

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Гимназия №12 имени Г.Р. Державина»

Рассмотрена и согласована
на заседании кафедры
Протокол № 1
от 24.08.2020г.

Утверждена
приказом № 125-09 от 28.08.2020г.
Директор

Н.П. Черемисина



Принята на методическом
Совете гимназии
Протокол № 1
от 28.08.2020г.

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

«Что? Где? Когда?»

Возраст обучающихся: 12-14 лет

Срок реализации: 1 год

Составитель: Гудухина Ольга Георгиевна,
педагог дополнительного образования

Тамбов

2020

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА ПРОГРАММЫ

Учреждение	Муниципальное образовательное общеобразовательное учреждение «Гимназия №12 имени Г.Р. Державина» г.Тамбова
Ф.И.О., должность	Гудухина О.Г., учитель изобразительного искусства и МХК, методист, высшая квалификационная категория
Вид программы	Модифицированная
Тип программы	Ознакомительная
Образовательная область	
Направленность деятельности	Социально-педагогическая
Способ освоения содержания образования	Исследовательский
Уровень освоения содержания образования	Ознакомительный
Уровень реализации программы	Основное общее образование
Форма реализации программы	Групповая
Продолжительность реализации программы	1 год

Природа, т.е. Бог, вложила в человека элемент небесный и божественный, несравненно более прекрасный и благородный, чем что-либо смертное. Она дала ему талант, способность к обучению, разум – свойства божественные, благодаря которым он может исследовать, различать и познавать, чего должно избегать и чему следовать для того, чтобы сохранить самого себя.

Леон Баттиста Альберти

Пояснительная записка

Образовательная программа клуба эрудитов «Что? Где? Когда?» предназначена для организации интеллектуально-игровой деятельности обучающихся в практике работы гимназии.

Данная программа является актуальной, так как направлена на интеллектуальное и духовное развитие личности ребёнка, на создание для него условий для творческой самореализации. Она представляет собой систему подготовки учащихся к интеллектуальным играм-викторинам.

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.

Данная программа имеет социально-педагогическую направленность, так как способствует развитию коммуникативных, интеллектуальных, а также лидерских способностей обучающихся, корректирует психические свойства личности, организует социальный досуг обучающихся и призвана содействовать повышению образовательной мотивации.

Отличительной особенностью программы «Что? Где? Когда?» является то, что она составлена на основе Данная программа является модифицированной и основана на аналогичных программах, разработанных клубами интеллектуальных игр городов: Санкт-Петербурга, Уфы, Новосибирска, Москвы, с использованием методических материалов: пособия Григорьева Д.В. «Программы внеурочной деятельности. Познавательная деятельность. Проблемно-ценностное общение: пособие для учителей общеобразовательных учреждений» /Д. В. Григорьев, П. В. Степанов. - М.: Просвещение, 2011., материалами интернет клуба «Что? Где? Когда?» опубликованных в приложении «Информатика» еженедельника «1 сентября» и учитывающий опыт МАОУ «Гимназия №12 имени Г.Р. Державина» по организации занятий с командами гимназии, участниками

Чемпионата интеллектуальных игр «Весенний бриз» и «Интеллектно-наследие».

В ходе занятий учащиеся знакомятся с разнообразными интеллектуальными играми, изучают способы и приемы эффективного мышления, на которых основан интеллект. Формы занятий предполагаются следующие: теоретические, раскрывающие суть процесса интеллектуальной игры, правила и формы различных игр, практические и игровые занятия, предполагающие участие школьников в спортивных турнирах, проводимых как на региональном уровне (Чемпионат по интеллектуальным играм «Что? Где? Когда?» среди школьных команд Тамбовской области «Весенний бриз»), так и на гимназическом (Чемпионат по игре «Эрудит»).

Работа клуба ведется по направлениям:

1. Информационно-технологическое (подбор литературы для игр, отбор материалов для вопросов, составление вопросов, знакомство с технологиями мозгового штурма, видеопросмотр игр прошлых сезонов).

2. Игровое (игры - соревнования между классами «Эрудит», отбор сборных команды для участия в сезоне областных играх «Что? Где? Когда?» Участие в сетевых проектах «Эрудиты планеты»)

3. Аналитическое (подготовка отчетов и анализов интеллектуально-игровой деятельности, подготовка сообщений для школьного Пресс-центра и гимназического сайта)

Программа рассчитана на один год обучения и может быть реализована в 6-7 классах в объеме 72 часа, с режимом занятий по 45 минут два раз в неделю в форме очного обучения.

Занятия носят преимущественно практический характер, лишь небольшая часть их проводится теоретически.

Программа состоит из тематических и практических занятий, направленных на подготовку детей 12-14 летнего возраста к участию в интеллектуальных играх. При подборе материала и выборе форм игры учитываются возрастные особенности детей. Длительность теоретических занятий – 40 минут, практических - 80-90 минут.

Особенностью организации образовательного процесса – в соответствии с индивидуальными учебными планами и интересами учеников является то, что освоение программы может осуществляться как в режиме сформированных в группы учащихся одного возраста, так и разных возрастных категорий.

Программа ориентирована на дополнительное образование детей 12-14 лет, в первую очередь проявляющих выраженный спортивный интерес к познавательной деятельности, много читающих и нестандартно думающих.

Продолжительность занятия – 2 часа (по 45 минут с перерывами 10 минут).

Цель программы:

создание условий для интеллектуального досуга учащихся путём развития движения интеллектуальных игр, способствующих духовному развитию, коммуникативной и творческой самореализации обучающихся.

Задачи программы:

Воспитательные (личностные) - формирование культуры общения и поведения в социуме, создание благоприятных условий для реализации творческого потенциала личности учащихся их самообразования и самореализации.

Развивающие (метапредметные) - развить базовые способности личности к логическому, творческому, критическому мышлению, аналитическому подходу, развивать способность работы в команде, толерантности и умения принимать обдуманые решения в условиях недостатка информации и времени. стремление к достижению цели, формирование эрудиции и культуры мышления учащихся, актуализация приобретаемых знаний.

Образовательные (предметные) - развитие познавательного интереса к чему-либо, приобретение определенных знаний, умений, навыков, компетенций, формирование опыта участия в интеллектуальных играх.

Содержание программы

Содержание программы отражено в учебном плане и содержании учебно-тематического плана.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН (УП)

№	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	<i>Вводное занятие</i>	4			Опрос, анкетирование
1.1	Введение в игру. Вопрос — основа игры. Требования к вопросам.	2	1	1	
1.2	Знакомство с программой областного клуба «Что? Где? Когда?»	2		2	
2	<i>Раздел 1 «Технологии интеллектуальных игр»</i>	14			Педагогическое наблюдение
2.1	Алгоритм поиска ответов. Основные приемы. Компоненты успешной игры	6	2	4	
2.2	Эрудиция — ключ к успеху. Принципы интеллектуальной разминки.	6	2	4	
2.3	Принципы игры в команде.	4		4	
3	<i>Раздел 2. Товарищеские командные игры</i>	12		4	Участие в командных играх
3.2	Игровой турнир «Брейн-ринг»	4		4	
3.3	Игровой турнир «Своя игра»	4		4	

3.4	Игровой турнир «Что? Где? Когда?»	4		4	
4	<i>Раздел 4. Участие в интеллектуальных мероприятиях города и области в рамках областного клуба «Что? Где? Когда?»</i>	40	1	5	Участие в командных играх
5	<i>Раздел 5 Аналитика деятельности Клуба эрудитов</i>	2			Информационная справка для сайта гимназии
5.1	Подготовка отчетов и анализов интеллектуально-игровой деятельности, подготовка сообщений для школьного Пресс-центра и гимназического сайта	2		2	
Итого:		72	6	66	

Содержание обучения

Вводное занятие. «Введение в игру. Вопрос - основа игры».
Теория: требования к вопросам_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: знакомство с положением областного клуба «Что? Где? Когда?», просмотр видеозаписей игр прошлого года.

Раздел 1. «Технологии интеллектуальных игр». Теория: объяснение таких понятий успешной игры как: эрудиция, логика, нестандартное мышление, внимание к деталям, выделение главного, умение слышать друг друга, скорость реакции, интуиция, находчивость, самообладание. Правила мозгового штурма. Алгоритм поиска ответов. Ключевое слово в вопросе. Как строить логическую цепочку. Наиболее часто встречающиеся приемы зашифровки информации. Распределение командных ролей. Функции капитана. генератора идей, критика. «Том прямого доступа». Другие возможные роли.

Практика: проведение мозгового штурма в разных проблемных ситуациях. Коллективный анализ каждого мозгового штурма: что удалось достичь команде, какие трудности встретились на пути, самооценка действий школьника во время мозгового штурма, оценка педагогом умения каждого школьника работать в команде. Принципы интеллектуальной разминки — игры, Составление вопросов для разминки.

Раздел 2. «Товарищеские командные игры». Практика: тренировочные игры «Эрудит? Когда?». Тематические игры «Своя игра», «Что? Где? Когда?»: «Героические страницы Тамбовской области в годы ВОВ»; «Первые в космосе»; «Мировая художественная культура»; Клубный турнир «Что? Где? Когда?».

Раздел 4: «Участие в интеллектуальных мероприятиях города и области в рамках областного клуба «Что? Где? Когда?» Практика: проведение турниров Чемпионата «Что? Где? Когда?», другие интеллектуальные викторины в том числе и дистанционные. Самостоятельная подготовка, участие и последующий анализ членами клуба результатов проведенных интеллектуальных викторин.

Раздел 5 Аналитика деятельности Клуба эрудитов. Практика: Формирование архивной базы интеллектуально-игровой деятельности в учебном году, составление фотоотчета, подготовка сообщений для школьного Пресс-центра и гимназического сайта.

Планируемые результаты

В процессе занятий по программе предполагается, что обучающийся сформируют личностные и метапредметные, компетенции выражающиеся в умении учиться и социализироваться:

- знание правил различных интеллектуальных игр («Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг»), игр на общую эрудицию («Своя игра», «Эрудит-лото», «Травести» и др.), представление о структуре ЧГК-вопроса, типах, требованиях к форме, формулировке, составлению;

- навык работы с книгой или другими источниками информации, научный подход.

- умение строить логическую цепочку, находить ключевую информацию, отделять второстепенное от главного, анализировать вопрос, работать с гипотезой, делать выводы, обобщать;

- навыки работы в команде на разных ролях, навыки анализа заданного вопроса, навыки самостоятельного поиска информации, и составления вопроса.

- стремление к достижению цели, культуры мышления учащихся.

- приобретение личного опыта участия в интеллектуальных играх.

Таким образом, основным методом диагностики успешности усвоения программы обучения будет являться высокая результативность учащихся на соревнованиях по интеллектуальным играм. А сами такие соревнования – формой контроля. Программой предусмотрено проведение синхронного турнира по игре «Что? Где? Когда?» (7 туров в течение учебного года), участие учащихся в городском турнире среди школьников по «Интеллектуальному наследию» и «Весенний бриз», с выходом победителей на Чемпионат области.

Раздел № 2. «Комплекс организационно-педагогических условий»

Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	сентябрь	7	14.30 - 16.00		2	Введение в игру. Вопрос — основа игры. Требования к вопросам.	Гимназия	
		14			2	Знакомство с программой областного клуба «Что? Где? Когда?»		
		21			2	Алгоритм поиска ответов.		
		28			2			
2	октябрь	5	14.30 - 16.00		2	Основные приемы. Компоненты успешной игры	Гимназия	
		12			2	Эрудиция — ключ к успеху.		
		19			2	Принципы интеллектуальной разминки.		
		26						
3	ноябрь	2	14.30 - 16.00		2	Принципы игры в команде.	Гимназия	
		9			2	<i>Товарищеские командные игры</i>		
		16			2			
		23						
30	2	<i>Товарищеские командные игры</i> Игровой турнир «Своя игра»						
4	декабрь	7	14.30 - 16.00		2	<i>Товарищеские командные игры</i> Игровой турнир «Своя игра»	Гимназия	
		14			2	<i>Товарищеские командные игры</i> Игровой турнир «Что? Где? Когда?»		
		21						
		28						
5	январь	11,18, 25	14.30 - 16.00		2	Командные игры в региональном клубе	Гимназия	
6	февраль	1, 8,	14.30 -		2	«Что? Где? Когда?»	Гимназия	

		15, 22	16.00				
7	март	1, 15, 22, 29	14.30 - 16.00		2		Гимназия,
8	апрель	5, 12, 19, 26	14.30 - 16.00		2		Гимназия,
9	май	3, 10, 17, 24	14.30 - 16.00		2	Подготовка отчетов и анализов интеллектуально-игровой деятельности, подготовка сообщений для школьного Пресс-центра и гимназического сайта	Гимназия

Условия реализации программы

Кадровое обеспечение программы.

Непосредственным разработчиком и исполнителем программы является учитель общеобразовательной школы или педагог дополнительного образования, владеющий инновационной образовательной технологией, такой, как организация исследовательской деятельности учащихся.

Педагогам – руководителям исследовательской деятельностью школьников важно обладать не только общими профессионально-педагогическими компетенциями, но специальными знаниями и навыками в области организации, управления, руководства, поскольку от их эффективности зависят качество и результативность деятельности на разных уровнях: от образовательного учреждения до региона в целом.

Требования к педагогу, осуществляющему руководство исследовательской деятельностью учащихся:

- знание требований ФГОС;
- умение ориентироваться в инновационных образовательных моделях на основе деятельностного подхода и в частности, организации образовательного процесса по модели «образование вне стен классной комнаты»;
- способность организовать и руководить исследовательской деятельностью учащихся;
- строить собственную профессиональную деятельность на основе опыта исследовательской работы и творчества.

Финансирование и материально — техническое обеспечение.

Учредитель программы решает вопросы, связанные с финансированием и материально-техническим обеспечением программы за счёт бюджетных средств, выделенных на «Развитие системы общего и дополнительного

образования», а также оказывают организационную поддержку объединению «Шаги открытий».

Методические условия программы.

Формы аттестации

Формой подведения итоговой аттестации в рамках реализации программы являются участие обучающихся в Чемпионатах интеллектуальных игр областного клуба «Тамбовские знатоки».

Показателями результативности могут служить позитивная динамика познавательного интереса учащихся; накопление детьми опыта командного взаимодействия, активное и результативное участие в интеллектуальных играх различного уровня. Это позволит им продемонстрировать свои знания, умения и навыки, полученные в результате освоения программы объединения «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?», заинтересовать участников объединения в занятии научного общества старшеклассников, удовлетворенность всех обучающихся работой объединения.

1. Требования к уровню подготовки ученика.

2. В связи с использованием на занятиях кружка не традиционных форм организации учебного процесса, в первую очередь игровых форм, то и в формах организации диагностики и контроля это находит свое отражение. Основным методом диагностики успешности усвоения программы обучения будет являться эффективное включение ребенка в полный цикл интеллектуальной игры – на первичном уровне от знания правил игры и умения более-менее успешно справляться с заданиями, до способности самостоятельно создавать новые формы интеллектуальных игр.

3. Итоговой формой учета успешности освоения курса станет: участие учащихся в соревнованиях по интеллектуальным играм. Программой предусмотрено проведение синхронного турнира по игре «Что? Где? Когда?» (7 туров в течение учебного года), участие учащихся в городском турнире среди школьников по «Брейн-рингу» и «Своей игре», с выходом победителей на Чемпионат по «Своей игре» Уральского федерального округа в г. Екатеринбург; самостоятельная подготовка заданий и проведение одного из туров по «Своей игре» на занятиях кружка; создание к концу учебного курса собственного пакета вопросов для игры «Что? Где? Когда?» или «Брейн-ринг».

Параметры и критерии оценки сформированности личностных качеств и уровня знаний и умений учащихся по итогам реализации образовательной программы

Параметры	Уровни		
	<u>Низкий</u>	Средний	Высокий
Умение работать с	Строит ответ, пользуясь простой	Проводит анализ вопроса, отделяет главное от	Проводит четкий анализ структуры вопроса;

вопросом	эрудицией «знаю - не знаю»	второстепенного; строит предположения	выделяет ключевую информацию; умеет использовать имеющуюся информацию и делать на ее основании предположения; способен выдвигать обоснованные гипотезы и анализировать их.
Навыки составления вопроса	Обращает внимание на интересные факты; умеет строить простые вопросы на их основании	Умеет целенаправленно искать информацию – «фактоиды» для вопросов; делает попытки сформулировать ЧГК вопрос из набора фактов	Самостоятельно проводит поиск необходимой информации; умеет формулировать вопрос, выстраивая сложную логическую цепочку; имеет навык составления ЧГК вопросов, удовлетворяющих основным требованиям к ним
Навыки командной работы	С трудом устанавливает контакты в команде, тяжело вовлекается в совместное обсуждение, молчалив, обидчив	Имеет представление о командных ролях, имеет собственную предпочитаемую роль в команде, эффективно с ней справляется	Умеет играть все основные командные роли, знает их назначение, способен слушать, способен воспринять чужие идеи, выдвигать собственные, критично к ним относиться, отстаивать собственную точку зрения, принимать решения
Уровень предметных умений и навыков	Действия по заданному образцу, под руководством педагога.	Действия по заданному образцу, под руководством педагога с частичным поиском самостоятельных решений поставленных задач.	Самостоятельная исследовательская, изобретательская деятельность учащихся, поиск собственных решений поставленных задач.
Уровень предметных знаний	Знает и понимает термины, понятия, факты. Применяет имеющиеся знания только в знакомой, стандартной ситуации, воспроизводит знания.	Знает и понимает термины, понятия, факты. Может применять имеющиеся знания в новых, незнакомых ситуациях при объяснении тех или иных явлений. Владеет аналитическими умениями: умеет сравнивать и сопоставлять отдельные факты,	Знает и понимает, употребляет термины, понятия, факты. Владеет аналитическими умениями: умеет сравнивать и сопоставлять отдельные факты, проводить различия между ними, оценивать эти различия и делать выводы.

		проводить различия между ними, оценивать эти различия и делать выводы.	Самостоятельно добывает необходимые знания из разных областей. Предлагает несколько вариантов решения какой-либо проблемы, самостоятельно их оценивает.
Эмпатия	Эгоистичен. Слабо развита способность к сопереживанию, не может поставить себя на позицию другого, не способен оказать ему помощь и поддержку.	Способен эмоционально воспринять другого человека, понимать его мысли и чувства. При подсказке педагога не отказывается помочь другому человеку в трудной ситуации.	Способен эмоционально воспринять другого человека, понимать его мысли и чувства, переживать то, что переживает он. Не дожидаясь подсказки, самостоятельно идет на помощь другому человеку в трудной ситуации.
Коммуникативные навыки	Пассивен, с трудом устанавливает контакты с детьми даже при поддержке педагога. Тяжело вовлекается в совместную деятельность, молчалив, обидчив.	Способен контактировать со всеми детьми в группе, но предпочитает определенный круг общения. Принимает участие в совместной деятельности при поддержке педагога. Понятно излагает свои мысли. Иногда возможны конфликты на почве разногласий, не имеющие глубокого и длительного характера.	Легко устанавливает контакты со сверстниками, всегда понимает и воспринимает позицию другого, поэтому самостоятельно разрешает любые конфликтные ситуации. Активно участвует в совместной деятельности и часто берет на себя функции лидера. Способен не только ясно и понятно излагать свои мысли и идеи, но и увлечь ими других.
Познавательная потребность	Не способен длительное время заниматься каким-либо видом деятельности, часто отвлекается. Практически не задает вопросов по предмету, не проявляет желания отвечать на заданные вопросы. Пассивен на занятии.	Может не отвлекаясь, сосредоточенно заниматься каким-либо видом деятельности. Заданный вопрос или проблемную ситуацию разрешает чаще всего с помощью педагога, иногда задает вопросы по предмету, дополнительную литературу читает также по заданию педагога.	Может длительное время, не отвлекаясь, заниматься каким-либо видом деятельности (30 мин. – старшие дошкольники, 1 час – младшие школьники и т.д.). На заданный вопрос или проблемную ситуацию стремится самостоятельно найти ответ, много читает дополнительной литературы, часто задает вопросы по предмету,

			проявляет положительные эмоции на занятии, связанном с познавательной деятельностью (восторг, удивление, любопытство, любознательность)
Культура труда	Не может организовать свое рабочее место, спланировать работу, не доводит начатое до конца. Неусидчив, постоянно отвлекается, быстро утомляется от одного вида деятельности. Не исполнительен. Неаккуратен.	Усидчив, старателен, аккуратен, умеет сосредоточиться на работе, не отвлекаясь. При помощи педагога организует свое рабочее место, планирует работу. Стремится довести работу до конца.	Усидчив, старателен, умеет полностью сосредоточиться на работе, не отвлекаясь. Самостоятельно может организовать свое рабочее место, спланировать работу, рассчитать силы и время, необходимые для выполнения какого-либо задания. Всегда доводит работу до конца.
Коллективизм	Ребенок равнодушен к делам коллектива, не принимает на себя никаких обязательств по отношению к коллективу, не старается оказать помощь и поддержку другим детям.	Ребенок проявляет интерес к коллективным делам, но редко отказывается от личных планов ради коллективных дел. Ответственно относится к поручениям, особенно если знает, что от этого зависит результат всей группы, старается оказать помощь и поддержку другим детям.	Ребенок проявляет личную заинтересованность в общем деле коллектива, способен отказаться от личных планов ради коллективного дела. Ответственно относится к поручениям, понимает, что от этого зависит результат всей группы, всегда оказывает помощь и поддержку другим детям.
Творческая активность	Действует уверенно только в повторяющихся или стандартных ситуациях. Поведение стереотипно. Избегает сложных заданий и участия в новых проектах. Безынициативен.	Способен действовать не только в стандартных, но и в незнакомых ситуациях, зачастую с помощью педагога. Может достаточно активно участвовать в разработке проектов, инициируемых кем-либо. Проявляет при этом мобильность и гибкость мышления.	Способен подниматься над уровнем требований заданной ситуации, ставя перед собой более сложные задачи. Проявляет интерес к заданиям, отличающимся новизной и непредсказуемостью. Является инициатором неожиданных проектов. Предлагает смелые и интересные идеи.
Творческое воображение	Не способен самостоятельно создавать новые	Способен с помощью педагога создавать новые образы, идеи,	Способен самостоятельно создавать новые образы,

	образы, идеи, не имеющие аналогов.	реализуемые в оригинальных и ценных продуктах деятельности.	идеи, не имеющие аналогов, реализуемые в оригинальных и ценных продуктах деятельности.
Эстетическое восприятие, эстетический вкус	Ребенок эмоционально пассивен по отношению к произведениям искусства, не восприимчив к проявлению прекрасного, не стремится к достижению гармонии в быту, труде, собственном образе или в создаваемых им продуктах.	Ребенок эмоционально активен по отношению к произведениям искусства, восприимчив к проявлению прекрасного, стремится к достижению гармонии в быту, труде, собственном образе или в создаваемых им продуктах, при этом требуется помощь педагога.	Ребенок эмоционально активен по отношению к произведениям искусства, восприимчив к проявлению прекрасного, самостоятельно достигает гармонии в быту, труде, собственном образе или в создаваемых им продуктах.
Мотивация учения	Ребенок приходит на занятия без желания учиться. Не любит сложных заданий, связанных с преодолением трудностей. Не стремится думать и рассуждать на занятиях, узнавать новую информацию.	Ребенок с желанием приходит на занятия, может выполнять сложные задания, но преодолевая трудности, просит помощи у педагога. Думает и рассуждает на занятиях, если для этого создаются необходимые внешние условия. С удовольствием узнает новую информацию, но получение информации не связывается у него с профессиональным самоопределением. Проявляет эпизодический интерес к занятиям, который зависит от содержания или формы занятия.	Ребенок с желанием приходит на занятия, любит выполнять сложные задания, самостоятельно преодолевать трудности, любит думать и рассуждать на занятиях, стремится узнавать новую информацию, понимает важность занятий для своего интеллектуального и личностного развития, связывает их со своим будущим профессиональным самоопределением, у ребенка устойчивый интерес к занятиям, который не зависит от внешних условий на занятии, мнения педагога или родителей.
Толерантность	Ребенок поддается неблагоприятным воздействиям среды, болезненно реагирует на критику, требует от людей быть такими, какими он	Ребенок требует помощи и коррекции со стороны педагога при неблагоприятных воздействиях среды. Способен правильно и безболезненно реагировать на критику,	Ребенок устойчив к неблагоприятным воздействиям среды, адекватно реагирует на критику, принимает людей такими, какие они есть, знает их достоинства, спокойно

	хотел бы их видеть. Не считается с индивидуальными различиями детей, подвергает критике их недостатки, конфликтен.	спокойно относится к недостаткам окружающих, возникающие конфликты не имеют длительного характера.	относится к недостаткам. Самостоятельно и безболезненно разрешает возникающие конфликты.
Эмоциональная выразительность	Мимика и пантомимика слабо выражена. Ребенок вял, пассивен.	Способен в мимике и пантомимике передать эмоциональный образ и эмоциональное состояние основных эмоций. Его образы просты и понятны окружающим.	Способен в мимике и пантомимике передать эмоциональный образ и эмоциональное состояние в тонких нюансах, обладает живой выразительной мимикой, пластичен.
Самооценка	У ребенка сформирована завышенная или заниженная самооценка, «Я-плохой» или «Я-лучше всех», которая препятствует продуктивной учебной деятельности.	У ребенка не сложился устойчивый образ себя как «Я-хороший», представление о себе может меняться в зависимости от ситуации, зависимо от внешней оценки.	У ребенка сформирован адекватный «Я-образ», не зависимо от внешней оценки.

Методические рекомендации по организации работы на основе программы клуба «Что? Где? Когда?».

Специфика работы требует особой **формы занятий**, как можно более отличающихся от традиционного учебного (урочно-лекционного) процесса. Минимум назидательности, никакого принудительного навязывания знаний и умений. Теоретическая информация должна вводиться в игровой процесс, иллюстрироваться соответственно игровыми примерами из богатейшей практики интеллектуальных игр и закрепляться на тренировочных занятиях, построенных соответствующим образом. Разумеется, это не исключает полностью традиционных методов подачи и усвоения знаний (особенно это касается работы по повышению общекультурного уровня - лекционной и экскурсионной).

Стандартное занятие состоит из трех этапов. Первый - круговая тренировка с применением разминочных игр. Второй - разбор и игровое подтверждение теоретических положений, запланированных на данное занятие. Третий - тренировка в режиме реального времени по правилам одной из интеллектуальных игр.

Следует отметить, что традиционно (от телевизионных вариантов интеллектуальных игр "Что? Где? Когда?" и "Брэйн ринг") основной игровой и **организационной единицей** является микрогруппа (команда), состоящая из 5-6 человек, что определяет численность учащихся в группах для занятий: 10-15 чел.

Учебно-тренировочный процесс строится на совмещении **форм занятий** с разным по численности контингентом. Для теоретических занятий и общих тренировок нужны большие группы - три и более команд; для практических занятий, где руководителю необходимо отслеживать психологические реакции, ролевое участие и игровой вклад членов команды, работа идет с одной микрогруппой; на индивидуальном уровне (от одного до трех человек) требуется работа по подготовке капитанов команд, психологическому и игровому тренингу игроков основных специализаций, а также вопросников и стажеров-организаторов игр.

Практика показала, что необходима и такая форма работы, как клубный день, или совместная игра всех команд и игроков, как занимающихся в клубе, так и приглашенных. Как разновидность клубного дня весьма полезны игры и встречи и команд клуба с командами разного уровня подготовки, в том числе и взрослыми. В клубные дни организуются и проводятся регулярные игры чемпионата школы и города в разных возрастных группах, а также синхронные турниры, например в рамках регионального клуба «Тамбовские знатоки».

Список информационных источников

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ

1. Корин А. Феномен «Что? Где? Когда?» - М: Эксмо 2002.
2. Русанова И.И. «Что? Где? Когда? Игра для всех». Москва. Издательство: «Русский язык», 1992.
3. Хайчин Ю. Главная игра умных и весёлых. - Донецк: Сталкер 1998.
4. Хайчин Ю. Твоя игра. Новая книга для умных и весёлых. - Донецк: Сталкер 2001.
5. Энциклопедия 100 великих. - М.: Вече.
6. Энциклопедия для детей. - М.: Аванта+.
7. Я познаю мир. Детская энциклопедия. - М.: ООО «Издательство АСТ»
8. Всё обо всех. Популярная энциклопедия для детей. - М.: Филологическое общество «Слово»
9. Своя игра. - М.: Терра 1997.

СПИСОК ИНФОРМАЦИОННЫХ ИСТОЧНИКОВ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ.

1. Афанасьев А.С., Левадная Е.Б., Мальчикова Л.Г., Юшкова А.Г. «Комплексная многоуровневая образовательная программа «Магия мысли» на 7 лет обучения для детей и подростков 7-17 лет» «Школа: день за днем. Педагогический альманах», г. Новосибирск <http://www.den-zh-dnem.ru/page.php>
2. Борис Левин «Программа занятий в клубе интеллектуальных игр», «Орк-клуб» г. Уфа. <http://orkclub.ru/biblioteka/bibigame/bibigame4gkdvig/>
3. Владимир Белкин, Яков Зайдельман, Константин Кноп «Интеллектуальные игры», приложение «Информатика» №25-26, 2002г., еженедельник «1 сентября».
4. Ивин А.А. Искусство правильно мыслить - М: Просвещение 1986. Требования к содержанию и оформлению образовательных программ дополнительного образования детей // Вестник образования России «Русский язык», 1992. 1. Российская педагогическая энциклопедия - М: Большая российская энциклопедия 1993.
5. Официальный сайт игры "Что? Где? Когда?" <http://чтогдекогда.рф>
6. Тамара Климович «Авторская программа работы клуба интеллектуальных игр "Что? Где? Когда?"» Гомельский государственный областной дворец творчества детей и молодежи. Леонид Климович «Авторская программа работы клуба интеллектуальных игр "ЧТО? ГДЕ? КОГДА?"» Клуб интеллектуальных игр «БЕЛАЯ РЫСЬ» г.Гомель, 2006г. http://www.gorod.gomel.by/page.aspx?module=text&page_id=368§ion_id=188
7. Все серии передачи «Что? Где? Когда?» <http://timetowatch.ru>
8. «Клуб интеллектуальных игр "Уникум"», МОУ "Кыласовская средняя общеобразовательная школа" <http://59314.ocpi.ru/kylasovo/p57aa1.html>