Подписан: Антонюк Светлана Владимировна
DN: C=RU, S=Красноярский край, L=Зеленогорск, T=Директор, O="МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ""ЦЕНТР ОБРАЗОВАНИЯ ""ПЕРСПЕКТИВА""", СНИЛС=03357285455, ИНН=245300923747, E=jullas@mail.ru, G=Светлана Владимировна, SN=Антонюк, CN=Антонюк Светлана Владимировна
Основание: Я являюсь автором этого документа
Местоположение: место подписания
Дата: 2026.10.29 14:34:02+07'00'
Foxit Reader Версия: 10.1.1

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ОБРАЗОВАНИЯ «ПЕРСПЕКТИВА»

РАССМОТРЕНО
На заседании педагогического совета
МБУ ДО «ЦО «Перспектива»
Протокол от 03.06.2026 № 3

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБУ ДО
«ЦО «Перспектива»
_____С.В. Антонюк
Приказ от 03.06.2026 № 75

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 Екатерина Юрьевна, старший методист

Зеленогорск
2026

ОГЛАВЛЕНИЕ

Раздел № 1. Комплекс основных характеристик программы	**стр.**
Пояснительная записка	3
Цель и задачи	5
Учебный план	6
Содержание учебного плана	6
Планируемые результаты	7
Раздел № 2. Комплекс организационно-педагогических условий программы	
Календарный учебный график	8
Условия реализации	8
Формы аттестации и оценочные материалы	8
Методические материалы	9
Списки литературы	9
Приложения	11

Раздел № 1. Комплекс основных характеристик программы
Пояснительная записка

Программа разработана в соответствии с основными нормативными документами в сфере образования Российской Федерации и Красноярского края:

Настоящая дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа разработана с учетом следующих нормативных документов:

− Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 25.04.2026) «Об образовании в Российской Федерации»;

− Стратегия развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 г. № 996-р.;

− Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 (Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 г. № 678-р);

− Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (вступ. в силу с 01.03.2023);

− Указ Президента РФ от 07.05.2024 № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года», Паспорта национального проекта «Молодежь и дети»;

− Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 29.03.2016 г. № ВК-641/09 «Методические рекомендации по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»;

− Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы);

− Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 31.01.2022 № ДГ-245/06 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий»);

− Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 28.08.2015 г. № АК-2563/05 «О методических рекомендациях» (вместе с «Методическими рекомендациями по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ»);

− Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 02.06.2026 г. № 19 «Об утверждении СанПиН 2.4.24283-26

«Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
- Лицензии на осуществление образовательной деятельности;
- Устава МБУ ДО «ЦО «Перспектива»;
- Положения об организации деятельности по дополнительным общеобразовательным программам.

Дополнительная общеразвивающая программа «Техника игры: как побеждать в Что? Где? Когда?» социально-гуманитарной направленности.

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 подкреплен знаниями о технических особенностях построения вопросов, о распределении ролей в команде и функционале каждой из них.

Программа предоставляет возможность командам-участницам Молодежного куба 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 - активизация познавательной активности детей 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
	ВСЕГО ЧАСОВ: **72**	**23**	**49**	

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 правила 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.

Раздел № 2. Комплекс организационно-педагогических условий программы

Календарный учебный график на 2026-2027 учебный год

дата начала занятий	дата окончания занятий	кол-во учебных недель	кол-во учебных дней	кол-во учебных часов	режим занятий
05.09.2026	22.05.2027	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. Желательна 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 / Сот. 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!

Приложение 1

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 требует 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 слов «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.