

Муниципальное казённое общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №11 пос. Нового»

Принято на заседании МО классных
руководителей
Протокол №_1___ от 30 08 2022г.

Утверждаю:
Директор МКОУ СОШ №11 пос. Нового
Ю.А.Телепенко

Приказ
от « 01 » 08 2022 г № 339

**Рабочая программа внеурочной деятельности «Что? Где? Когда?»
общеинтеллектуальной направленности**

2021-2022

Программа внеурочной деятельности «Что? Где? Когда?» составлена в соответствии с Федеральным законом "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.2012 года № 273 - ФЗ, требованиями Федерального государственного образовательного стандарта, на основе программы Д.В.Григорьева, П.В. Степанова «Познавательная деятельность». Программа внеурочной деятельности «Что? Где? Когда?» ориентирована на обучающихся 9 класса и рассчитана на 34 часа (1 час в неделю).

Основная цель программы внеурочной деятельности «Что? Где? Когда?»:

- создать условия для интеллектуального развития детей и подростков;
- учить использовать полученные знания, умения и навыки в процессе образования и различных жизненных ситуациях;
- формировать творческую активность, инициативность, позитивное отношение к жизни;
- воспитывать стремление к самообразованию, повышению общекультурного уровня

Планируемые результаты

Обучающиеся должны знать основы работы с вопросами, с литературой; правила интеллектуальных игр; уметь формулировать вопросы разной степени сложности и логичности, чтобы они соответствовали возрасту учащихся; отразить в содержании вопросов информацию из разных курсов, учебных предметов, а не только исторические факты

Личностные результаты

➤ приобретение школьниками социальных знаний, первичного понимания социальной

реальности и повседневной жизни, позитивного отношения к базовым ценностям нашего общества и к социальной реальности в целом;

➤ уважительное отношение школьников к своему Отечеству, его истории и культуре, населяющим его народам, героическим страницам его прошлого; к Земле, природе и биологическому разнообразию жизни; природосберегающей и природоохранной деятельности, знаниям, науке и исследовательской

деятельности; миру, сотрудничеству; к правовым нормам, обществу, человеку, людям (иной этнической или культурной принадлежности), к человеческой жизни вообще;

- интерес к чтению, потребность в чтении;

Метапредметные результаты

- регулятивные УУД:

- составлять план решения учебной проблемы совместно с учителем;
- работать по плану, сверяя свои действия с целью, корректировать свою

деятельность;

- знать правила интеллектуальных игр:

➤ уметь формулировать вопросы разной степени сложности и логичности;

➤ уметь быть объективным в определении степени успешности своей работы и работы других;

- познавательные УУД:

➤ перерабатывать и преобразовывать информацию из одной формы в другую (составлять

план, таблицу, схему);

- пользоваться словарями, справочниками;
- осуществлять анализ и синтез;
- строить рассуждения.

- коммуникативные УУД:

➤ адекватно использовать речевые средства для решения различных коммуникативных

задач;

➤ высказывать и обосновывать свою точку зрения;

➤ слушать и слышать других, пытаться принимать иную точку зрения, быть готовым корректировать свою точку зрения;

➤ договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности;

- задавать вопросы.

Сроки реализации программы внеурочной деятельности «Что? Где? Когда?»

Программа внеурочной деятельности «Что? Где? Когда?» рассчитана на 1 год обучения для обучающихся 15-16 лет на 34 часа

Содержание программы внеурочной деятельности «Что? Где? Когда?»

1. Введение в игру. (1 ч)

Особенности игры «Что? Где? Когда?». Правила игры. Нормы поведения в интеллектуальном клубе и кодекс чести знатока. 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. Первые игровые пробы.

2. Компоненты успешной игры. (1 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. (1 ч)

Правила мозгового штурма. 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. Игровые пробы.

4. Литература (4 ч)

Мировая литература. Любимые книги и литературные герои.

5. Искусство (3 ч).

Живопись, скульптура, прикладное искусство. Крупнейшие музеи мира. Кино и музыка. Театр.

6. Обществознание (2 ч)

Государство. Происхождение государства. Типы и формы государства. Функции государства

7. Наука и техника (3 ч)

Изобретения и изобретатели. Новости из мира науки и техники.

8. География (4 ч).

По странам и континентам. Путешествия по Африке. Дэвид Ливингстон и Стэнли.

По странам и континентам. Путешествие Марко Поло в Китае.

По странам и континентам. «Вы ошиблись континентом». Христофор Колумб.

Открытие ледяного континента: Беллинсгаузен и Лазарев

9. Удивительное рядом (3 ч).

Чудеса природы. Удивительные зодчие природы. Загадочные места планеты.

10. Астрономия (2 ч)

Путешествие по Солнечной системе. Звезды и созвездия. Интересные факты о космосе.

11. Это интересно (2 ч).

Замечательные люди планеты. Редкие профессии. Этикет. Мода. Кухня.

12. Составление вопросов к играм (2 ч)

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. Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.

13. Игры «Что? Где? Когда?». (2 ч)

Тренировочные игры «Что? Где? Когда?». Тематические игры «Что? Где? Когда?»: «Обществознание. Право»; «Удивительное рядом», «Мировая художественная культура»; "Наука и техника", «География» и т. п. Клубный турнир «Что? Где? Когда?».

14. Другие интеллектуальные игры, викторины. (2 ч)

«Своя игра». «Эрудит-лото». «Перевертыши» и т. п.

15. Социальные пробы. (2 ч)

Самостоятельная подготовка, организация, проведение и последующий анализ членами клуба интеллектуальных викторин, турнира школьников «Брейн-ринг» для младших

Тематический план программы внеурочной деятельности «Что? Где? Когда?»

№ п/п	Раздел Название тема	Всего часов	Из них		Форма занятия	Образова- тельный продукт
			теория	практика		
	Раздел I. Введение в игру.	1	0,5	0,5		
1.	Особенности игры «Что? Где? Когда?». Правила игры. Нормы поведения в интеллектуальном клубе Варианты игры: классическая игра, брейн-ринг, спортивная игра. Вопросы к игре и их особенности. Командный дух. Роль и действия капитана. Первые игровые пробы.	1	0,5	0,5	Беседа. Устные высказывания. Игра	Составленные вопросы
	Раздел II. Компоненты успешной игры	1	0,5	0,5		
2.	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.	1	0,5	0,5	Беседа. Игра	Составление вопросов; пробная игра
	Раздел III. Техника мозгового штурма.	1	0,5	0,5		
3.	Правила мозгового штурма. Коллективный анализ 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. Мозговой штурм. Умение каждого школьника работать в команде. Игровые пробы.	1	0,5	0,5	Беседа. Игра	Устные ответы детей, пробная игра
	Раздел IV. Литература	4	2	2		
4, 5.	Мировая литература	2	1	1	Беседа	Сообщения детей, презентация
6, 7.	Любимые книги и литературные герои.	2	1	1	Беседа, ответы на вопросы	Презентация
	Раздел V. Искусство	3	2	1		
8.	Живопись, скульптура, прикладное искусство.	1	1		Беседа, ответы на вопросы	Сообщения детей

	Крупнейшие музеи мира.					
9.	Кино и музыка.	1	0,5	0,5	Беседа, ответы на вопросы	Презентация
10.	Театр.	1	0,5	0,5	Сообщения обучающихся	Проект
	Раздел VI. Обществознание	2	1	1		
11.	Государство. Происхождение государства.	1	0,5	0,5	Групповая работа	Сообщения детей, беседа
12.	Типы и формы государства. Функции государства	1	0,5	0,5	Групповая работа	Сообщения детей, беседа
	Раздел VII. Наука и техника	3	2,5	0,5		
13, 14	Изобретения и изобретатели	2	2		Беседа	Устные сообщения, презентация
15.	Новости из мира науки и техники.	1	0,5	0,5	Групповая работа	Сообщения детей, игра
	Раздел VIII. География	4	2,5	1,5		
16.	По странам и континентам. Путешествия по Африке. Дэвид Ливингстон и Стэнли.	1	0,5	0,5	Групповая работа	Сообщения детей, игра
17.	По странам и континентам. Путешествие Марко Поло в Китае.	1	0,5	0,5	Групповая работа	Сообщения детей, игра
18.	По странам и континентам. «Вы ошиблись континентом». Христофор Колумб	1	1		Беседа	Устные сообщения, презентация
19.	Открытие ледяного континента: Беллинсгаузен и Лазарев	1	0,5	0,5	Групповая работа	Сообщения детей, игра
	Раздел IX. Удивительное рядом	3	2	1		
20.	Чудеса природы.	1	0,5	0,5	Сообщения обучающихся	Проект
21.	Удивительные зодчие природы.	1	1		Групповая работа	Сообщения детей, игра
22.	Загадочные места планеты.	1	0,5	0,5	Устные сообщения	Презентация
	Раздел X. Астрономия	2	1	1		
23.	Путешествие по Солнечной системе.	1	0,5	0,5	Беседа. Сообщения обучающихся	Устные сообщения. Презентация
24.	Звезды и созвездия. Интересные факты о космосе.	1	0,5	0,5	Беседа. Сообщения обучающихся	Презентация
	Раздел XI. Это интересно	2	2			
25.	Замечательные люди планеты. Редкие профессии	1	1		Сообщения обучающихся	Проекты
26.	Этикет. Мода. Кухня.	1	1		Групповая работа	Сообщения детей, игра
	Раздел XII. Составление вопросов к играм	2		2		

27.	Правила составления вопросов. Использование словарей и энциклопедий, научно-популярных журналов, художественной литературы и кино для составления вопросов. Ценность знания и преимущества эрудированного человека в игре и повседневной жизни.	1		1	Практикум, работа со справочной литературой	Вопросы к играм
28	Самостоятельная, групповая работа по составлению вопросов к играм. Разбор составленных вопросов на занятии	1		1	Групповая работа со справочной литературой	Вопросы к играм
	Раздел XIII. Игры «Что? Где? Когда?»	2		2		
29, 30	Тренировочные игры «Что? Где? Когда?». Тематические игры «Что? Где? Когда?»: «Обществознание»; «Удивительное рядом», «Мировая художественная культура»; "Наука и техника" и т. п. Клубный турнир «Что? Где? Когда?».			2	Игра команд	Интеллектуальная игра
	Раздел XIV. Другие интеллектуальные игры, викторины	2		2		
31, 32	«Своя игра». «Эрудит-лото».	2		2	Игра команд	Интеллектуальная игра
	Раздел XV. Социальные пробы.	2		2		
33, 34	Подготовка, организация, проведение и последующий анализ членами клуба интеллектуальных викторин, турнира «Брейн-ринг» для младших школьников.	2		2	Организация и проведение викторины, турнира	Интеллектуальная игра
	Всего	34	16,5	17,5		