

Администрация Великого Новгорода
Комитет по образованию

**Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
"Средняя общеобразовательная школа № 22"**

Россия, 173003 г.Великий Новгород ул. Чудовская, 9 sch-22@yandex.ru
телефон: 77-24-69, 77-25-39
ИНН/КПП 5321049198/532101001

Принято:
на педагогическом совете
Протокол №10
от «31» мая 2023

Утверждено
приказом № 87-в/д от 05 июня 2023г.

**Дополнительная общеразвивающая
(общеобразовательная) программа**

**«Что? Где? Когда?»
(«Игровой тренинг»)**

Автор программы «Игровой тренинг»

педагога дополнительного образования

Клюшева В.В.

Возраст обучающихся: 10-15 лет

Направленность: социально-гуманитарная

Срок реализация программы: 3 года

Педагоги дополнительного

образования: Моисеева В.В., Романов С.А.

Великий Новгород
2023 год

Пояснительная записка

Программа «Что? Где? Когда?» имеет **социально-гуманитарную направленность** и оформлена в соответствии со следующей документацией:

- Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.2012 N 273-ФЗ;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"";
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 №678-р;
- Письмо Минобрнауки Российской Федерации от 18 ноября 2015 года №09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ» (включая разноуровневые программы)»
- Приказ № 629 от 27.06.2022г. «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ от 3.09.2019 № 467 «Об утверждении целевой модели развития региональных систем дополнительного образования»;
- Положение о дополнительном образовании обучающихся муниципального автономного общеобразовательного учреждения «Средняя общеобразовательная школа № 22»;
- Устав муниципального автономного общеобразовательного учреждения «Средняя общеобразовательная школа № 22».

Данная программа имеет статус авторской программы в соответствии с приказом комитета образования, науки и молодежной политики Новгородской области от 12.01.2009 № 7 и на основании решения областного экспертного совета от 18.12.2008 протокол №4.

На сегодняшний день одной из приоритетных целей российского образования является формирование гармонично развитой личности, в которой сочетались бы сформированные коммуникативные и интеллектуальные способности. Развитые внимание, мышление, память, восприятие должны сочетаться со сформированными навыками общения.

Это подчеркивается и в современных нормативных документах, касающихся образования в России. Так «Концепция модернизации Российского образования на период до 2010 года» определяет приоритетными в развитии личности в частности такие качества как способность к сотрудничеству, мобильность, самостоятельность принятия решения в ситуации выбора. Одной из важнейших задач российского образования является развитие коммуникативности ребенка. Эту ценность признает и мировое сообщество, в перечне ценностей образования ЮНЕСКО можно отметить такое положение – «Научить жить вместе». Эти положения еще раз подчеркивают значимость общения в сегодняшнем мире.

К сожалению, на данный момент ощущается недостаток учебных программ, направленных на развитие интеллектуальных и коммуникативных способностей учащихся одновременно. Этот пробел пытаются заполнить созданная нами программа по игровому тренингу. Кроме этого важным элементом программы является то, что половину учебного времени отводится для практических занятий, то есть для игрового тренинга. Тренинг способствует отработки полученных умений. Эти положения подчеркивают **новизну** данной программы.

Таким образом, **педагогическая целесообразность** программы «Игровой тренинг» обусловлена тем, что в современном обществе существует потребность в личностях с развитыми интеллектуальными и коммуникативными способностями. Именно на это и направлена образовательная программа.

Цель данной программы можно определить как создание условия для развития интеллектуальных и коммуникативных способностей детей через

подготовку и участие в интеллектуальных играх. А так же создание игровой команды интеллектуалов в различных возрастных группах. Возраст игроков младшей группы 10-13 лет, средней- 14-15 лет.

Под интеллектом мы понимаем, прежде всего, биопсихическую реакцию в виде адаптации к конкретным условиям и обстоятельствам жизни. При реализации программы затрагивается аспект решения логических и практических задач различного типа.

Программа предполагает развитие составляющих интеллекта - системы умственных операций, стиля и стратегии решения проблем, эффективного индивидуального подхода к ситуации, требующей познавательной активности, когнитивного стиля.

Развитие творческих способностей предусматривает развитие у игроков их способностей, мотивации, знаний и умений, благодаря которым будет найдено новое, оригинальное решение творческой задачи, а также развитие потребностей личности игрока в самоактуализации, в раскрытии и расширении своих способностей в решении заданий и вопросов.

Достижению поставленной цели будет способствовать решение **следующих задач:**

Обучающие:

- Познакомить учащихся с различными видами интеллектуальных игр
- Освоение различных ролей и их функций в команде интеллектуальных игр
- Познакомить учащихся со значением сформированных навыков общения для игры и в жизни человека
- Познакомить учащихся с правилами игровой этики
- Освоение приема «мозгового штурма» и его роли в игре
- Познакомить учащихся с различными видами информации и приемами работы с ними

- Познакомить учащихся с видами вопросов для интеллектуальных игр и способами их решения
- Познакомит учащихся со структурой творческих и коммуникативных способностей человека, ролью психологических факторов в игре.

Развивающие:

- Развития коммуникативных способностей учащихся
- Развитие интеллектуальных способностей учащихся (память, мышление, внимание, воображение)
- Развития навыков работы с источниками информации
- Развития навыков решения вопросов для интеллектуальных игр

Воспитывающие:

- Воспитывать культуру общения, толерантность
- Воспитывать интерес к интеллектуальным играм
- Воспитывать стремление к постоянному самосовершенствованию

В основе данной программы лежат следующие **принципиальные**

положения:

1. осуществление тренинга в игровой форме
2. формирование активной позиции всех участников тренинга
3. реализация обратной межличностной связи
4. организация высокой степени включенности эмоциональной сферы участников
5. формирование критериев к содержанию вопросов для игры (четкость формулировки, опора на определенный источник информации, отсутствие нескольких правильных ответов, возможность логического вывода ответа из самого вопроса)
6. формирование контроля над требованиями к игре, особенно к ее участникам (эрудиция, положительная мотивация, активная позиция, развитые мышление, внимание, память, коммуникативные способности, стремление к постоянному совершенствованию).

Программа создана на основе методических разработок детских клубов «Что? Где? Когда?» Москвы и Санкт-Петербурга (авторы – И. Тюрикова, В. Белкин, М. Поташев, Г. Жарков), так же педагогов Великого Новгорода (И.Петров), и рассчитана на **три года** обучения. Количество учебных часов – **72 в год**, но данное количество часов может быть изменено за счет добавления учебного времени на практические занятия.

Первый год

Главная задача – создание команды знатоков через развитие коммуникативных способностей учащихся.

Создание команды проходит в несколько этапов: первый - создание группы тренинга, в которой отсутствует предварительная структурированность, нормированность и регламентация. Основной метод работы на этом этапе - свободная дискуссия в решении вопроса, сочетающаяся с ролевыми играми, в которых члены берут на себя функции капитана.

Второй этап - создание неформальной группы, объединенной на основе общих интересов и симпатий, взаимопонимания и уважения в решении вопроса.

Третий этап - создание команды в виде референтной группы, нормы, мнения и ценности которой важны для каждого индивидуума. На этом этапе окончательно определяются функции игроков команды, капитан, общий стиль игры команды.

Второй год

Главная задача - развитие интеллектуальных способностей, необходимых для игры.

Основное внимание уделяется развитию мышления (основных его видов), внимания, памяти, реакции, воображения.

Третий год

Главная задача- дальнейшее развитие команды знатоков, формирование умений, направленных на улучшение игры (интуиции, умения рисковать). Обучение навыкам работы с источниками информации.

Все три года теоретические занятия сочетаются с игровыми тренингами. Половина всего учебного времени отводится на тренинг. Учащиеся отрабатывают полученные умения в тренировочных играх между собой и участвуют в турнирах городского и областного клубов «Что? Где? Когда?».

Показателями эффективности и результативности программы можно считать следующие критерии:

1. Количество воспитанников, занимающихся по программе
2. Освоение всеми учащимися программы.
3. Высокий уровень развития коммуникативных способностей учащихся (изучение проводится с помощью анкет, наблюдения, психологических тестов, бесед с воспитанниками и их родителями):
 - умение быстро вступать и выходить из общения
 - умение грамотно и четко строить свою речь в процессе общения
 - умение использовать в общении невербальные средства
 - умение использовать идеи других участников для выдвижения собственных идей
 - умение проследить и оценить свою деятельность в команде и деятельность других
 - умение проанализировать ход игры и причины возникших затруднений
 - умение в короткое время взять инициативу в свои руки и затем передать ее другому участнику команды.

4. Высокий уровень развития интеллектуальных способностей учащихся: мышления, памяти, внимания, воображения. (Оценка уровня развития интеллектуальных способностей проводится с помощью психологического мониторинга, анкетирования, по результатам наблюдения за воспитанниками, бесед с ними и их родителями).
5. Удовлетворенность учащихся и их родителей работой образовательного учреждения (мониторинг удовлетворенности субъектов образовательного процесса)
6. Постоянное участие команд, составленных из воспитанников объединения, в турнирах различного уровня по интеллектуальным играм. Высокие результаты команд на соревнованиях по «Что? Где? Когда?» различного уровня.

Содержание программы ориентированно на добровольные одновозрастные группы детей (от 15 до 20 человек). В целом состав групп остается постоянным. Ведущей формой организации обучения является групповая. Занятия проходят по 40 минут, два раза в неделю. Возможно проведение двух занятий по 40 минут в один день с перерывом 5-10 минут. В таком случае второе занятие всегда проводится в виде игрового тренинга.

Наряду с групповой формой работы, осуществляется индивидуализация процесса обучения и применение дифференцированного подхода к учащимся, так как в связи с их индивидуальными способностями, результативность в усвоении учебного материала может быть различной.

Полезными в данном случае могут быть специальные задания и упражнения, выполняемые индивидуально, а также допускается ограничение задач постановки для отстающих учеников при условии выполнения основной задачи. Дифференцированный подход поддерживает мотивацию к предмету и способствует творческому росту учащихся.

Формами подведения итогов реализации данной программы являются:

- Зачетные занятия, которые проводятся по итогам прохождения каждой темы, и обобщающие зачетные занятия - раз в полугодие.
- Участие в турнирах по интеллектуальным играм различного уровня (школьные, городские, областные, зональные).

Ожидаемый результат и способы определения их результативности.

1 год обучения.

По окончании учащийся должен знать:

- Понятие «интеллектуальная игра» и различные виды интеллектуальных игр.

- Историю игры «Что? Где? Когда?» и биографию ее создателя В.Я. Ворошилова

- Роли игроков команды «Что? Где? Когда?» и их функции.
- Функции капитана команды
- Особенности различных видов команд знатоков
- Правила игровой этики

Учащийся должен уметь:

- распределять функции игроков в команде
- определить свою роль в команде
- анализировать роли других игроков
- быстро вступать и выходить из общения
- грамотно и четко строить свою речь в процессе общения

2 год обучения.

По окончании учащийся должен знать:

- Какие качества необходимы игроку «Что? Где? Когда?»

- Что такое внимание, какие существуют упражнения для его развития.
- Что такое память, какие существуют виды памяти, какие существуют упражнения для развития памяти.
- Что такое мышление, какие существуют виды мышления, какие существуют упражнения для развития различных видов мышления.
- Понятие и структура вопроса интеллектуальных игр, его разновидности.
- Понятие версии, способы выдвижения версий, правила выдвижения версий, анализ версий.
- Понятие «мозговой штурм», его особенности.

Учащийся должен уметь:

- Использовать в игре прием «мозгового штурма»
- Выдвигать и анализировать версии ответа на вопрос «Что? Где? Когда?»
- Правильно оформлять ответ

3 год обучения.

По окончании учащийся должен знать:

- Правила общения
- Виды общения, их особенности
- Понятие риска, степень риска в игре
- Виды информации, правила работы с различными видами информации
- Понятие стресса и приемы снятия стресса во время игры

Учащийся должен уметь:

- составлять вопросы для интеллектуальных игр, используя различную литературу

- умение использовать в общении невербальные средства
- умение использовать идеи других участников для выдвижения собственных идей
- умение проследить и оценить свою деятельность в команде и деятельность других
- умение проанализировать ход игры и причины возникших затруднений
- умение в короткое время взять инициативу в свои руки и затем передать ее другому участнику команды
- использовать навыки скорочтения
- выходить из состояния стресса во время игры

ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

Учебный план

1 год обучения

№	Тема	Всего часов	Теория	Практика	Формы занятий	Формы контроля
1.	Вводные занятия Развитие коммуникативных способностей	12	2	10	Игра, беседа Тренинг, лекции,	Тестирование
2	Интеллектуальная игра и ее виды.	12	8	4	Лекции, игры, практикумы	Тренировочные игры
3.	Команда знатоков, ее состав	12	10	2	Лекции, дискуссии, беседы	Тестирование, тренировочные игры
4.	Игровой тренинг	36	-	36	Командное и индивидуальное решение вопросов	Результаты игр
5.	ИТОГО	72				

2 год обучения

№	Тема	Всего часов	Теория	Практика	Формы занятий	Формы контроля
1.	Качества знатока	10	6	4	Лекции, развивающие	Зачет, тестирование

					игры, дискуссии	
2.	Мышление и его виды	12	6	6	Лекции, логические игры, викторины	Зачетные упражнения, тренировочные игры
3.	Вопросы интеллектуальных игр	14	6	8	Игровой тренинг, лекции, дискуссии	Практические занятия
4.	Игровой тренинг	36	-	36	Командное и индивидуаль ное решение вопросов	Результаты игр
5.	ИТОГО	72				

3 год обучения

№	Тема	Всего часов	Теория	Практика	Формы занятий	Формы контроля
1.	Общение и его виды	10	6	4	Игры, лекции	Тестирование
2.	Риск и игра	6	5	1	Лекции, беседа	Зачетный урок
3.	Работа с источниками информации	16	8	8	Дискуссии, викторины. Самостоятельная работа, создание проектов	Проекты
4.	Саморегуляция психики игрока	4	3	-	Лекции	Проверочная работа
5.	Игровой тренинг	36	-	36	Командное и индивидуальное решение вопросов	Результаты игр
6.	ИТОГО	72				

СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

Первый год

Вводные занятия. Развитие коммуникативных способностей.

(12 часов)

Теория (2 часа): Знакомство с учащимися, введение понятия «общение» и «коммуникативные качества» и их важность при игре «Что? Где? Когда?».

Практика (10 часов): Игры, способствующие общению и сближению детей (Контакт», «Аукцион» и другие). Развитие коммуникативных качеств.

Интеллектуальная игра и ее виды (12 часов)

Теория (8 часов): Интеллект - что это такое? Зачем человеку развитый интеллект? Чем разум отличается от интеллекта. Интеллектуальная игра, как форма развития интеллекта. Виды интеллектуальных игр (Эрудит-лото, Своя игра, Веришь - не веришь, Бескрылки, Брейн-ринг). Игра « ЧТО? ГДЕ? КОГДА? » (история, личность В. Ворошилова, особенности игры, знаменитости).

Практика (4 часа): Решение вопросов из различных интеллектуальных игр: (Эрудит-лото, Своя игра, Веришь - не веришь, Бескрылки, Брейн-ринг)

Команда знатоков. Ее состав (12 часов)

Теория (10 часов): Функции игроков. Признаки команды интеллектуальных игр. Обязанности капитана, Правила игровой этики. Различные типы команд знатоков.

Практика (2 часа): обсуждение различных ролей в команде знатоков, просмотр игр различных типов команд знатоков

Игровой тренинг (36 часов)

Теория (0 часов)

Практика (36 часов): Решение вопросов для интеллектуальных игр из Базы вопросов «Что? Где? Когда?» для 5-6 классов, обсуждение ответов и результатов игр. Участие в интеллектуальных играх различного уровня.

Второй год

Качества знатока (10 часов)

Теория (6 часов): Основные качества знатоков. Наблюдательность и как ее развивать. Память и ее виды. Внимание и его устойчивость. Коммуникативность. Как развивать в себе качества знатока.

Практика (4 часа): Упражнения и игры на развитие наблюдательности, различных видов памяти, внимания

Мышление и его виды(12 часов)

Теория (6 часов): Что такое мышление. Различные виды мышления и их действие при решении интеллектуальных вопросов разнообразных типов. Мышление интуитивное, наглядно-образное, практическое. Словесно-логическое, теоретическое.

Практика (6 часов): Упражнения на развитие различных видов мышления.

Вопросы интеллектуальных игр (14 часов)

Теория (6 часов): Типы вопросов интеллектуальных игр. Степень трудности вопросов интеллектуальных игр. Как находить основу ответа в самом вопросе? Что такое версия? Способы выдвижения версии. Анализ и синтез версий. Оформление ответа. Четкость и ясность ответа. Значение правильного оформления ответа для интеллектуальных игр. «Мозговой штурм» и его признаки. Роль стресса в «мозговом штурме».

Практика (8 часов): Разбор различных типов вопросов интеллектуальных игр. Упражнения на накидывание версий, их критический анализ. Отработка правильности оформления ответов на вопрос. Отработка приема «мозгового штурма».

Игровой тренинг (36 часов)

Теория (0 часов)

Практика (36 часов): Решение вопросов для интеллектуальных игр из Базы вопросов «Что? Где? Когда?» для 7-8 классов, обсуждение ответов и результатов игр. Участие в интеллектуальных играх различного уровня.

Третий год

Общение и его виды (10 часов)

Теория (6 часов): Значение правильного общения для команды знатоков. Вербальное и невербальное общение при обсуждении вопросов. Понимание партнера по игре.

Практика (4 часа): упражнения и игры на развитие коммуникативных качеств, отработка навыков невербального общения.

Риск и игра (6 часов)

Теория (5 часов): Понятие риска. Риск при отборе версии. Степень риска – как ее определить? Риск при ответе. Как свести к минимуму степень риска?

Практика (1 час): просмотр игр «Что? Где? Когда?» и определение степени риска в игре.

Работа с источниками информации(16 часов)

Теория (8 часов): Многообразие источников информации. Правила работы со словарями и научно-справочной литературой. Работа с научной и научно-популярной литературой. Навыки скорочтения.

Практика (8 часов): использование различных видов литературы для составления вопросов для интеллектуальных игр, отработка навыков скорочтения.

Саморегуляция психики игрока(4 часа)

Теория (4 часа): Понятие стресса. Стресс в игре. Как выйти из состояния стресса. Определение психики и психологии. Основные правила гигиены психики. Аффекты и вредное влияние аффектов на работу команды.

Практика (0 часов)

Игровой тренинг (36 часов)

Теория (0 часов)

Практика (36 часов): Решение вопросов для интеллектуальных игр из Базы вопросов «Что? Где? Когда?» для 5-6 классов, обсуждение ответов и результатов игр. Участие в интеллектуальных играх различного уровня.

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК (1, 2, 3 год)

	месяц	количество занятий	количество учебных недель	количество учебных часов
1	сентябрь	2 раза в неделю	4	8
2	октябрь	2 раза в неделю	4	8
3	ноябрь	2 раза в неделю	4	8
4	декабрь	2 раза в неделю	4	8
5	январь	2 раза в неделю	4	8

6	февраль	2 раза в неделю	4	8
7	март	2 раза в неделю	4	8
8	апрель	2 раза в неделю	4	8
9	май	2 раза в неделю	4	8
	всего		36	72

Методическое обеспечение программы:

1. Учебный кабинет с 10-15 партами и комплектом стульев, доска, мел, тряпка.
2. Музыкальный центр с возможностью воспроизведения компакт-дисков и магнитных записей
3. Компьютер или ноутбук с DVD приводом, проектор, экран, желателен доступ в Интернет
4. Медиаматериалы:
 - Современное российское искусство
 - Шедевры русской живописи
 - Шедевры музыки
 - Русская живопись второй половины 19 века
 - Народное искусство
 - Художники России
 - Русское искусство 18-19 века
 - Великий Эрмитаж
 - Дворцы Санкт-Петербурга
 - Занимательная история. Зарубежная история (1 и 2 части).
 - Занимательная экология.
 - Эволюция животного мира.
 - История планеты.
 - Занимательная математика. Мир головоломок.
5. Комплекс упражнений и игр, направленных на развитие коммуникативных способностей, памяти, внимания, мышления (приложение №1)

- б. База вопросов «Что? Где? Когда?», разделенная по возрастным группам: 3-6 класс, 7-8 класс, 9-11 класс. Отдельный блок вопросов, связанных с историей Новгорода. (приложение №2)

Список литературы и источников для педагога

1. Годфруа Ж. «Что такое психология». В 2-х т. М. 1992 год
2. «Игры - обучение, тренинг, досуг». Под ред. Петрусинского В. В. М.1998 год
3. Лернер М. «Минута на размышление» М. 1993 год
4. «Психология и педагогика». Реан А.А., Бордовская Н.В., Разум С.И., СПб, 2002 год
5. «Психология одаренности детей и подростков». Под ред. Лейтеса Н. С. М. 1995 год
6. Селевко Г. К. «Современные образовательные технологии» М. 1998 год
7. Газета «Игра» - официальный орган Международной ассоциации клубов «ЧГК»
8. www.tvigra.ru - официальный сайт телекомпании «Игра». Содержит наиболее полные сведения о жизни телевизионного клуба, его историю, биографии известных знатоков.
9. www.chgk.msk.ru – официальный сайт Московского клуба знатоков. Информация о турнирах, игроках, вопросы и многое другое.
10. <http://kulichki-win.rambler.ru/znatoki/klub/znat.html> - "Знатоки на Куличках" - самая большой банк вопросов в Интернете

Список литературы и источников для учащихся

1. Винокурова Н. К. «500 игр и головоломок для школьников». М 1999 год
2. Гетманова А.Д. «Учебник по логике». М. 1995 год
3. Ивин А.А., Никифоров А.Л. «Словарь по логике». М. 1997 год
4. Нянковский М. А. «Неизвестное об известном. (Интеллектуальные игры для школьников)» Ярославль. 1997 г.
5. « ЧТО? ГДЕ? КОГДА?». Под ред. М. О. Поташева, Е. В. Алексеева и др. М. 2000 год
6. <http://db.chgk.info> – база вопросов «Что? Где? Когда?»
7. Различные виды энциклопедий и справочной литературы для детей.