

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ШКОЛА № 161 ВЫБОРГСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА  
194358, Санкт-Петербург, внутригородское муниципальное образование города  
федерального значения Санкт-Петербурга, поселок Парголово,  
улица Архитектора Белова, дом 5, корпус 2, строение 1**

---

**«ПРИНЯТО»**

Педагогическим советом  
ГБОУ школа № 161  
Выборгского района Санкт-Петербурга  
Протокол № 4 от «24» декабря 2024г.

**«УТВЕРЖДАЮ»**

Директор ГБОУ школа № 161  
Выборгского района Санкт-Петербурга  
\_\_\_\_\_  
О.А. Клекоцук  
Приказ № 156-1/ОД от «25» декабря 2024г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
«Что? Где? Когда?»**

Срок освоения: 2-ое полугодие 2024-2025 учебного года  
Возраст обучающихся от 12 до 14 лет

Разработчик:  
**Шаповалова Карина Эдуардовна,**  
педагог дополнительного образования

2025

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Формирование культуры интеллектуальной деятельности учащихся всегда было и остается одной из основных общеобразовательных и воспитательных задач. Интеллектуальное развитие важнейшая сторона подготовки подрастающих поколений. Развитие интеллектуальных возможностей дает не только успешность в учении, но и помогает осознанию своего внутреннего мира, своих возможностей. Воспитание интеллекта ребенка требует всестороннего развития его познавательных способностей, но в особенности развития мышления. Воспитание интеллекта – одна из центральных задач всестороннего гармонического развития личности.

При проведении школьных уроков выпадает большой объем познавательного материала, который должен расширять кругозор обучающихся и развивать их мышление, умение ставить цели, выдвигать гипотезы исследований.

**Образовательная направленность** занятий в рамках программы «Что? Где? Когда?» связана в основном с формированием ценностного отношения школьников к знаниям, развитием их любознательности, повышением их познавательной мотивации.

**Актуальность программы** в развитии познавательных интересов, читательской активности, логического мышления, создании условий для самореализации, воспитании гармонически развитой личности.

**Педагогическая целесообразность** заключается в привлечении детей к интеллектуальному творчеству, создании установки для получения новых знаний. Программа объединения «Что? Где? Когда?» способствует развитию и поддержке интереса обучающихся к интеллектуальной деятельности, дает возможность расширить и углубить знания и умения, полученные в процессе учебы, и создает условия для всестороннего развития личности. Занятия являются источником мотивации учебной деятельности обучающихся, дают им глубокий эмоциональный заряд, способствуют развитию межпредметных связей, формируют такие качества личности, как целеустремленность, настойчивость, развивают эстетические чувства, формируют творческие способности.

Программа направлена на достижение следующей **цели**:

- Создание условий для интеллектуального развития детей, их коммуникативной, творческой самореализации.

**Задачи:**

- Формирование культуры общения детей, развитие коммуникативных навыков.
- Развитие логического мышления
- Формирование опыта, умений и навыков участия в интеллектуальных играх, работы в команде
- Формирование эрудиции и культуры мышления учащихся
- Реализация творческого потенциала личности.

**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. Работа объединения ведется в направлениях:

1. Исследовательское:

Подбор литературы для игр, отбор материалов для вопросов, составление вопросов. Знакомство с новыми читательскими технологиями, технологиями мозгового штурма.

2. Игровое:

Игры - соревнования между классами и личные первенства по типу игры «Что? Где? Когда?»

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 учитываются возрастные особенности детей. Длительность теоретических занятий — 45мин 10 минут перерыв и еще 45мин .

#### **Формы и методы работы:**

- индивидуальная и групповая форма;
- беседа, дискуссия;
- тренировочные игры;
- работа с научно-популярной литературой, цифровыми ресурсами.

#### **Ожидаемые результаты.**

Ожидаемые результаты от реализации программы:

- повышение мотивации к учебной деятельности учащимися,
- повышение познавательной активности,
- реализация интеллектуально-творческого потенциала подростков посредством участия в конкурсах разных уровней,
- успешная социализация выпускников
- становление интеллектуальной личности с активной жизненной позицией

По окончании курса дети приобретут навыки позитивного общения, свободного высказывания и отстаивания своей точки зрения, научатся слушать собеседника, концентрировать внимание на поставленной задаче, эффективно взаимодействовать друг с другом для выработки общего решения, работать со словарями и энциклопедиями, самостоятельно составлять вопросы и задания для интеллектуальных игр и уметь организовывать их, различать формы интеллектуальных игр, знать условия

каждой игры и соблюдать её правила.

Основным средством проверки результатов деятельности учащихся являются итоговые интеллектуальные игры, где они используют полученные знания и навыки участия в интеллектуальных играх.

### **Содержание программы:**

- 1. Введение в игру. (1 ч)** Особенности игры «Что? Где? Когда?». Нормы поведения в интеллектуальном клубе и кодекс чести знатока. Правила игры. Поведение каждого в команде. Командный дух. Роль и действия капитана.
- 2. Компоненты успешной игры. (3 ч)** 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. Игровые пробы.
- 3. Техника мозгового штурма. (2 ч)** Правила мозгового штурма. Проведение мозгового штурма в разных проблемных ситуациях — практические занятия. Игровые пробы.
- 4. Составление вопросов к играм. (6 ч)** Вопросы к игре и их особенности. Правила составления вопросов. Использование словарей и энциклопедий для составления вопросов. Использование научно-популярных журналов, художественной литературы для составления вопросов. Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов. Составление тематических вопросов. Игровые пробы.
- 5. Разбор вопросов по темам (11ч)** Разбор вопросов по темам «Мировая художественная культура», «Великие изобретатели», «Географические открытия», «Страны и континенты», «Кинематограф», «Загадки Вселенной», виртуальная экскурсия «Третьяковская галерея», «Эти удивительные животные», «Музеи мира», «Первые в космосе», «Планета насекомых».
- 6. Занимательные вопросы (2ч)** Вопросы из пословиц, загадок и сказок.
- 7. Игры «Что? Где? Когда?». (10 ч)** Тренировочные игры «Что? Где? Когда?». Тематические игры «Что? Где? Когда?»: «Страницы российской истории»; «Мировая художественная культура»; игра «Верю-не верю», Подведение итогов. Диагностика.

## Учебно-тематический план

№	Название темы урока	Кол-во часов		
		Всего	теория	практика
1	Введение в игру	1	1	
2	Компоненты успешной игры	3	2	1
3	Техника мозгового штурма	2	1	1
4	Составление вопросов к играм	6	2	4
5	Разбор вопросов по темам	11	5	6
6	Занимательные вопросы	2	1	1
7	Игры «Что? Где? Когда?»	10	2	8
<b>Итого</b>		<b>35 ч</b>		

### Календарно – тематическое планирование «Что? Где? Когда?» на 2-ое полугодие 2024-2025 уч.года

№ п/п	Тема занятия	Количество часов	Дата проведения	
			план	факт
1	Введение в игру. Особенности игры «Что? Где? Когда?» Инструктаж по ТБ	1		
2	Компоненты успешной игры. Эрудиция, логика, нестандартное мышление.	1		
3	Компоненты успешной игры. Выделение главного.	1		
4	Тренировочная игра «Что? Где? Когда?»	1		
5	Компоненты успешной игры. Командный дух.	1		
6	Техника мозгового штурма. Правила мозгового штурма.	1		
7	Проведение мозгового штурма в разных проблемных ситуациях.	1		
8	Тренировочная игра «Что? Где? Когда?»	1		
9	Правила составления вопросов.	1		
10	Использование словарей и	1		

	энциклопедий для составления вопросов	
11	Использование научно-популярных журналов, художественной литературы для составления вопросов.	1
12	Тренировочная игра с использованием самостоятельно разработанных вопросов.	1
13	Составление тематических вопросов	1
14	Игровые пробы	1
15	Тематическая игра «Страницы Российской истории»	1
16	Разбор вопросов по теме «Мировая художественная культура»	1
17	Тематическая игра «Мировая художественная культура»	1
18	Разбор вопросов по теме «Великие изобретатели»	1
19	Разбор вопросов по теме «Географические открытия»	1
20	Разбор вопросов по теме «Страны и континенты»	1
21	Тренировочная игра «Что? Где? Когда?»	1
22	Тренировочная игра «Что? Где? Когда?»	1
23	Разбор вопросов по теме «Кинематограф»	1
24	Разбор вопросов по теме «Загадки Вселенной»	1
25	Игра «Верю-не верю»	1
26	Виртуальная экскурсия «Третьяковская галерея»	1
27	Разбор вопросов по теме «Эти удивительные животные»	1
28	Разбор вопросов по теме «Музеи мира»	1
29	Разбор вопросов по теме «Первые в космосе»	1
30	Разбор вопросов по теме	1

	«Планета насекомых»	
31	Тренировочная игра.	1
32	Занимательные вопросы.	1
33	Вопросы из пословиц, загадок и сказок.	1
34	Игра «Что? Где? Когда?»	1
35	Подведение итогов. Диагностика.	1

### **МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ.**

Предлагается использование двух видов интеллектуальной мыслительной деятельности:

- Теоретическая часть (лекции, заочные экскурсии, изучение научной, научно- популярной и художественной литературы);
- Практическая часть (тренировочные интеллектуальные игры).

Теоретическая часть программы методически разнообразна благодаря использованию вариантов лекционного метода обучения в сочетании с заочными устными и виртуальными путешествиями, изучением научной литературы.

### **СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

1. Корин А. Феномен «Что? Где? Когда?» - М: Эксмо 2002.
2. Своя игра. - М.: Терра 1997.
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.