

УПРАВЛЕНИЕ ОБЩЕГО И ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА НОРИЛЬСКА
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя школа № 29»
(МБОУ «СШ № 29»)

ул. Павлова, д. 21 А, р-н Центральный, г. Норильск, Красноярский край, 663305
Телефон/факс: (3919) 34-33-01, E-mail: moy29norilsk@yandex.ru, <http://школа29норильск.рф>
ЕГРЮЛ (ОГРН) 1022401633165 ОКПО 44576712 ИНН/КПП 2457023956/245701001

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА**
«Что? Где? Когда?»
на 2023-2024 учебный год

Направленность: естественно-научная
Уровень: продвинутый
Возраст учащихся: 13-14 лет
Срок реализации: 2 года

Автор и составитель:
Педагог дополнительного образования
Канзычакова Маргарита Васильевна,

Оглавление

Раздел 1. «Комплекс основных характеристик программы»

1.1. Пояснительная записка.....	3
1.2. Цель и задачи программы.	4
1.3. Содержание программы	5
1.3.1. Учебный план.....	5
1.3.2. Содержание учебного плана.....	5
1.4. Планируемые результаты.....	6

Раздел 2. «Комплекс организационно-педагогических условий»

2.1. Календарный учебный график.....	8
2.2. Условия реализации программы.....	8
2.3. Формы аттестации и оценочные материалы.....	9
2.4. Методические материалы.....	9
2.5. Список литературы	11
Приложение.....	13

Раздел 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Нормативные документы

1. Федеральный Закон РФ от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (в редакции от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»).
2. Приказ Министерства просвещения РФ от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (в редакции от 30.09.2020 № 533).
3. 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».
4. Стратегия развития воспитания в РФ до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 № 996-р.
5. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 (Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2020 г. №678-р).
6. Устав МБОУ «СШ № 29».
7. Положение о порядке разработки и утверждении дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программах МБОУ «СШ № 29».

Направленность программы

Данная программа имеет социально-гуманитарную направленность и ориентирована на общеинтеллектуальное развитие учащихся через формирование и развитие учебно-информационного навыка посредством вовлечения детей в интеллектуальную игровую деятельность.

Уровень программы – стартовый. Освоение программного материала предполагает получение учащимися 13-14 лет первоначальных знаний в области участия, организации и проведения интеллектуальных игр.

Новизна

Участие в интеллектуальных играх помогает развивать так называемые "4К компетенции": коммуникацию, командную работу, критическое мышление, креативность. Новизна программы заключается в создании электронного банка интеллектуальных игр.

Актуальность программы

Программа способствует подготовке детей к участию в различных турнирах интеллектуальной направленности разного уровня с использованием как традиционных, так и современных технологий. Актуальность данной программы обусловлена еще и следующими факторами социума:

- дефицит общения, игровой деятельности, индивидуализация современных школьников;

- нереализованность потребностей в самом утверждении и позитивных достижениях у большинства подростков;

- компьютеризация общества, резкое увеличение количества информации.

Данная программа дает возможность практического применения полученных знаний и умений и возможность проявления качеств необходимых для успешной социализации.

Отличительные особенности программы

Отличительные особенности данной программы в том, что содержание и система занятий направлены на развитие личности через формирование у учащихся поискового типа мышления, творческих способностей. Участие в интеллектуальных играх создает предельно широкий фронт для познания, самостоятельной деятельности и реализации творческого потенциала учащихся, начиная от приобретения конкретных знаний о различных предметах, выходящих за рамки школьной программы, до самостоятельного исследования. В ходе игры приобретаются навыки анализа и синтеза, формируются умения работы в команде, расширяется кругозор учащихся.

Адресат программы

Программа рассчитана на учащихся 13–14 лет с повышенным интеллектуальным развитием и склонностью к интеллектуальным видам деятельности.

Наполняемость групп

Наполняемость групп - 15 человек.

Срок реализации программы и объём учебных часов

Срок реализации: программа рассчитана на 2 года.

Объём программы: 144 ч.

Форма обучения

Обучение осуществляется в очной, дистанционной форме.

Режим занятий

Общее количество часов в неделю – 2 часа.

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 1 часу.

Продолжительность одного академического часа – 45 минут.

1.2. Цель и задачи программы

Цель:

обучение школьников приёмам и навыкам игры «ЧГК» (и смежных с ней игр), расширение их кругозора, воспитание стремления к самообразованию, повышению общекультурного уровня.

Задачи:

- Формировать единое интеллектуальное пространство школы.
- Организовать участие в интеллектуальных играх разного уровня.
- Формировать коммуникативные способности учащихся.

- Воспитать гражданскую активность, высокие нравственные качества и культуру общения.

1.3. Содержание программы

1.3.1. Учебный план

№ п/п	Название темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		всего	теория	практика	
1	Введение в игру	6	4	2	наблюдение
2	Компоненты успешной игры	8	4	4	фронтальный опрос
3	Техника мозгового штурма	14	4	10	наблюдение
4	Составление вопросов к играм	12	4	8	зачет
5	Игры «Что? Где? Когда?»	40	4	36	маршрутный лист достижений
6	Другие интеллектуальные викторины	24	4	20	маршрутный лист достижений
7	Социальные пробы	40	4	36	дневник участия, зачет
Итого		144	28	116	

1.3.2. Содержание учебного плана

1. Введение в игру. (6 ч)

Теория (4ч) Нормы поведения в интеллектуальном клубе и кодекс чести знатока. Особенности игры «Что? Где? Когда?». Правила игры. Варианты игры: классическая игра, брейн-ринг (игра двух команд), спортивная игра (одновременная игра нескольких команд). Вопросы к игре и их особенности. Поведение каждого в команде. Командный дух. Роль и действия капитана.

Практика (2ч) Первые игровые пробы.

Форма контроля: наблюдение.

2. Компоненты успешной игры. (8 ч)

Теория (4ч) Эрудиция. Логика. Нестандартное мышление. Внимание к деталям. Выделение главного. Умение слышать друг друга. Скорость реакции. Интуиция. Находчивость. Чувство юмора. Умение сдерживать эмоции. Примеры применения каждого компонента успешной игры.

Практика (4ч) Игровые пробы.

Форма контроля: фронтальная (опрос).

3. Техника мозгового штурма. (14 ч)

Теория (4ч) Правила мозгового штурма.

Практика (10ч) Игровые пробы. Проведение мозгового штурма в разных проблемных ситуациях — практические занятия. Коллективный анализ каждого мозгового штурма: чего удалось достичь команде, какие трудности встретились на

пути, самооценка действий школьника во время мозгового штурма, оценка педагогом умения каждого школьника работать в команде.

Форма контроля: наблюдение.

4. Составление вопросов к играм. (12ч)

Теория (4ч) Правила составления вопросов. Использование словарей и энциклопедий для составления вопросов. Использование научно-популярных журналов, художественной литературы и кино для составления вопросов. Роль широкого кругозора и эрудиции в составлении вопросов. Ценность знания и преимущества эрудированного человека в игре и повседневной жизни. Самостоятельная домашняя индивидуальная работа школьников по составлению вопросов к играм. Разбор составленных вопросов на занятиях.

Практика (8ч) Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.

Форма контроля: зачет.

5. Игры «Что? Где? Когда?». (40 ч)

Теория (4ч) Самые популярные интеллектуальные игры на телевидении. Просмотр и анализ одной из игр «Что? Где? Когда?».

Практика (36ч) Тренировочные игры «Что? Где? Когда?». Тематические игры «Что? Где? Когда?»: «Героические страницы российской истории»; «Первые в космосе»; «Мировая художественная культура»; «Религии мира», «Искусство и культура России», «Живём в Красноярском крае» и т. п. Клубный турнир «Что? Где? Когда?».

Форма контроля: маршрутный лист достижений.

6. Другие интеллектуальные викторины. (24 ч)

Теория (4ч) История игры. Известные игроки. Правила.

Практика (20ч) «Своя игра». «Пентагон». «Эрудит-лото». «Перевертыши» и т. п.

Форма контроля: маршрутный лист достижений.

7. Социальные пробы. (40 ч)

Теория (4ч) Личный опыт создания викторин, участие в интеллектуальных состязаниях. Определение и награждение победителей.

Практика (36ч) Самостоятельная подготовка, организация, проведение и последующий анализ членами клуба интеллектуальных викторин для младших школьников. Самостоятельная подготовка, организация, проведение и последующий анализ членами клуба общешкольного турнира «Брейн-ринг». Организация и проведение турниров «Брейн-ринг» с внешкольными командами.

Форма контроля: дневник участия, зачет.

1.4. Планируемые результаты

Личностные результаты

- развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;
- развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, умение преодолевать трудности;
- развитие самостоятельности суждений, независимость и нестандартность мышлений; развитие адекватного понимания причин успешности/неуспешности своей деятельности.

Метапредметные результаты

Учащийся научится:

- принимать и сохранять познавательную задачу;

- планировать свои действия;
- различать способ и результат действия;
- учитывать выделенные учителем ориентиры действия;
- ориентироваться на разные способы решения познавательных задач;
- вносить коррективы в действия на основе их оценки и учета сделанных ошибок;
- адекватно воспринимать оценку учителя и товарищей;
- осуществлять поиск нужной информации для выполнения исследования с использованием учебной и дополнительной литературы в открытом информационном пространстве, в т.ч. контролируемом пространстве Интернет;
- высказываться в устной и письменной формах;
- владеть основами смыслового чтения текста;
- анализировать объекты, выделять главное;
- осуществлять синтез (целое из частей);
- устанавливать причинно-следственные связи;
- строить рассуждения об объекте;
- обобщать (выделять класс объектов по какому-либо признаку), подводить под понятие, устанавливать аналогии;
- видеть проблемы, ставить вопросы, выдвигать гипотезы, планировать и проводить наблюдения и эксперименты, высказывать суждения, делать умозаключения и выводы, аргументировать (защищать) свои идеи и т.п.
- допускать существование различных точек зрения;
- учитывать разные мнения, формулировать собственное мнение и позицию, координировать их с позицией партнеров при выработке общего решения в совместной деятельности;
- осуществлять взаимный контроль и оказывать партнерам в сотрудничестве необходимую взаимопомощь, договариваться, приходить к общему решению;
- соблюдать корректность в высказываниях;
- задавать вопросы по существу;
- использовать речь для регуляции своего действия.

Предметные результаты

В результате обучения по программе учащиеся будут:

знать:

основные этические принципы интеллектуальных игр;

- базовые правила нескольких интеллектуальных игр, в частности, «Что? Где? Когда?», спортивного варианта игры «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг»;
- основные положения регламентов важнейших соревнований по спортивному «Что? Где? Когда?»;
- общие принципы и правила составления игровых заданий и вопросов «Что? Где? Когда?».
- важнейшие принципы и правила проведения интеллектуальных игр и мероприятий.

уметь:

- играть в «Брейн-ринг», «Что? Где? Когда?», «Свою игру»;
- решать задачи, основанные на игре слов и их частей, логические задачи;

- производить анализ прочитанного, выявлять ключевые моменты и строить цепочку размышлений;
- искать и находить ответы на вопросы интеллектуальных игр;
- устанавливать в импровизированной команде контакт для оптимального режима игры и поддерживать его в течение всех соревнований;
- подбирать состав команды с расчетом на работу с ним в течение краткого или длительного периода (игрового сезона);
- проявлять быструю реакцию при игре в «Брейн-ринг» и «Свою игру» при использовании сигнальной системы;
- участвовать в командном поиске ответа на игровой вопрос;
- брать на себя ответственность в процессе принятия игрового решения;
- выполнять особые функции в рамках команды (например, капитана);
- составлять некоторые игровые задания и вопросы «Что? Где? Когда?»;
- принимать деятельное участие в подготовке и проведении мероприятий «Что? Где? Когда?» и других интеллектуальных игр;
- участвовать во взаимообучении и взаимоподготовке игроков «Что? Где? Когда?».

В целом, в ходе реализации программы «Что? Где? Когда?» предполагается повышение интереса учащихся к самообразованию. Участие в проведении и подготовке игр должно привести к совершенствованию навыков работы с литературой, научить составлению и редактированию вопросов.

Предполагается, что развитие коммуникативных способностей воспитанников будет способствовать значительному повышению уровня социализации и самооценки обучающихся. Интеллектуальное творчество в рамках участия в мероприятиях должно привести к повышению качества знаний учеников в различных предметных областях.

2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО - ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Календарный учебный график

№ п / п	Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Кол-во учебных недель	Кол-во учебных дней	Кол-во учебных часов	Режим занятий	Сроки проведения промежуточной аттестации
1	1	01.09.2022	31.05.2023	36	36	72	Очный	Май 2023
2	2	01.09.2023	31.05.2024	36	36	72	Очный	Май 2024

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Для проведения занятий и тренировочных игр используется класс, оборудованный компьютером с выходом в Интернет, проектором, интерактивной доской, принтером, колонками. Проведение итоговых общешкольных игр

происходит в актовом зале школы. В актовом зале имеется ноутбук, проектор, экран, микшерский пульт, музыкальный центр, акустическая система, микрофоны.

На занятиях учащиеся снабжены канцелярскими принадлежностями: ручками, карандашами, печатными основами - листами формата А4 «Маршрутный лист индивидуальных достижений», «Дневник участия».

Наглядность: волчок, таймер, конверты с вопросами, черный ящик, рисунок совы, мелодии игры, таблички с цифрами – итоги раунда, турнирные таблицы.

Информационное обеспечение

Дидактические материалы к игре: информационные базы в Интернете (банки вопросов, коллекции игр, видеозаписи игр), фонд презентаций, видеоролики, изображения, музыкальные произведения, фотоматериалы.

В распоряжении учащихся имеются ресурсы школьной библиотеки: энциклопедии, справочники, художественная литература, а также электронные справочники и энциклопедии, ресурсы информационных порталов.

Кадровое обеспечение

Программа реализуется педагогом дополнительного образования МБОУ «СШ №29», имеющим опыт работы с детьми и программой «Что? Где? Когда?».

2.3 Формы аттестации и оценочные материалы

Формы проведения аттестации

Аттестация учащихся осуществляется в виде зачёта по итогам прохождения программы.

Формами отслеживания и фиксации образовательных результатов являются: результаты наблюдений, бесед, зачётов участия в играх.

Оценочные материалы

По окончании занятий учащиеся осуществляют самооценку и взаимооценку. Учащиеся заполняют «Маршрутный лист индивидуальных достижений». По окончании школьных игр школьного сезона выдаются грамоты и дипломы на основании дневников участия в организации игр школьного сезона и турнирных таблиц.

2.4 Методические материалы

Программа дополнительного образования «Что? Где? Когда?» реализуется очно.

Игровой, проблемный, частично-поисковый, дискуссионный, объяснительно-иллюстративный **методы обучения** применяются в сочетании с методами поощрения, стимулирования, убеждения и направлены повышение мотивации учащихся к занятиям интеллектуальной и исследовательской деятельностью. В качестве методов стимулирования и мотивации используются словесные оценки. Каждая оценка комментируется с целью поддержки ребёнка в его стремлении к новым успехам

Групповая форма является основной в организации образовательного процесса.

Основные формы проведения занятий:

- беседа;

- мультимедиа урок;
- игра;
- конкурс;
- тренинг;
- «мозговой штурм»;
- конференция;
- круглый стол;
- соревнование/чемпионат/турнир.

Обучение в рамках программы «Что? Где? Когда?» осуществляется с применением таких педагогических технологий (или их элементов) как: технология решения изобретательских задач, технология критического мышления, игровые технологии, технология сотрудничества, коммуникативная технология.

Для организации занятий могут использоваться средства для разработки интерактивных заданий, упражнений, обучающих игр LearningApps, Quizizz, Kahoot. Контроль может быть осуществлён при помощи онлайн сервисов GoogleForms и Яндекс. Формы.

Алгоритм учебного занятия:

1. Интеллектуальная разминка (тренировка памяти, логического мышления)
2. Игра.
3. Новые знания.
4. Обсуждение итогов.

Дидактические материалы:

Для обеспечения наглядности и доступности изучаемого материала используются дидактические материалы следующих видов:

- картинно-динамический и картинный (картины, видеофильмы, иллюстрации, фотоматериалы и др.);
- звуковой (аудиозаписи, радиопередачи);
- смешанный (телепередачи, видеозаписи, учебные кинофильмы и т.д.);
- дидактические пособия (вопросы и задания для устного или письменного опроса, тесты, упражнения и др.);
- журналы, книги;
- тематические подборки материалов, текстов песен, стихов, игр.

2.5 Список литературы

для обучающихся:

1. Баландин Б. 1001 вопрос для очень умных. – М. 2012.
2. Большая школьная энциклопедия, М. «Махаон», 2015.
3. Вопросы и ответы. Энциклопедия для детей среднего возраста, М. «Махаон», 2015.
4. Кондрашов А.П. Новейший справочник необходимых знаний.- М., 2014.
5. Менделеев.В.А. Энциклопедия необходимых знаний.- Харьков, 2007.
6. Свободная энциклопедия «Википедия» <https://ru.wikipedia.org/wiki>
7. Энциклопедический словарь. СПб.: Ф. А. Брокгауз, И. А. Ефрон, 1890— 1907. 82 + 4 тт. http://www.rubricon.com/bie_1.asp
8. Энциклопедия «Кругосвет» <http://krugosvet.ru/>
9. Энциклопедия для детей в 38 томах, «Аванта+». <https://pochitaem.su/category/knigi/knigi-dlja-detej/jenciklopedija-avanta/>
10. Журнал «Наука и техника» <https://naukatehnika.com>
Познавательный портал «Вокруг света» <https://www.vokrugsveta.ru/>

для педагога:

1. Анашина Н. Ю. Энциклопедия интеллектуальных игр. Брэйн-ринг. Своя игра. Эрудит-аукцион. Академия Развития, 2007 г.
2. Баландин Б. «10 000 вопросов для умных» М, 2007 г.
3. Баландин Б. Большая книга интеллектуальных игр и занимательных вопросов для умников и умниц М, 2008 г.
4. Белкин В.Г. «Клуб интеллектуальных игр: 33 тренировки». / В.Г. Белкин. – М.: МОО ИНТИ. – 2003
5. Варганьян, Э.А. Путешествие в слово / Э.А. Варганьян. - М.: Просвещение, 1982.
6. Ворошилов, В.Я. Феномен игры / В.Я. Ворошилов – М.: Советская Россия. – 1982 (Библиотечка «В помощь художественной самодеятельности», №23).
7. Данилевич Е., Кулинич О. Интеллектуальные игры в школе или "Что? Где? Когда?" для продолжающих.- Харьков, 2003.
8. Данилевич Е., Кулинич О., Байрак В. «Что? Где? Когда?» для начинающих.- Харьков, 2002.
9. Климович, Л.В. Нам нужны сообразительные / Л.В.Климович. – Мн.: Зорны Верасень, – 2007 г.
10. Климович, Л.В. Отличаются умом и сообразительностью/ Л.В.Климович. –Мн.: Зорны Верасень, – 2007 г.
11. Климович, Л.В. Легенды и мифы Нескучного Сада. /Л.В.Климович. – Новосибирск – 2013.
12. Комарова, И.И. Большая книга вопросов и ответов: 100 000 фактов для умных и любознательных / И.И. Комарова, Е.С. Бородычева. - М.: РИПОЛ классик, 2006.
13. Латыпов Н. Основы интеллектуального тренинга. Минута на размышление.- Санкт-Петербург, 2004.
14. Левин, Б.Е. «Что? Где? Когда?» для чайников»/ Б.Е. Левин. – Донецк: Сталкер. – 1999.

15. Манусаджян, Н.Э. Методика тренировок по интеллектуальным играм / Н.Э.Манусаджян. – Ереван: Издательство Российско-Армянского (Славянского) государственного университета, – 2008 г.
16. Няньковский, М.А. Неизвестное об известном. Интеллектуальные игры для школьников /М.А. Няньковский. - Ярославль: «Академия развития», 1997
17. Поникаров Е. Что? Где? Когда? [Электронный ресурс] 2000.– Режим доступа: // <http://nesprosta.tripod.com/pony-car/pony-car1.htm>
18. Поташев М. Как не надо делать вопросы [Электронный ресурс] -1997, -2000.– Режим доступа: // <http://www.klex.ru/ds>.
19. Поташёв М. Почему вы проигрываете в ЧГК?.- Москва, 2005.

Интернет -ресурсы

1. <http://dobrayalira.ru/chtenie/arhivy-dobroy-liry/zanimatelnaya-geografiya-v-voprosah-i-otvetah.html> - занимательная география
2. <http://jinospace.ru/interesnie-fakti-o-kosmose.html> - интересные факты о космосе
3. <http://learningapps.org> – сервис конструирования интерактивных упражнений
4. <http://mir-faktov.ru/science-and-technology-10.html> - сайт «Мир фактов»
5. <http://zanimatika.narod.ru/Book10.htm> - методическая копилка занимательных материалов
6. <https://kahoot.com/> - сервис создания викторин
7. База вопросов «Что? Где? Когда?» // <http://db.chgk.info/>
8. Документы Международной Ассоциации Клубов «Что? Где? Когда?» <http://rating.chgk.info/documents.php>
9. Коллекции вопросов из базы турниров Интернет-клуба «Что? Где? Когда?» <https://chgk.pro/>
10. <http://www.vi.ru/> - возможность поиграть в «Свою игру», «Устами младенца», «Сто к одному».

**Календарно-тематическое планирование
Что? Где? Когда?
первого года обучения**

Номер занятия	Тема занятия	Количество во часов	Дата изучения	
			план	факт
Введение в игру (3ч)				
1	Нормы поведения в интеллектуальном клубе и кодекс чести знатока. Особенности игры «Что? Где? Когда?». Правила игры	1		
2	Варианты игры: классическая игра, брейн-ринг, спортивная игра	1		
3	Игра «Крокодил», игра «Кубраи»	1		
Компоненты успешной игры (4 ч)				
4	Эрудиция. Логика. Нестандартное мышление	1		
5	Примеры применения каждого компонента успешной игры	1		
6	Упражнения «Гонка за лидером», «Интеллектуальный покер», «Ты – мне, я – тебе»	1		
7	Упражнения «Гонка за лидером», «Интеллектуальный покер», «Ты – мне, я – тебе»	1		
Техника мозгового штурма (7 ч)				
8	Правила мозгового штурма	1		
9	Правила мозгового штурма	1		
10	Игра «Пойми меня»	1		
11	Логические задачки	1		
12	«Своя игра»	1		
13	«Решаем вопросы командой»	1		
14	«Мировые религии» Игра «Верю – не верю»	1		
Составление вопросов к играм (6 ч)				
15	Правила составления вопросов	1		
16	«Интересный вопрос»	1		
17	Разбор составленных вопросов на занятиях	1		
18	Тренировочная игра «Ключевое слово»	1		
19	Игры с использованием	1		

	самостоятельно разработанных вопросов			
20	Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов	1		
Игры «Что? Где? Когда?» (20 ч)				
21	Самые популярные интеллектуальные игры на телевидении	1		
22	Просмотр и анализ одной из игр «Что? Где? Когда?»	1		
23	Подготовка к проведению тренировочной тематической игры «Героические страницы российской истории»	1		
24	Проведение тренировочной тематической игры «Героические страницы российской истории»	1		
25	Подготовка к проведению тренировочной тематической игры «Первые в космосе»	1		
26	Проведение тренировочной тематической игры «Первые в космосе»	1		
27	Подготовка к проведению тренировочной тематической игры «Мировая художественная культура»	1		
28	Проведение тренировочной тематической игры «Мировая художественная культура»	1		
29	Подготовка к проведению тренировочной тематической игры «Религии мира»	1		
30	Проведение тренировочной тематической игры «Религии мира»	1		
31	Подготовка к проведению тренировочной тематической игры «Искусство и культура России»	1		
32	Проведение тренировочной тематической игры «Искусство и культура России»	1		
33	Подготовка к проведению тренировочной тематической игры «Живём в Красноярском	1		

	крае»			
34	Проведение тренировочной тематической игры «Живём в Красноярском крае»	1		
35	Подготовка к проведению тематической тренировочной игры «В мире цифровых технологий»	1		
36	Проведение тематической тренировочной игры «В мире цифровых технологий»	1		
37	Подготовка к проведению тренировочной тематической игры «По странам и континентам»	1		
38	Проведение тренировочной тематической игры «По странам и континентам»	1		
39	Подготовка к проведению тренировочной тематической игры «О спорт! Ты – мир!»	1		
40	Проведение тренировочной тематической игры «О спорт! Ты – мир!»	1		
Другие интеллектуальные викторины (12 ч)				
41	История игры. Известные игроки. Правила	1		
42	История игры. Известные игроки. Правила	1		
43	«Брейн-ринг»	1		
44	«Своя игра»	1		
45	«Пентагон»	1		
46	«Эрудит-лото»	1		
47	«Перевёртыши»	1		
48	«Шарады»	1		
49	«Омонины»	1		
50	«Верить – не Верить»	1		
51	«Марафон Знатоков»	1		
52	«Интеллектуальный биатлон»	1		
Социальные пробы (20 ч)				
53	Личный опыт создания викторин, участие в интеллектуальных состязаниях	1		
54	Подготовка к школьному чемпионату игры «Что? Где? Когда?»	1		

55	«Кубок вызова» 1-я игра школьного сезона по правилам «Что? Где? Когда?»	1		
56	«Кубок вызова» 1-я игра школьного сезона по правилам «Что? Где? Когда?»	1		
57	«Кубок вызова» 2я игра школьного сезона по правилам «Что? Где? Когда?»	1		
58	«Кубок вызова» 2я игра школьного сезона по правилам «Что? Где? Когда?»	1		
59	Подготовка к проведению интеллектуальных соревнований между классами по правилам «Брейн-ринга»	1		
60	Проведение интеллектуальных соревнований между классами по правилам «Брейн-ринга»	1		
61	Проведение интеллектуальных соревнований между классами по правилам «Брейн-ринга»	1		
62	Подготовка к проведению интеллектуальных соревнований между классами по правилам «Пентагон»	1		
63	Проведение интеллектуальных соревнований между классами по правилам «Пентагон»	1		
64	Проведение интеллектуальных соревнований между классами по правилам «Пентагон»	1		
65	Подготовка к проведению интеллектуальных соревнований между классами по правилам «Своя игра»	1		
66	Проведение интеллектуальных соревнований между классами по правилам «Своя игра»	1		
67	Проведение интеллектуальных соревнований между классами по правилам «Своя игра»	1		
68	Подготовка к проведению интеллектуальных соревнований между классами по правилам «Эрудит-лото»	1		
69	Проведение интеллектуальных соревнований между классами по	1		

	правилам «Эрудит-лото»			
70	Проведение интеллектуальных соревнований между классами по правилам «Эрудит-лото»	1		
71	Круглый стол «Моя игра». Определение и награждение победителей	1		
72	Круглый стол «Моя игра». Определение и награждение победителей	1		

**Календарно-тематическое планирование
Что? Где? Когда?
второго года обучения**

Номер занятия	Тема занятия	Количество во часов	Дата изучения	
			план	факт
Введение в игру (3ч)				
1	Нормы поведения в интеллектуальном клубе и кодекс чести знатока. Особенности игры «Что? Где? Когда?». Правила игры	1		
2	Варианты игры: классическая игра, брейн-ринг, спортивная игра	1		
3	Игра «Ассоциации».	1		
Компоненты успешной игры (4 ч)				
4	Развитие воображения и фантазии	1		
5	Анализ нескольких загадок, пословиц, поговорок, сравнение предметов по разным признакам, по назначениям, материалам	1		
6	Упражнения «Создание пословиц по аналогии», «Передай другому», «Ты – мне, я – тебе»	1		
7	Упражнения «Интонации», «разное чтение стихов», «Ты – мне, я – тебе»	1		
Техника мозгового штурма (7 ч)				
8	Правила мозгового штурма	1		
9	Правила мозгового штурма	1		
10	Игра «Ассоцифции - 3»	1		
11	Логические задачи	1		
12	«Гладиаторские игры»	1		
13	«Решаем вопросы командой»	1		
14	«Мировые религии» Игра «Верю – не верю»	1		
Составление вопросов к играм (6 ч)				
15	Правила составления вопросов	1		
16	«Интересный вопрос»	1		
17	Разбор составленных вопросов на занятиях	1		

18	Тренировочная игра «Ключевое слово»	1		
19	Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов	1		
20	Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов	1		
Игры «Что? Где? Когда?» (20 ч)				
21	Самые популярные интеллектуальные игры на телевидении	1		
22	Просмотр и анализ одной из игр «Что? Где? Когда?»	1		
23	Подготовка к проведению тренировочной тематической игры «Экология – забота о природе и здоровье человека»	1		
24	Проведение тренировочной тематической игры «Экология – забота о природе и здоровье человека»	1		
25	Подготовка к проведению тренировочной тематической игры «Русские писатели»	1		
26	Проведение тренировочной тематической игры «Русские писатели»	1		
27	Подготовка к проведению тренировочной тематической игры «Мировая художественная культура»	1		
28	Проведение тренировочной тематической игры «Мировая художественная культура»	1		
29	Подготовка к проведению тренировочной тематической игры «На страницах истории»	1		
30	Проведение тренировочной тематической игры «На страницах истории»	1		
31	Подготовка к проведению тренировочной тематической игры «Искусство и культура России»	1		
32	Проведение тренировочной тематической игры «Искусство и культура России»	1		

33	Подготовка к проведению тренировочной тематической игры «Живём в Красноярском крае»	1		
34	Проведение тренировочной тематической игры «Живём в Красноярском крае»	1		
35	Подготовка к проведению тематической тренировочной игры «Искусственный интеллект – улучшение эффективности и оптимизации процессов»	1		
36	Проведение тематической тренировочной игры «Искусственный интеллект – улучшение эффективности и оптимизации процессов»	1		
37	Подготовка к проведению тренировочной тематической игры «Все обо всем»	1		
38	Проведение тренировочной тематической игры «Все обо всем»	1		
39	Подготовка к проведению тренировочной тематической игры «Поехали!»	1		
40	Проведение тренировочной тематической игры «Поехали!»	1		
Другие интеллектуальные викторины (12 ч)				
41	История игры. Известные игроки. Правила	1		
42	История игры. Известные игроки. Правила	1		
43	«Реалии»	1		
44	«Своя игра»	1		
45	«Откажись или удвой»	1		
46	«Надувалочка»	1		
47	«Травести»	1		
48	«Тройка»	1		
49	«Снежный ком»	1		
50	«Рискуй»	1		
51	«Брейн- ринг »	1		
52	«Моя игра»	1		
Социальные пробы (20 ч)				
53	Личный опыт создания викторин, участие в интеллектуальных	1		

	состязаниях			
54	Подготовка к школьному чемпионату игры «Что? Где? Когда?»	1		
55	«Кубок вызова» 1-я игра школьного сезона по правилам «Что? Где? Когда?»	1		
56	«Кубок вызова» 1-я игра школьного сезона по правилам «Что? Где? Когда?»	1		
57	«Кубок вызова» 2я игра школьного сезона по правилам «Что? Где? Когда?»	1		
58	«Кубок вызова» 2я игра школьного сезона по правилам «Что? Где? Когда?»	1		
59	Подготовка к проведению интеллектуальных соревнований между классами по правилам «Брейн-ринга»	1		
60	Проведение интеллектуальных соревнований между классами по правилам «Брейн-ринга»	1		
61	Проведение интеллектуальных соревнований между классами по правилам «Брейн-ринга»	1		
62	Подготовка к проведению интеллектуальных соревнований между классами по правилам «Рискуй»	1		
63	Проведение интеллектуальных соревнований между классами по правилам «Рискуй»	1		
64	Проведение интеллектуальных соревнований между классами по правилам «Рискуй»	1		
65	Подготовка к проведению интеллектуальных соревнований между классами по правилам «Своя игра»	1		
66	Проведение интеллектуальных соревнований между классами по правилам «Своя игра»	1		
67	Проведение интеллектуальных соревнований между классами по правилам «Своя игра»	1		
68	Подготовка к проведению интеллектуальных соревнований	1		

	между классами по правилам «Тройка»			
69	Проведение интеллектуальных соревнований между классами по правилам «Тройка»	1		
70	Проведение интеллектуальных соревнований между классами по правилам «Тройка»	1		
71	Круглый стол «Моя игра». Определение и награждение победителей	1		
72	Круглый стол «Моя игра». Определение и награждение победителей	1		