за пределами своей непосредственной деятельности в ДТДиМ.

План мероприятий:

№	Мероприятие	Количество часов в неделю	Количество часов за год
1.	Турнир «Золотая осень»		3
2.	Турнир «Сказочный сундучок»		3
3.	Тематические квизы для команд ДТДиМ		6
Итого:			12

Ожидаемые результаты:

- выработка навыков командной игры, умения слушать и принимать решения в условиях ограниченного времени;
- заинтересованное участие в массовых интеллектуальных соревнованиях на уровне

ДТДиМ;

- умение осмысленно воспринимать информацию, применять имеющиеся знания, проводить логические параллели и делать правильные выводы.

Модуль «Онлайн»

Главной платформой для мероприятий данного модуля являются различные интернет-ресурсы игровой направленности, а также официальная группа городской программы в социальной сети «ВКонтакте» (<https://vk.com/chtogdekogdetomsk>). Помимо основной информативной функции группа может использоваться и как образовательный ресурс, аккумулируя викторины и тесты различной тематики (как авторские, так и общедоступные), а также справочные и энциклопедические сайты для развития эрудиции и общих знаний.

Цель: развитие дистанционной формы игровой деятельности; формирование представления об интернет-среде как о пространстве для интеллектуального поиска, эрудиции и развития; поддержание интереса к получению знаний.

Задачи:

- организовать регулярные онлайн-викторины и задания различной тематики, направленные на выявление и развитие индивидуальных образовательных интересов учащихся;
- предоставить учащимся возможность проявить свои знания, умения и навыки для их практического применения в игровой интеллектуальной деятельности;
- стимулировать желание повышать свой общий интеллектуальный уровень путем самостоятельного поиска полезной информации и интересных фактов из различных областей знаний, истории искусств, современной массовой культуры и спорта;
- повышать культуру уважительного и вежливого сетевого взаимодействия среди подростков и учащихся старших классов.

План мероприятий:

№	Мероприятие	Количество часов в неделю	Количество часов за год
1.	Тематические подборки на расширение эрудиции		10
2.	Посты о клубной деятельности, прошедших мероприятиях, анонсы событий		9
3.	Тесты, викторины, ресурсы для самопроверки		9
4.	Авторские квизы различной тематики		6
Итого:			34

Ожидаемые результаты:

- активное участие в интеллектуальных игровых мероприятиях, организованных в онлайн-формате;
- увеличение общих знаний и эрудиции;
- повышение интереса к интернет-ресурсам общекультурной и интеллектуальной направленности;
- формирование навыков цифровой гигиены.

Цифровые следы

1. Официальная страница ГП «Школьная лига «Что? Где? Когда?» на сайте ДТДиМ: <https://www.dtdm.tomsk.ru/unions/union/174>
2. Официальная страница актива «Клуб интеллектуальных игр» на сайте ДТДиМ: <https://www.dtdm.tomsk.ru/unions/union/219>
3. Официальная страница ГП «Школьная лига «Что? Где? Когда?» в социальной сети «ВКонтакте»: <https://vk.com/chtogdekogdetomsk>
4. Дистанционные игровые занятия по программе «Школьная лига «Что? Где? Когда?» на платформе Moodle (для просмотра материалов необходима регистрация, кодовое слово: Пушкин): <https://moodle.dtdm.tomsk.ru/course/view.php?id=25>
5. Онлайн-квиз «Гагарин 6.0.» к юбилею первого полета человека в космос: <https://onlinetestpad.com/hmbobe3k2tkbw>
6. Онлайн-тест на сопоставление книги и ее экранизации: <https://learningapps.org/20595216>
7. Онлайн-квиз «Наше всё», посвященный дню рождения А. С. Пушкина: <https://doozy.live/discover/quizzes/eM6HHHKYPCk5pFQF6APA>
8. Онлайн-викторина «Дворец: время вперед», посвященная дню рождения Дворца творчества детей и молодежи: <https://play.myquiz.ru/p/239436> (Код игры: 239436, для участия необходимо ввести пароль: Пушкин)

Методическая разработка Интеллектуальная игра в формате многоборья «Хитрая штука»

Аннотация: интеллектуальная командная игра-многоборье «Хитрая штука» разработана для учащихся средних и старших классов и посвящена таким темам, как предметный дизайн, урбанистика, городское планирование, экология разумного потребления, цифровое пространство. Игра тренирует логическое и ассоциативное мышление, навыки командной работы, умение пользоваться цифровыми источниками, расширяет кругозор. Может быть использована в рамках профориентационных мероприятий.

Основные положения и ход игры: в игре может участвовать неограниченное количество команд составом до 6 человек. В рамках каждого тура на команду раздается 1-2 копии листа с заданием тура, на заполнение листа отводится 10 минут, после чего листы собираются и оглашаются правильные ответы. Порядок начисления баллов за правильные ответы указан для каждого тура отдельно. Пользоваться электронными и любыми другими источниками запрещено (кроме тура № 4). При распечатке заданий необходимо предусмотреть на листе строку для вписывания названия команды.

Задания

Тур № 1: БУМУСР В ГОЛВОЕ

Буквы расшалились и поменялись местами, нужно расставить их в правильном порядке, чтобы они превратились в осмысленные слова – термины и понятия, связанные с архитектурой, стилем, городским развитием. Восстановив слово, подберите ему правильное определение из второй таблицы. За каждое восстановленное слово – 1 балл. За каждое правильное определение – дополнительный 1 балл.

Анаграмма	Расшифрованное слово или фраза	№ определения
АЯРИХТ КТАУШ	ХИТРАЯ ШТУКА	0
ЙДНАЗИ		
НАКТИУРАБСИ		
МДРНЕО		
МСАБТАШ		
КЙТ-ХАЕ		
ЫНРКМАНЙА ПКРА		
НТСТОКРА		

Таблица № 2

№	Определение
0	Удивительная и необычная вещь; особый прием или уникальная технология (разг.)

1	Крошечное, площадью всего в пару-тройку сотен квадратных метров зеленое открытое пространство, где можно назначить встречу, позаниматься йогой, посидеть с книгой или выпить кофе в тени деревьев
2	Художественный приём в изобразительном искусстве, основывающийся на противопоставлении, разнице, противоположности отдельных частей и характеристик изображения для усиления выразительности произведения в целом
3	Соотношение, которое показывает, во сколько раз каждая линия, нанесённая на карту или чертёж, меньше или больше её действительных размеров
4	Деятельность по проектированию эстетических свойств промышленных изделий («художественное конструирование»), а также результат этой деятельности
5	Художественное направление в архитектуре, декоративно-прикладном и изобразительном искусстве, распространенное в последних десятилетиях XIX — начале XX века
6	Наука, посвященная развитию различных городских систем (транспорт, пешеходная инфраструктура, экология, здравоохранение и другие), их взаимодействию между собой и с жителями города
7	Стиль в дизайне и архитектуре, зародившийся в 1980-е годы. Характеризуется преобладанием техники, металла, пластика

Тур № 2: ОТДЕЛЯЕМ ПРАВДУ ОТ ВЫМЫСЛА

Урбанисты и дизайнеры могут помочь не только в проектировании стульев или создании карманного парка. Наша общая задача как человечества – придумать, что делать с тем мусором, который мы же и создаем. Проверим, хорошо ли вы разбираетесь в экологической тематике. Сможете отличить правдивое утверждение от ложного? Если считаете, что утверждение верно, поставьте знак плюса или напишите слово «да». Если считаете, что утверждение неверно – знак минуса или слово «нет». За каждый правильный ответ – 1 балл.

№	Утверждение	Да или Нет?
1.	1 тонна собранной макулатуры может спасти 10 деревьев	
2.	Одноразовый пластик – посуда, коктейльные трубочки, медицинские маски и др. – один из главных загрязнителей природы	
3.	Сжигание мусора – наилучший способ утилизации. Это дешево, быстро и безопасно для человека и окружающей среды	
4.	Из 700 алюминиевых банок можно изготовить велосипед	
5.	За год один житель России в среднем выбрасывает 100 кг мусора	
6.	Для производства фольги можно использовать фольгированную упаковку от чайных пакетиков	
7.	Бутылка из стекла будет разлагаться больше 1000 лет	
8.	Если на упаковке есть треугольник из трех стрелок, значит ее можно использовать для переработки	

9.	В России нет своих заводов, перерабатывающих мусор, поэтому и разделять его не имеет смысла	
10.	90% жителей России готовы разделять мусор при наличии удобной инфраструктуры (мусорных баков с раздельным сбором, пунктов приема вторсырья и т. д.)	

Тур № 3: ХИТРАЯ ШТУКА

Иногда дизайнеры предлагают нам по-новому взглянуть на предметы, к которым мы давно привыкли. На первый взгляд вещи на листе с фотографиями выглядят очень странно, однако это предметы, которые вам хорошо знакомы, а большинство из них есть у вас дома. Внимательно посмотрите на изображения и догадайтесь, что же это за хитрые штуки. А догадавшись – ответьте на вопрос и запишите свой вариант ответа в таблицу. За каждый правильный ответ – 1 балл.

№ картинки	Вопрос	Ответ
1.	Что за предмет на фото?	
2.	Какую хозяйственную работу могут делать эти предметы?	
3.	Что за предмет на фото?	
4.	Что за предмет на фото? Дополнительный балл за ответ на вопрос: в чем особенность этой модели?	
5.	Что за предмет на фото?	
6.	Что за предмет на фото?	
7.	Что за предмет на фото?	
8.	Что за предмет на фото?	
9.	Что за предмет на фото?	
10.	Для чего предназначены предметы?	
11.	Какого предмета не хватает на фото?	
12.	Для чего предназначен предмет? Дополнительный балл за ответ на вопрос: как называется эта модель?	

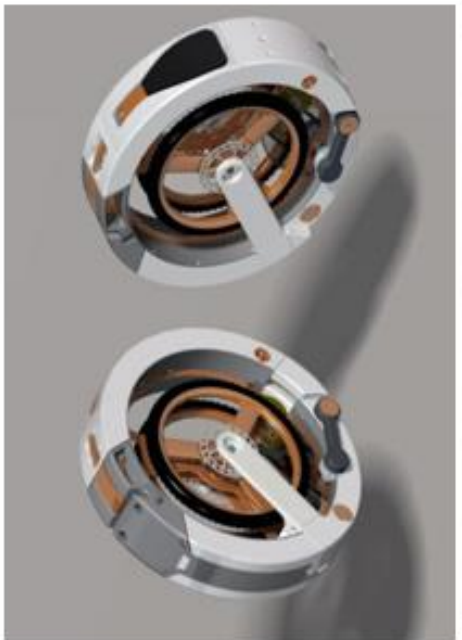
1.



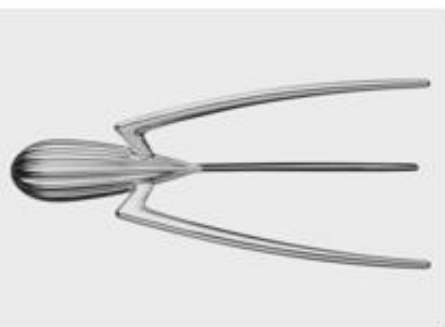
2.



4.



5.



6.



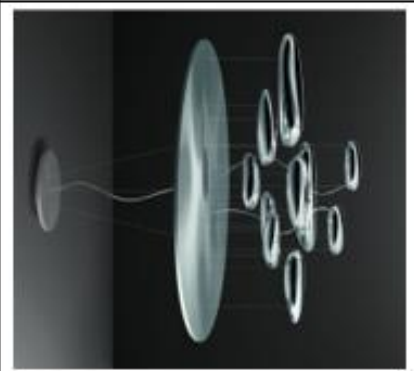
7.



8.



9.



10.



11.



12.



Тур № 4: ДАВАЙТЕ ЗАГУГЛИМ?

Умение ориентироваться с помощью электронных средств связи – важный навык для комфортной жизни в современном городе. Телефон с интернетом позволит найти любой адрес, организацию или достопримечательность. Помимо основного адреса у каждой точки на карте есть свой особый опознавательный код – географические координаты. Перед вами координаты пяти мест в Томске, которые вам, мы надеемся, знакомы. Вам осталось догадаться, какую цифру в координатах мы зашифровали, и с помощью приложений 2ГИС или Карты Google обнаружить загаданные объекты (координаты можно вносить прямо в строку поиска этих приложений). Подсказка для восстановления пропущенных цифр: каждая из них входит в название литературного произведения, которое заключено в квадратные скобки. Важна только пропущенная цифра: если в названии есть цифры, которые мы скрывать не стали, значит и в координатах этих цифр нет. За каждый правильный ответ в туре: 2 балла.

№	Географические координаты	Место в Томске
пример	56.48431, 84.952[... капитана]6	56.48431, 84.95226 – площадь Батенькова
1	56.485[Тысяча и ... ночь]4, 84.95879	
2	56.46990, 84.948[Вовка в Три... царстве]6	
3	56.45[... толстяка]78, 84.94995	
4	56.48[Тридцать ... попугаев]74, 84.95230	
5	56.4687[... подземных королей], 84.96288	

Ответы на задания

Тур № 1: БУМУСП В ГОЛВОЕ

Анаграмма	Расшифрованное слово или фраза	№ определения
АЯРИХТ КТАУШ	ХИТРАЯ ШТУКА	0
ЙДНАЗИ	ДИЗАЙН	4
НАКТИУРАБСИ	УРБАНИСТИКА	6
МДРНЕО	МОДЕРН	5
МСАБТАШ	МАСШТАБ	3
КЙТ-ХАЕ	ХАЙ-ТЕК	7

ЫНРКМАНЙА ПКРА	КАРМАННЫЙ ПАРК	1
НТСТОКРА	КОНТРАСТ	2

Тур № 2: ОТДЕЛЯЕМ ПРАВДУ ОТ ВЫМЫСЛА

1.	Да
2.	Да
3.	Нет
4.	Да
5.	Нет
6.	Нет
7.	Да
8.	Нет
9.	Нет
10.	Да

Тур № 3: ХИТРАЯ ШТУКА

№ картинки	Вопрос	Ответ
1.	Что за предмет на фото?	Кресло (зачет: стул)
2.	Какую хозяйственную работу могут делать эти предметы?	Собирать мусор (зачет: пылесосить, убирать мусор, собирать пыль)
3.	Что за предмет на фото?	Торшер (зачет: светильник)
4.	Что за предмет на фото? Дополнительный балл за ответ на вопрос: в чем особенность этой модели?	Велосипед (дополнительный ответ: эта модель складывается, зачет по смыслу)
5.	Что за предмет на фото?	Соковыжималка
6.	Что за предмет на фото?	Диван (зачет: кресло, шезлонг)
7.	Что за предмет на фото?	Фен
8.	Что за предмет на фото?	Заварочный чайник (зачет: чайник)
9.	Что за предмет на фото?	Люстра (зачет: светильник)
10.	Для чего предназначены предметы?	Для хранения вещей
11.	Какого предмета не хватает на фото?	Вилки
12.	Для чего предназначен предмет? Дополнительный балл за ответ на вопрос: как называется эта модель?	Для сортировки мусора, отходов (дополнительный ответ: «Яйцо»; Ovetto; Egg)

Тур № 4: ДАВАЙТЕ ЗАГУГЛИМ?

Координаты	Произведение	Достопримечательность
56.48514, 84.95879	1000 и 1 ночь	Аптекарский мост
56.46990, 84.94896	Вовка в Тридевятом царстве	Университетская роща
56.45378, 84.94995	Три толстяка	Лагерный сад
56.48874, 84.95230	Тридцать восемь попугаев	Воскресенская гора, место основания Томска
56.46877, 84.96288	Семь подземных королей	Дворец творчества детей и молодежи

Положение о проведении Онлайн-кубка Томска по «Что? Где? Когда?» среди школьных команд

1. Участие

1. К участию в Онлайн-кубке (далее – Кубок) приглашаются команды учащихся общеобразовательных учреждений Томска со списочным составом не более 9 человек.
2. Кубок проводится в двух возрастных группах: младшая (группа М) и старшая (группа С). Все группы играют на едином пакете вопросов. Итоги в каждой группе подводятся отдельно.
3. В младшей группе (М) имеет право участвовать команда из учеников 9-ого и более младших классов среднего общеобразовательного учебного заведения.
4. В старшей группе (С) имеет право участвовать команда из учеников 10-го, 11-го и более младших классов среднего общеобразовательного учебного заведения.
5. Возрастная группа команды определяется во время первого тура, уточняется далее в течение сезона и зависит от возраста самого старшего игрока в команде: так, команда, состоящая из пяти семиклассников и одного одиннадцатиклассника, по регламенту относится к старшей зачетной группе.
6. За все туры игрового сезона команда может заиграть не больше 9 человек.
7. Допускается формирование сборных команд из учащихся разных общеобразовательных учреждений.

2. Время проведения, структура Кубка и основные правила

1. Кубок состоит из 6 туров по 24 вопроса каждый. Туры Кубка проходят в следующие даты:
 - Тур № 1: 09 октября 2021 года
 - Тур № 2: 13 ноября 2021 года
 - Тур № 3: 11 декабря 2021 года
 - Тур № 4: 15 января 2022 года
 - Тур № 5: 12 февраля 2022 года
 - Тур № 6: 12 марта 2022 года

В расписании туров возможны изменения, окончательные даты игр определяются Оргкомитетом.

2. Игры Кубка проходят дистанционно. Ведущий читает текст вопроса во время специальной закрытой трансляции на платформе Youtube, сбор ответов от команды происходит посредством отправки Google-формы. Ответы сдаются в письменной форме, устная форма сдачи ответа не предусмотрена.
3. Ссылки на трансляцию и форму для ответа рассылаются представителями Оргкомитета в день игры. Мораторий на обсуждение вопросов каждого тура Кубка длится в течение 30 календарных дней с момента отыгрыша и уточняется ведущим во время игры.
4. Во время отыгрыша тура при обсуждении вопросов количество игроков не может быть более 6 человек. Замены возможны в перерывах между блоками тура.
5. Играть за команду могут только заявленные игроки. Во время непосредственного отыгрыша вопроса запрещено общаться с игроками других команд или не играющими в этот момент запасными игроками своей команды.
6. Основные игровые правила описываются Спортивным кодексом игры «Что? Где? Когда?».
7. Во время отыгрыша игрокам запрещено пользоваться техническими устройствами для поиска ответа (гуглить), а также картами, книгами, атласами и любыми другими справочными материалами.
8. Отдельным требованием при проведении игр Онлайн-кубка является аудиозапись обсуждения команды. С момента начала тура команда должна иметь на столе смартфон или любое другое устройство с включенной функцией «Диктофон». Пауза или остановка записи допускается только во время перерыва между блоками тура (после 12-го и 24-го вопроса). Редактировать, сокращать или каким-либо образом корректировать запись запрещено. По окончании тура командам необходимо предоставить запись своего

обсуждения Оргкомитету, загрузив файлы на любой файлообменник по их выбору либо отправив их электронной почтой на адрес lezard@list.ru

9. Непосредственно во время отыгрыша команде понадобится компьютер или ноутбук с хорошим интернетом (чтобы на нем могла идти Youtube-трансляция, можно не в HD-качестве) и смартфон или ноутбук для сдачи письменных ответов. Руководитель, тренер или капитан команды до начала игры должны протестировать оборудование и сообщить в Оргкомитет о возможных неполадках.

3. Подсчет результатов и подведение итогов

1. Результатом команды в туре является количество зачтенных ей ответов. Более высокое место в туре занимает команда, имеющая более высокий результат. Команды, имеющие одинаковый результат, делят соответствующие места.
2. Результатом команды в Кубке является сумма результатов команды во всех турах, за исключением худшего. Более высокое место занимает команда, имеющая более высокий результат.
3. При равенстве результатов вторым показателем является сумма результатов команды во всех турах. Более высокое место занимает команда, имеющая большее значение второго показателя. Третьим показателем является сумма мест команды во всех турах. Более высокое место занимает команда, имеющая меньшее значение третьего показателя. При расчете третьего показателя местом команды в туре считается среднее арифметическое занятых ею мест, а команды, не принимавшие участие в туре, считаются занявшими/разделившими последние места с результатом «0».
4. По итогам всех отыгранных туров игрового сезона в каждой лиге определяется победитель и два призера: команды, занявшие первое, второе и третье места в каждой из двух лиг (младшая (7-9 классы) и старшая (10-11 классы)).

4. Игровое жюри и апелляционное жюри

Онлайн-кубок Томска по «Что? Где? Когда» среди школьных команд проходит синхронно на вопросах всероссийского турнира Школьный Региональный Кубок (ШРеК), поэтому игровое жюри (ИЖ) и апелляционное жюри (АЖ) Онлайн-кубка Томска по «Что? Где? Когда?» совпадает с ИЖ и АЖ ШРеКа.

ИЖ состоит из Кирилла Теймуразова и Антона Меденникова.

АЖ состоит из Максима Поташева, Евгения Коваля и Дмитрия Белявского.

5. Прочие вопросы

Все вопросы, не предусмотренные настоящим положением о проведении, и любые спорные ситуации решаются Оргкомитет в лице: Ильи Зайцева, Ксении Шевченко

Регламент сезонного Кубка Томска по «Своей игре» среди школьников

1. Общие положения

1. Турнир «Сезонный кубок Томска по «Своей игре» среди школьников» (далее – турнир) проводится дважды за время учебного года и состоит из Зимнего и Весеннего кубков, даты проведения утверждаются организатором и анонсируются среди участников городской программы в группе ВК «Школьная лига «Что? Где? Когда?»» (<https://vk.com/chtogdekogdetomsk>).
2. Зимний и Весенний кубки являются равноценными самостоятельными турнирами, по итогам каждого из них определяются свои победители и призеры.
3. Турниры проводятся по правилам спортивной «Своей игры» и включают индивидуальный письменный отбор и индивидуальный кнопочный этап. Отбор и финальный кнопочный этап проходят в разные дни, даты проведения определяются организатором.

2. Письменный отбор

1. Индивидуальный письменный отбор состоит из 10 тем. В отборочном этапе могут принимать участие все члены команды, включая запасных игроков.
2. Если на момент проведения письменного отбора будут разрешены массовые мероприятия, отбор проводится очно в соответствии с правилами спортивной «Своей игры». Площадка для очного проведения отбора согласуется организатором турнира.
3. При невозможности провести письменный отбор очно из-за действующих в регионе ограничений на проведение массовых мероприятий отбор проводится дистанционно с использованием трансляции на Discord-сервере и гугл-таблицы для сдачи ответов.
4. Стоимость вопросов внутри каждой темы составляет 10, 20, 30, 40, 50 очков в зависимости от сложности вопроса. Вопросы задаются в порядке увеличения стоимости.
5. Стоимость правильного ответа плюсуется к общей сумме очков игрока, при неверном ответе стоимость вопроса вычитается из суммы очков.
6. Место в отборе определяется суммой баллов. В случае равенства этого показателя используются дополнительные показатели: 1) сумма без учета неправильных ответов; 2) количество правильных ответов номиналом 50 очков; 3 ... 5) количество правильных ответов номиналом 40 ... 20 очков.
7. По итогам отбора в финальный кнопочный этап проходят 16 лучших игроков. Игроки, занявшие 17 место и далее, заносятся в лист ожидания.

3. Кнопочный этап

1. Схема боев кнопочного этапа рассчитана на 16 человек из списка лучших игроков по итогам письменного отбора, подтвердивших свое участие, и объявляется ведущими непосредственным перед игрой.
2. Схемы построены таким образом, что каждый игрок сыграет в кнопочном этапе пять боев и поочередно встретится в них со всеми остальными участниками.
3. Перед началом боя у каждого игрока 0 очков. В одном бою играют 6 тем.
4. Стоимость вопросов внутри каждой темы составляет 10, 20, 30, 40, 50 очков в зависимости от сложности вопроса. Вопросы задаются в порядке увеличения стоимости.
5. Право ответа на вопрос получает игрок, который первым просигнализировал о готовности дать ответ после начала чтения вопроса ведущим. В случае, если игрок просигнализировал о желании ответить на вопрос во время его оглашения, чтение вопроса прекращается. В этом случае при несовпадении ответа с правильным ответом на полный вопрос ответ не засчитывается, даже если он является правильным ответом на уже зачитанную часть вопроса. В случае неверного ответа вопрос дочитывается для остальных участников игры.
6. Отвечающий игрок может или уточнить форму вопроса, или дать расширенный ответ, назвав до трех значимых реалий. Если хотя бы один факт, названный игроком, совпадает с указанным в ответе, а два других ему не противоречат, ответ игрока считается

правильным.

7. Если игрок дал правильный ответ, к сумме его очков в бою добавляется стоимость вопроса, при неверном ответе стоимость вопроса вычитается из суммы очков.
8. Каждый игрок может дать только один ответ на каждый вопрос.
9. Решение о зачете или незачете ответа принимает ведущий. Для определения правильности ответа ведущий может использовать любые источники и любую помощь по своему усмотрению.
10. Если игрок не согласен с решением ведущего о зачете ответа, он может попросить у ведущего 5 минут, чтобы доказать свою правоту. Воспользоваться этой возможностью игрок может до начала следующего вопроса и сделать не более двух неуспешных попыток за бой.
11. Игрок, занявший в бою первое место по сумме очков, получает 3 балла, второе место – 2 балла, третье место – 1 балл, четвертое место – 0 баллов; игрок, набравший отрицательную сумму очков за бой, – 0 баллов. При равенстве сумм баллы за разделенные игроками места складываются и делятся на количество игроков. Итоги каждого боя (набранные баллы) вносятся в общую таблицу турнира.
12. Победителем турнира становится игрок, набравший максимальное количество баллов по итогам всех пяти боев. Игроки, занявшие в турнирной таблице второе и третье место, объявляются серебряным и бронзовым призерами соответственно.
13. Если при равенстве результатов в турнирной таблице не удастся определить победителя или призеров, используются дополнительные показатели: 1) результаты личной встречи игроков (при этом приоритет отдается игроку, давшему больше правильных ответов на вопросы высокой стоимости: принцип «два полтинника больше пяти двадцаток»); 2) результаты личной встречи участников при сумме в плюс; 3) претенденты играют одну дополнительную тему, 4) перестрелка на кнопках.

4. Дистанционный кнопочный этап

1. При невозможности провести кнопочный этап очно из-за действующих в регионе ограничений на проведение массовых мероприятий этап проводится дистанционно на Discord-сервере.
2. При проведении дистанционного кнопочного этапа все игроки должны играть в наушниках, с включенными камерами и микрофонами, если с ведущим не согласовано иное.
3. В случае технических неполадок, у игрока есть 5 минут на их устранение не более одного раза за бой. Если время прошло, а неполадки не устранены, игра продолжается дальше. Игрок может в любой момент вернуться к игре.
4. Если ведущий уличит игрока в использовании информационных материалов, интернет-поисковиков или любой сторонней помощи, он может: не засчитывать ответ на вопрос, снять со счета игрока номинал вопроса, аннулировать результаты игрока в теме, взятые «в плюс», дисквалифицировать игрока.