

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
Винзилинская средняя общеобразовательная школа имени Г.С. Ковальчука
Тюменского муниципального района

Принята на заседании
педагогического совета
от «29» августа 2025 г.
Протокол № 1

Утверждаю
директор
Филоненко А.Н.
«29» августа 2025г.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
Гуманитарной направленности

Квиз

Возраст обучающихся: 12-17 лет
Срок освоения программы: 2025-26 уч.г.
Объем программы: 34 часа

Автор-составитель: Маланичева И.Н.
Педагог дополнительного образования ЦОЦГП «Точка роста»
МАОУ Винзилинской СОШ им. Ковальчука

п. Винзили
2025

Пояснительная записка

Настоящая дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Квиз» разработана с учетом документов нормативной базы Федеральный закон от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»; Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утв. Приказом Министерства просвещения Российской Федерации 09 ноября 2018 г. № 196, с изменениями от 30.09.2020 года); в соответствии с целями Национального проекта «Молодежь и дети» (ФП «Россия – страна возможностей»)

Актуальность

обусловлена возрастанием интереса школьников к педагогически целесообразному досугу с одной стороны, и недостатком краткосрочных образовательных программ данного направления, с другой стороны, где бы в комплексе решались вопросы обучения в игровой деятельности, нравственного воспитания, социализации, развития личности в целом.

Педагогическая целесообразность данной образовательной программы заключается в ориентировке на требования общества, раскрытие возможностей личностного роста каждого ребенка, создание условий для активной самореализации, креативности школьников посредством игровой деятельности. Реализация педагогически целесообразного, эмоционально привлекательного досуга подрастающего поколения в рамках программы «Умный досуг-квиз» способствует удовлетворению потребности в новизне впечатлений, творческой самореализации, общению и самостоятельности в разнообразных формах. В настоящее время среди подрастающего поколения стали актуальны игры в этом жанре. Квиз-игры в значительной мере отвечают потребностям учащихся разного возраста, являясь, что особенно важно, конструктивным времяпрепровождением. Игра – один из тех видов деятельности, который должен педагогически целесообразно использоваться взрослыми в целях социализации детей и молодёжи, обучения их конструктивным действиям в разнообразных и разнонаправленных ситуациях, способам и средствам общения. В игре ребенок, подросток и молодой человек развивается как личность, у него формируются те стороны личности, от которых впоследствии будет зависеть успешность его социальной практики. Игра, как важнейший компонент технологии воспитания детей и молодёжи, является полигоном для их социальных проб, т.е. тех испытаний, которые выбираются детьми и молодыми людьми для самопроверки и в процессе которых ими осваиваются способы решения возникающих в процессе игры проблем отношений с собой и с окружающим миром.

Программа предназначена для детей 7-17 лет.

Возрастные особенности.

7-11 лет. В этот период в организме ребенка происходит физиологический сдвиг (резкий скачок, сопровождаемый бурным ростом тела и внутренних органов). Это в свою очередь приводит к повышению утомляемости, ранимости ребенка. Во время занятий детей нельзя торопить и подгонять, тем самым, показывая им, что они не умеют работать. Ребенок может замкнуться в себе, потерять интерес к занятиям. Параллельно с учебной деятельностью ребенок вливается в новый коллектив, включается в процесс межличностного взаимодействия со сверстниками и педагогом. Младшие школьники активно овладевают навыками общения. В этот период происходит установление дружеских контактов, приобретение навыков взаимодействия со сверстниками. Дети в основном спокойны, они доверчиво и открыто относятся к взрослым, признают их авторитет, ждут от них помощи и поддержки. Для младшего школьного возраста характерны: познавательная активность, любознательность, эмоциональность. Построение занятий по данной программе позволяет учитывать данные возрастные особенности, что делает данную программу привлекательной для учреждений дополнительного образования.

12-15 лет. Подростковый возраст от 12-ти до 15-ти лет – один из наиболее сложных периодов развития человека. В этом возрасте происходит формирование личности, изменения в сфере сознания и в системе взаимоотношений, выбор общественно-значимых видов деятельности. Присутствует стремление к самоутверждению, к определению дальнейшей стратегии жизни, возникает потребность в самоопределении. Ключевое значение приобретает стремление к независимости. Основным мотивом общественно полезной

деятельности является личная ответственность и самодостаточность. Чаще всего выбор определенного вида деятельности продиктован не столько склонностью к какому-либо предмету, сколько практической выгодой. Формируется своеобразная форма учебной деятельности. Она определяется такими элементами, как самостоятельность, анализ различных ситуаций, личностное и профессиональное самоопределение, умение планировать свою дальнейшую жизнь, а также искать и находить средства для ее реализации. Усиливаются сознательные мотивы поведения. Важное значение имеет статус личности в коллективе, характер общения и отношений между сверстниками. Основным противоречием подросткового периода является настойчивое желание получить признание своей личности взрослыми при отсутствии действительной возможности утвердиться среди них. Особое значение для развивающейся личности подростка имеет реализация собственных авторских замыслов, важность заявления и защиты своей позиции. Полноценное развитие напрямую зависит от полного действия – встречи замысла и результата.

16-17 лет. Старшие подростки не только познают действительность, но и вырабатывают к ней соответствующее отношение. Представление о жизни, требования к себе и другим превращаются в убеждения, формирующие мировоззрение, которое начинает выступать в качестве основных мотивов в поведении деятельности. Как отмечают психологи, мышление подростков полно увлечений и страсти. Особенно остро эмоциональность характера проявляется в спорах, в отстаивании своих взглядов. Выражено стремление объединить свои знания в единую систему и тем самым определить смысл своего существования. Работая с этой возрастной группой, педагогу необходимо воспитывать волевые качества, поощрять выдержку, упорство, настойчивость.

С учётом вышеперечисленных возрастных особенностей адресатов в содержание данной программы введена методика игровой деятельности – квиз. Фактически создаётся ситуация, когда появляется возможность самостоятельного выбора темы, группового обучения в ходе выполнения определенного дела, активного конструирования знания. В процессе работы над темой квиза, постигаются реальные процессы, используются доступные приемы и методы познания, выявляются особенности и характеристики анализируемых объектов, проявляются умения работать в команде.

Цель программы

формировать социальный опыт учащихся, содействовать повышению интеллектуального уровня, раскрытию и развитию творческих способностей и возможностей учащихся посредством приобщения к культурно-познавательному досугу в форме интерактивных квиз-игр.

Достижение данной цели предполагает решение **следующих задач:**

Обучающие:

- познакомить учащихся с историческими фактами, терминологией и другим теоретическим материалом в выбранной области;
- познакомить учащихся с различными формами интеллектуальных, творческих игр;
- обучить умению применять полученные знания в процессе прохождения этапов квиза;
- обучить умению работать с опорными игровыми схемами и логическими картами.

Развивающие:

- способствовать расширению кругозора учащихся в области досуговых видов деятельности;
- способствовать формированию устойчивой потребности к активному познавательному досугу и здоровому образу жизни у подрастающего поколения;
- способствовать развитию памяти, внимания учащихся, поддержка стремлений к рассуждению, постановке задач и поиску решений.

Воспитательные:

- способствовать воспитанию способности самоорганизации своего свободного времени, усидчивости, наблюдательности, терпения, дисциплинированности.

Содержание обучения

I. Вводное занятие

Теория. Презентация образовательной программы, план работы на занятиях, входящая диагностика. Инструктаж по правилам техники безопасности во время очных занятий.

II. Уроки занимательного и игрового досуга

Теория. Роль игры в жизни человека. Игра – восьмое чудо света. Формы проведения разнообразных интеллектуальных и творческих игр (словесные игры, викторины, игры на внимание и сообразительность, игры на развитие воображения, игры с числами, логические карты, эти удивительные крестики нолики и др.).

Исторические факты, терминология и познавательный материал в выбранной области (например, из истории России и локальных войн и конфликтов, русского литературного наследия, краеведения, истории освоения космоса и др.).

Практика

Подготовка домашнего задания по тематике КВИЗ-игры.

III. Образовательный квиз

Практика. Подготовка и проведение Квиз-игры по одной из выбранных тематик программы.

«В гостях МАОУ Винзилинской СОШ им. Ковальчука» (по истории школы) (для учителей и 10-11 класс)

Знакомство с интересными фактами из истории школы; активизация познавательной деятельности участников, реализация творческих способностей и развитие детского общения в форме интерактивной игры.

Цель игры – привлечение внимания детей к изучению и сохранению истории, природного и культурного наследия своей малой Родины.

«Мама – великое слово» (для учащихся 5-9 классов)

Цель игры – привлечение внимания детей к ценностям семьи, воспитание уважения к родителям.

«Игры народов мира» Творческая викторина к новогоднему празднику

Цель игры – развитие навыков общения. Расширять знания о различных видах игровой досуговой деятельности.

«Солдаты мира. Они исполняли служебный долг за пределами Отечества» (для учащиеся 7-11 классов)

Цель игры – гражданско-патриотическое и духовно-нравственное воспитание подрастающего поколения; расширение знаний учащихся об истории Российской Армии на примере судеб российских солдат, исполнявших служебный долг за пределами Отечества.

«Космический патруль» (для учащихся 1-4 классов)

Цель игры – расширение представлений детей об истории космонавтики, современной космической деятельности Российской Федерации.

«Великая Победа Великого Народа» (для учащихся 7-11 классов)

Цель игры – стимулирование познавательного интереса школьников к изучению истории ВОВ; воспитание духа патриотизма и гордости за подвиги поколения Победителей.

«Я окончил N-класс» (для учащихся 5-8 классов).

Цель игры – формирование культуры общения, поддерживая атмосферу радости и положительных эмоций от обучения в школе .

IV. Заключительное занятие.

Практика. Творческая мастерская. Подведение итогов работы по программе. Коллективное творческое дело по выбранной тематике (КТД).

Планируемые результаты

Учащийся должен знать:

- базовый теоретический материал в выбранной области;
- различные формы и правила интеллектуальных, творческих игр.

Учащийся должен уметь:

- работать с опорными игровыми схемами и логическими картами;
- применять полученные знания в процессе прохождения этапов квиза.

Личностные результаты освоения образовательной программы

- учащийся активно включен в общение и взаимодействие со сверстниками;
- у ребенка формируется положительное отношение к активному познавательному досугу.

Метапредметные результаты освоения образовательной программы

Коммуникативные

Учащийся научится:

- допускать существование различных точек зрения;
- договариваться, приходить к общему решению;
- соблюдать корректность в высказываниях; – работать в группе.

Тематическое планирование

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов
1	Знакомство	1
2	Наша малая Родина Интеллектуальная викторины «В гостях МАОУ Винзилинской СОШ им. Ковальчука»	4
3	Развлекательно-развивающая викторина ко Дню Матерей. «Мама – великое слово»	5
4	Творческая викторина к новомуднему празднику. «Игры народов мира»	5
5	Мир вокруг нас. Тематическая викторина ко Дню защитников Отечества «Солдаты мира.»	5
6	Тематическая викторина «Космический патруль»	4
7	Тематическая викторина ко Дню Победы	5
8	Интеллектуальная викторина «Я окончил N-класс»	4
9	Творческая мастерская. Подведение итогов	1
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34

Учебно-методическое обеспечение образовательного процесса

Список литературы

1. 365 развивающих игр / Сост. Беляков Е.А. – М.:Рольф, Айрис-пресс, 1999.
2. 500 скороговорок, пословиц, поговорок для детей / Сост. И.А. Мазнин. – М.: ТЦ Сфера, 2010.
3. Агеева И.Д. 500 загадок-обманок для детей. – М.: ТЦ Сфера, 2008.
4. Алябьева Е.А. Игры для детей 5-8 лет: Развитие мышления и речи. – М.: ТЦ Сфера, 2010.
5. Белов В.Н. Калейдоскоп игр. – Лениздат. 1990.
6. Гальцова Е.А. Забавные истории обо всем на свете: театрализованные и игровые занятия с детьми. – Волгоград: Учитель, 2008.
7. Гарднер М. Есть идея! – М.: Мир, 1982.
8. Гарднер М. Математические головоломки и развлечения. – М.: Мир, 1999.
9. Гриниченко И.С. Игровая радуга. Методическое пособие. – М.: «ЦГЛ», 2004.
10. Дик Н.Ф. Организация летнего отдыха и занятости детей. – Ростов н./Д: 2006.
11. Дрезнина М.Г. Игры на листе бумаги. – М: Издательский дом «Искатель», 2013.
12. Дьюдени Г.Э. 520 головоломок. – М.: Мир, 2000.

13. Загребина Г.В. Давай устроим праздник! Игры, конкурсы, забавы для младших школьников. – Ярославль: Академия развития, 2002.
14. Зинкевич-Евстигнеева Т.Д., Грабенко Т.М. Игры в сказкотерапии. – СПб., 2006. – 208 с.
15. Игнатъев В.И. В царстве смекалки. – М.: Наука, 1978.
16. Куприянов Б.В. Организация и методика проведения игр с подростками. Взрослые игры для детей: учеб.-метод. пособие. – М.: ВЛАДОС, 2004.
17. Кудашов Игровое конструирование и моделирование.pdf
18. Лукачи А. Игры детей мира. – М.: Молодая гвардия, 1977.
19. Нестеренко Ю.В., Олехник С.Н., Потапов М.К. Задачи на смекалку. – М.: Дрофа, 2005
20. Самоукина Н.В. Игры в которые играют...Психологический практикум. – Дубна: Феникс+, 2002. – 128.
21. Ульева Е. 100 увлекательных игр в дороге, в путешествии, на прогулке. – М., 2012.
22. Шмаков С.А. Уроки детского досуга: в помощь педагогу-экспериментатору, классному руководителю. – М., 1992.

Цифровые образовательные ресурсы

1. it-n.ru Сеть творческих учителей.
2. vestnik.edu.ru Вестник образования. Официальное издание министерства бразования и науки РФ.

Календарно-тематический план по курсу

№ п/п	Тема урока	Количество часов	Дата изучения	
		Всего	План	Факт
1	Знакомство	1	08.09	
2	Наша малая Родина Интеллектуальная викторины «В гостях МАОУ Винзилинской СОШ им. Ковальчука» (создание концепции)	1	15.09	
3	Наша малая Родина Интеллектуальная викторины «В гостях МАОУ Винзилинской СОШ им. Ковальчука» (подбор материала, реализация идеи)	1	22.09	
4	Наша малая Родина Интеллектуальная викторины «В гостях МАОУ Винзилинской СОШ им. Ковальчука» (проигрывание викторины среди участников кружка)	1	25.09	
5	Наша малая Родина Интеллектуальная викторины «В гостях МАОУ Винзилинской СОШ им. Ковальчука» (проведение викторины)	1	03.10	
6	Развлекательно-развивающая викторина ко Дню Матерей. «Мама – великое слово» (создание концепции)	1	13.10	
7	Развлекательно-развивающая викторина ко Дню Матерей. «Мама – великое слово» (подбор материала, реализация идеи)	1	20.10	

8	Развлекательно-развивающая викторина ко Дню Матерей. «Мама – великое слово»	1	10.11	
9	Развлекательно-развивающая викторина ко Дню Матерей. «Мама – великое слово» (проигрывание викторины среди участников кружка)	1	17.11	
10	Развлекательно-развивающая викторина ко Дню Матерей. «Мама – великое слово» (проведение викторины)	1	28.11	
11	Творческая викторина к новомуднему празднику. «Игры народов мира» (создание концепции)	1	01.12	
12	Творческая викторина к новомуднему празднику. «Игры народов мира» (подбор материала, реализация идеи)	1	08.12	
13	Творческая викторина к новомуднему празднику. «Игры народов мира» (подбор материала, реализация идеи)	1	15.12	
14	Творческая викторина к новомуднему празднику. «Игры народов мира» (проигрывание викторины среди участников кружка)	1	22.12	
15	Творческая викторина к новомуднему празднику. «Игры народов мира» (проведение викторины)	1	29.12	
16	Мир вокруг нас. Тематическая викторина ко Дню защитников Отечества «Солдаты мира.» (создание концепции)	1	19.01	
17	Мир вокруг нас. Тематическая викторина ко Дню защитников Отечества «Солдаты мира.» (подбор материала, реализация идеи)	1	26.01	
18	Мир вокруг нас. Тематическая викторина ко Дню защитников Отечества «Солдаты мира.» (проигрывание викторины среди участников кружка)	1	02.02	
19	Мир вокруг нас. Тематическая викторина ко Дню защитников Отечества «Солдаты мира.» (проведение викторины)	1	09.02	
20	Мир вокруг нас. Тематическая викторина ко Дню защитников Отечества «Солдаты мира.» (проведение викторины)	1	16.02	
21	Тематическая викторина «Космический патруль» (создание концепции)	1	02.03	
22	Тематическая викторина «Космический патруль» (подбор материала, реализация идеи)	1	09.03	
23	Тематическая викторина «Космический патруль» (проигрывание викторины среди участников кружка)	1	16.03	
24	Тематическая викторина «Космический патруль» (проведение викторины)	1	06.04	
25	Тематическая викторина ко Дню Победы	1	13.04	

	(создание концепции)			
26	Тематическая викторина ко Дню Победы (подбор материала, реализация идеи)	1	20.04	
27	Тематическая викторина ко Дню Победы (подбор материала, реализация идеи)	1	27.04	
28	Тематическая викторина ко Дню Победы (проведение викторины)	1	04.05	
29	Тематическая викторина ко Дню Победы (проведение викторины)	1	07.05	
30	Интеллектуальная викторина «Я окончил N-класс"(создание концепции)	1	11.05	
31	Интеллектуальная викторина «Я окончил N-класс" (подбор материала, реализация идеи)	1	18.05	
32	Интеллектуальная викторина «Я окончил N-класс"(проигрывание викторины среди участников кружка)	1	20.05	
33	Интеллектуальная викторина «Я окончил N-класс" (проведение викторины)	1	24.05	
34	Творческая мастерская. Подведение итогов	1	26.05	
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34		