

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ЦЕНТР ОБРАЗОВАНИЯ «ПЕРСПЕКТИВА»

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
«Техника игры: как побеждать в «Что? Где? Когда?»»

Возраст обучающихся: 11–17 лет

Срок реализации – 1 год

Направленность программы – социально-гуманитарная

Уровень программы - ознакомительный

Составитель: Субботина Е.Ю.,  
педагог - организатор

Принята на заседании  
Педагогического совета  
Протокол № 2 от 02.06.2022  
Утверждена приказом № 115 от 28.06.2022

Директор



С.В. Антонюк

г. Зеленогорск

2022 г.

## **Пояснительная записка**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Техника игры: как побеждать в «Что? Где? Когда?» имеет социально-гуманитарную направленность.

Программа составлена на основе Закона «Об образовании» № 273ФЗ от 29.12.2012г.,

- «Рекомендаций по организации образовательной и методической деятельности при реализации общеразвивающих программ в области искусств», утвержденных письмом Министерства культуры от 21.11.2013г № 191-01-39\06-ги с целью определения особенностей организации общеразвивающих программ в области искусств;

- СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» (утверждены Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 г. № 41);

- Устава муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Центр образования «Перспектива».

### **Актуальность программы**

В последнее время меняется отношение к игре, приходит понимание того, что игра имеет обучающее и развивающее значение, выступает как средство психологической подготовки к реальным жизненным ситуациям. Игра – это процесс моделирования, когда объединяются вместе такие понятия, как общение и познание, необходимые человеку для его развития. Интеллектуально-познавательные игры на сегодняшний день - одна из самых популярных форм работы с детьми.

Интеллектуальные игры объединяют в себе черты как игровой, так и учебной деятельности – они развивают теоретическое мышление, требуя формулирования понятий, выполнения основных мыслительных операций (классификации, анализа, синтеза и т.п.). Они являются средством и методом, обеспечивающими развитие умственных способностей обучающегося, формируют способности исследовательского и творчески преобразующего отношения к окружающей действительности.

Разновидности интеллектуальных игр многочисленны и служат развитию всех форм мышления и качеств ума человека. При этом информация, полученная из игр, многогранная и разнообразная, помогает человеку в его творчестве, а правила игр (например, умение находить ответ на любой вопрос за одну минуту) помогают находить быстрый выход из любой проблемной ситуации.

Сама по себе игровая деятельность является не целью, а средством достижения результата (победы в соревновании), причем постепенно и эта

цель смещается с результата непосредственно на процесс поиска и принятия решения.

Такой процесс проходит результативнее, когда подкреплён знаниями о технических особенностях построения вопросов, о распределении ролей в команде и функционале каждой из них.

Программа предоставляет возможность командам-участницам Молодежного кубка мира по игре «Что? Где? Когда?» (МКМ) получить теоретические знания и закрепить их на практике, как с педагогом, так и самостоятельно.

### **Новизна программы**

Образовательная деятельность по программе направлена на повышение количества школьных команд с высокой игровой результативностью через организацию тренировочного процесса с использованием очно-заочной формы обучения.

### **Отличительные особенности программы**

Интеллектуальные игры связаны с размышлением, поиском и выбором оптимальных вариантов тактики и стратегии, планированием хода игры. В процессе требуется умение логически и в то же время нестандартно мыслить. При реализации содержания программы учитываются возрастные и индивидуальные возможности подростков, создаются условия для успешности каждого обучающегося. В процессе обучения внимание уделяется овладению рациональными приемами умственной деятельности, алгоритмам рассуждения, способам решения различных познавательных задач, знаниям правил интеллектуальных игр.

### **Адресат программы**

На программу зачисляются школьники 11-17 лет, принимающие участие в текущем сезоне Молодежного кубка мира по игре «Что? Где? Когда?» в составе своих команд. Команды формируются образовательными учреждениями города. Количество учащихся – 90 человек (15 команд по 6 человек).

### **Сроки реализации программы**

Программа реализуется в течение 1 года в очно-заочной форме. Учебная нагрузка - 72 часа в год.

### **Форма обучения и режим занятий**

Основная форма занятий – групповая, возможно проведение практических занятий малыми группами 25-30 человек (4-5 команд).

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 часа, продолжительность занятия 45 минут, перерыв между занятиями 10 минут.

**Цель программы** - активизировать познавательную активность детей, образное мышление, речь, память посредством повышения игровой

результативности через систему интеллектуальных тренингов, консультаций и соревновательных мероприятий.

**Задачи:**

- сформировать навык нахождения, обработки и использования требуемой информации в процессе игры в условиях ограниченного времени;
- сформировать первоначальный навык работы с техническими особенностями вопросов формата «Что? Где? Когда?»;
- познакомить с ролевой структурой команды, навыками взаимодействия в команде;
- развить мотивацию к поиску новой информации, привить интерес к приобретению знаний в различных областях;
- воспитать культуру поведения, культуру общения.

**Учебный план**

№ пп	Наименование темы	теория	практика	Формы аттестации/ контроля
1	Организационное занятие	2	2	анкетирование
2	Тренинг командообразования	2	8	наблюдение
3	Работа с теоретическим материалом	8	4	онлайн-тест
4	Онлайн консультация	8	8	наблюдение
5	Онлайн тренинг-игра	3	11	Результат игры
6	Участие в игровых турах МКМ		16	Результат игры
	<b>ВСЕГО ЧАСОВ: 72</b>	<b>23</b>	<b>49</b>	

**Содержание учебного плана**

**Организационное занятие (4 часа)**

В начале учебного года беседа о роли игры в процессе развития интеллекта человека, об особенностях программы, ее цели и задачах, ожидаемых результатах, о правилах внутреннего распорядка и технике безопасности. Обучающиеся заполняют анкету.

По окончании учебного года обсуждение результатов игрового сезона, методов обучения, причин и условий, повлиявшие на игровую результативность.

*Форма контроля.* Анкетирование.

**Тренинг командообразования (10 часов)**

*Теория.* Схема команды «знатоков» и роли в команде: капитан-диспетчер, генераторы идей, эрудиты-критики. Специальные приемы для развития командно-ролевого мышления. Пути достижения успешности командной работы и разрешение конфликтных ситуаций в команде.

*Практика.* Тренинги командообразования. Распределение и проигрывание ролей и ситуаций в команде.

*Форма контроля.* Педагогическое наблюдение.

### **Работа с теоретическим материалом (12 часов)**

*Теория.* Виды вопросов. Различные формы вопроса. Классификация вопросов интеллектуальных игр: аналогия, противопоставление, ситуационный, продолжить ряд, двух-, трехступенчатые, введение ключевых слов, слова – подсказки, комплексные вопросы и т.д. Этапы работы над вопросом. Раскрытие логики вопроса и многоступенчатые (многоходовые) комбинации. Выбор версии из нескольких возможных.

*Практика.* Выполнение тестовых заданий, позволяющих объективно измерить уровень освоения теоретического материала.

*Форма контроля.* Индивидуальное или командное выполнение онлайн-теста по пройденному теоретическому материалу.

### **Онлайн консультация (16 часов)**

*Теория.* Анализ освоенного теоретического материала и заданий отыгранных турниров. Тренинги составления вопросов и их корректировки.

*Практика.* Практическое применение знаний при составлении вопросов.

*Форма контроля.* Педагогическое наблюдение.

### **Онлайн тренинг-игра (14 часов)**

*Теория.* Знакомство с правилами командных интеллектуальных игр: «Верю-не верю», «Эрудит-лото», «Пентагон», «Гонка за лидером», «Авоська».

*Практика.* Проведение игр по определенной тематике, с включением изученных командных интеллектуальных игр и вопросов, составленных обучающимися.

*Форма контроля.* Результат игры.

### **Участие в игровых турах МКМ (16 часов)**

Применение теоретических знаний и практических навыков при разборе вопросов, составленных редакторами МКМ.

*Форма контроля.* Результат игры.

## **Планируемые результаты**

*Предметные:*

- умеют находить, обрабатывать и использовать требуемую информацию в процессе игры в условиях ограниченного времени;
- применяют знания о технических особенностях и структуре вопросов формата «Что? Где? Когда?» при их составлении;
- владеют технологией командной работы: осознают ролевую структуру своей команды;
- повышают результативность в игровых турах МКМ;

*Личностные:*

- умеют работать в команде, слушать партнера, доказывать свою точку зрения;

- осваивают навык критического мышления для составления самостоятельного суждения;

*Метапредметные:*

- умеют строить логическую цепочку, находить ключевую информацию, делать выводы, обобщать;
- владеют приемами анализа и синтеза информации;
- понимают поставленную задачу (вопрос) и умеют сформулировать гипотезу.

**Календарный учебный график на 2021-2022 учебный год**

дата начала занятий	дата окончания занятий	кол-во учебных недель	кол-во учебных дней	кол-во учебных часов	режим занятий
04.09.2021	28.05.2022	36	36	72	1 раз в неделю по 2 часа

**Условия реализации программы**

**Материально-техническое обеспечение**

- кабинет для проведения теоретических занятий со столами и стульями;
- компьютер (ноутбук),
- цифровой проектор;
- экран для цифрового проектора;
- компьютерный класс с выходом в Интернет;
- писчая бумага; маркеры.

**Информационное и дидактическое обеспечение**

- вопросы и другие игровые материалы берутся с интернет ресурсов ЧГК движения: <http://db.chgk.info/>;
- архивы вопросов и игр;
- информационные базы данных, электронные (и иные) энциклопедии, справочники и интерактивные пособия.

**Кадровое обеспечение**

Программу может реализовывать педагог дополнительного образования с высшим педагогическим образованием. Желательно помощь психолога при проведении тренингов командообразования.

**Формы аттестации и оценочные материалы**

*Способами фиксации результатов* обучения и формами подведения итогов реализации данной программы являются:

- проведение диагностики и фиксирование результатов обучающихся на основе входящего и итогового анкетирования;

- промежуточный контроль;
- самооценка и коллективная оценка качества выполненного задания;
- фронтальный опрос, рефлексия;
- педагогическое наблюдение;
- тестирование, практические работы (выполнение конкретного задания);
- отслеживанием результативности в тренинг-играх и игровых турах МКМ.

*Оценка усвоения образовательной программы* проводится по следующим критериям:

- умение работать в коллективе над решением предложенной интеллектуальной задачей;
- знание начальных теоретических основ решения интеллектуальных задач;
- устойчивый интерес к игровой интеллектуально-творческой деятельности.

### **Методические материалы**

Особенности организации образовательного процесса – очно-заочно.

*Формы обучения:* теоретические занятия, практические тренировки, тренинги командообразования, участие в игровых турнирах МКМ.

*Методы обучения:* словесный, наглядный практический, объяснительно-иллюстративный, репродуктивный.

*Методы воспитания:* убеждение, поощрение, стимулирование, мотивация.

*Формы организации учебного занятия:* ознакомительное занятие, комбинированное занятие, практическое занятие, игра.

*Педагогические технологии, используемые в программе:*

- технология индивидуализации обучения;
- технология дифференцированного обучения;
- технология разноуровневого обучения;
- технология группового обучения;
- технология коллективного взаимообучения;
- технология игровой деятельности;
- технология образа и мысли;
- технология развивающего обучения.

*Алгоритм учебного занятия:* вводная часть, основная часть, заключительная часть.

*Дидактические материалы:* тесты, упражнения, образцы заданий (вопросов), иллюстрации, фото-видеоматериалы по темам, описание правил командных интеллектуальных игр (Приложение № 1).

### **Список использованной литературы**

1. Алексеев Е., Белкин В., Курмашева Н., Поташев М., Тюрикова И. Что? Где? Когда? Ваш путь к успеху. – М.: Рольф, 2000
2. Анашина Н. Ю. Энциклопедия интеллектуальных игр. – М.: Академия Развития, 2006

3. Большаков В.Ю. Психотренинг: социодинамика, упражнения, игры. – СПб.: «Социально-психологический центр», 1996
4. Козлов Н.И. Лучшие психологические игры и упражнения. – Екатеринбург: Издательство АРТ ЛТД, 1998
5. Куприянов Б.В., Рожков М.И., Фришман Н.И. Организация и методика проведения игр с подростками: Взрослые игры для детей. – М.: Гуманит. Изд. Центр «ВЛАДОС», 2001
6. Левин Б.Е. Что? Где? Когда? для чайников.– Днепропетровск: Сталкер, 1999
7. Лернер М. Минута на размышление, или Загадки телеигры «Что? Где? Когда?» – М.: Искусство, 1992
8. Машин Л., Мадышева Е. Развивающие игры. Загадочные истории: для занятий с детьми. – Харьков: Фолио, 1996
9. Федорчук И.А. История. Интеллектуальные игры для школьников. – Ярославль: «Академия развития», 1998
10. Холодная М.А. Психология интеллекта: парадоксы исследования. – Томск: Издательство Томского университета, М.: Издательство «Барс», 1997
11. Черемошкина Л.В. Развитие памяти детей. Популярное пособие для родителей и педагогов. – Ярославль: «Академия развития», 1997

### **Литература для обучающихся и родителей**

1. Алексеев А.А., Громова Л.А. Поймите меня правильно или книга о том, как найти свой стиль мышления, эффективно использовать интеллектуальные ресурсы и обрести взаимопонимание с людьми. – СПб.: Экономическая школа, 1993
2. Гершензон М.А. Головоломки профессора Головоломки: Сборник затей, конкурсов, самоделок, занимательных задач / Сост. И. Прусаков. – М.: Детская литература, 1994
3. Комарова И.И., Бородычева Е.С. Что? Где? Когда? Блиц-энциклопедия. – М.: «РИПОЛ КЛАССИК», 1999
4. Популярная энциклопедия для детей «Все обо всем». – М.: «Ключ-С», 1994
5. Проверьте свои знания: Энциклопедия в 10 т. / сост. Н.Л. Вадченко. – Д.: Сталкер, 1996
6. Серия «Энциклопедия для детей». – М.: Аванта+, 1998
7. Серия книг «Что? Где? Когда? Как? Зачем? Почему?» - М.: Дрофа, 1995

### **Электронные образовательные ресурсы**

1. База вопросов «Что? Где? Когда?» - <http://db.chgk.info/>
2. Динамический банк вопросов - <http://dinabank.livejournal.com/>
3. Интернет-клуб «Что? Где? Когда?» - <http://internet.chgk.info/>
4. Молодежный кубок мира по игре «Что? Где? Когда?» - <http://student.chgk.info/>



5. Сайт логических игр, задач и упражнений «На все задачи есть» - <http://nazva.net/> - ответ!

## Описание правил командных интеллектуальных игр

### Что? Где? Когда? (ЧГК)

Логическая интегрированная игра.

За одну минуту командам необходимо найти верный ответ на заданный ведущим вопрос. Ответы сдаются на бланках по истечении минуты.

Вопросы для ЧГК не требуют каких-то специальных знаний, а базируются на общей эрудиции игроков, найти ответы на них помогают логические рассуждения, ассоциации и интуиция (хотя обладать достаточно широким кругозором и уровнем культуры выше среднего игроку ЧГК желательно и даже необходимо).

### Пентагон

Вопрос в этой игре указывает на область поиска ответа, задаёт тему (например: город, животное, вид спорта и т.д.).

К вопросу даётся последовательно 5 подсказок, расставленных в порядке уменьшения их сложности.

После оглашения каждой подсказки в распоряжении команд есть 15 секунд на обсуждение ответа и сдачу, если ответ найден.

Команда может сдать ответ только 1 раз.

За правильный ответ после первой подсказки команда получает 5 баллов, после второй – 4 балла, после третьей – 3 балла, после четвёртой – 2 балла, после пятой – 1 балл. Неверный ответ – 0 баллов.

### Эрудит-лото

Участникам (командам или отдельным игрокам) раздаются бланки, ведущий читает подряд несколько вопросов с четырьмя вариантами ответов. По сигналу бланки сдаются.

Задания, как правило, характеризуются забавными вариантами ответов, и выбрать правильный ответ нередко помогают не столько знания, сколько чувство юмора и удача.

### Верю-не верю

Ведущий зачитывает утверждение, команда в течение 20 секунд соглашается с ним или нет. В карточке для ответов в таблице напротив номера утверждения пишет одно слово «да» или «нет». Карточка для ответа сдается только после заполнения всех строк, то есть ответа на все вопросы игры «Верю-не верю». За каждый правильный ответ – 1 балл.

*Пример карточки для ответов*

№ вопроса	Ответ («да» или «нет»)
1	
2	
3	
4	
5	

## **Гонка за лидером**

Каждой команде подряд задают 20 вопросов. За каждый правильный ответ команда получает 1 балл. Если в течение 3-х секунд после прочтения вопроса команда не дает никакого ответа, то ведущий зачитывает правильный ответ и задает следующий вопрос.

### **Авоська**

Правила розыгрыша вопросов в основном совпадают с правилами розыгрыша вопросов «Что? Где? Когда?» за исключением следующих пунктов:

- Задача команд — своевременно дать правильный ответ на вопрос, заданный ведущим. Кроме этого, команда может сыграть «на авось».
- Если команда играет вопрос в «обычном» режиме (т.е. не играет «на авось»), то за верный ответ команда получает одно очко, а за неверный ответ — ноль очков.
- Если команда решает сыграть данный вопрос «на авось», то за верный ответ команда получает два очка, а за неверный ответ — минус одно очко.
- Бланк для ответов в этой игре имеет специальный вид. Область для ответов в нём поделена на два поля: верхнее (светлое) и нижнее (затемнённое, с пометкой «Авось»).
- Если команда играет данный вопрос в «обычном» режиме, то ответ пишется в верхнем (светлом) поле. Если команда играет данный вопрос «на авось», то ответ пишется в нижнем (затемнённом, с пометкой «Авось») поле.
- Ответ должен быть дан только в одном из двух вышеуказанных полей. Бланки с ответами в двух полях одновременно или с ответом, написанным с пересечением границы между двумя полями, не принимаются к рассмотрению игровым жюри.
- Зачёркнутая информация в бланке для ответов к вниманию не принимается (таким образом, допускается ситуация, когда ответ зачёркнут в одном поле и написан в другом).

Место определяется количеством набранных очков. В случае равенства этого показателя учитывается наибольшее количество правильных ответов.