

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение городского округа  
Королёв Московской области «Гимназия №9»

141070, Московская область, г. Королёв, Кооперативный проезд, д.1

8(495)519-5857

Согласовано

Утверждаю

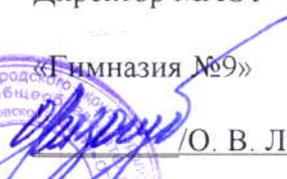
Заместитель

Директор МАОУ

директора по УВР

«Гимназия №9»

 /Т.В. Аниканова/

 /О. В. Лизогуб/

«30» 08 2019

Приказ № 187

от 30.08.2019



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

внеурочной деятельности общеинтеллектуальной направленности

«Клуб «Что? Где? Когда?»»

Класс: 10

Учитель: Постнова Е.О.

Королев 2019

## Пояснительная записка

Программа данного курса представляет систему интеллектуально-развивающих занятий для старшеклассников и относится к общеинтеллектуальному направлению реализации внеурочной деятельности.

Интеллектуальный клуб в процессе своей работы помогает расширению кругозора учащихся во многих направлениях: математика, естествознание, литература, краеведение, история и т.д.

**Актуальность** выбранного направления определяется ведущей ролью умственной деятельности. Вся жизнь человека постоянно ставит перед ним острые и неотложные задачи и проблемы. Возникновение таких проблем, трудностей, неожиданностей означает, что в окружающей нас действительности есть еще много неизвестного, скрытого. Следовательно, нужно все более глубокое познание мира, открытие в нем все новых и новых процессов, свойств и взаимоотношений людей и вещей. Поэтому какие бы новые веяния, рожденные требованиями времени, ни проникали в школу, как бы ни менялись программы и учебники, формирование культуры интеллектуальной деятельности учащихся всегда было и остается одной из основных общеобразовательных и воспитательных задач. Интеллектуальное развитие – важнейшая сторона подготовки подрастающих поколений. Развитый интеллект отличает активное отношение к окружающему миру, стремление выйти за пределы известного, активность ума, наблюдательность, способность выделять в явлениях и фактах их существенные стороны и взаимосвязи. В основе предлагаемой программы лежит системно-деятельностный подход, который обеспечивает внутренние связи между задачей и средствами, необходимыми для наиболее рационального ее решения; самостоятельность, которая проявляется как в познании, так и в практической деятельности, поиске новых путей изучения действительности. Развитый интеллект – это ещё и эрудиция, умение вспомнить в нужное время нужную информацию, правильно сформулировать ответ на заданный вопрос, быстро перебрать все возможные направления поиска. Клуб, кроме прочих, решает ещё и задачи общения, взаимодействия, совместного поиска решения. Умения собрать команду. Умения руководить этой командой. Умения корректно взаимодействовать, без взаимных упреков за неправильный ответ. То есть, кроме общеинтеллектуальных задач клуб решает ещё и социальные задачи.

**Воспитательная направленность** занятий в рамках работы клуба «Что? Где? Когда?» связана в основном с формированием ценностного отношения школьников к знаниям, развитием их любознательности, повышением их познавательной мотивации. Проведение предусмотренных программой тематических игр «Что? Где? Когда?»

позволит педагогу акцентировать внимание школьников на ярких страницах отечественной и мировой истории и культуры. Также можно предоставить подросткам возможность самостоятельно организовать интеллектуальные викторины для учащихся младших классов, что позволит им приобрести и некоторый позитивный опыт социальной деятельности.

**Цель программы** – развитие личности и создание основ творческого потенциала учащихся.

**Задачи:**

- Формирование позитивной самооценки, самоуважения.
- Формирование коммуникативной компетентности в сотрудничестве:
  - ✓ умение вести диалог, координировать свои действия с действиями партнеров по совместной деятельности;
  - ✓ способности доброжелательно и чутко относиться к людям, сопереживать
  - ✓ формирование социально адекватных способов поведения.
- Формирование способности к организации деятельности и управлению ею:
  - ✓ воспитание целеустремленности и настойчивости;
  - ✓ формирование навыков организации рабочего пространства и рационального использования рабочего времени;
  - ✓ формирование умения самостоятельно и совместно планировать деятельность и сотрудничество;
  - ✓ формирование умения самостоятельно и совместно принимать решения.
- Формирование умения решать творческие задачи.
- Формирование умения работать с информацией (сбор, систематизация, хранение, использование)

Особенностью данной программы является реализация педагогической идеи формирования у школьников умения учиться – самостоятельно добывать и систематизировать новые знания. В этом качестве программа обеспечивает реализацию **следующих принципов:**

- Непрерывность дополнительного образования как механизма полноты и целостности образования в целом;
- Развития индивидуальности каждого ребенка в процессе социального самоопределения в системе внеурочной деятельности;
- Системность организации учебно-воспитательного процесса;
- Раскрытие способностей и поддержка одаренности детей:
  - ✓ изучение интеллектуальных возможностей учащихся школы и динамики их роста;

- ✓ формирование культуры умственного труда средствами воспитательной работы;
- ✓ развитие всестороннего и глубокого интереса к интеллектуальной деятельности, потребности в развитии собственного интеллекта;
- ✓ развитие творческой инициативы и активности учащихся в интеллектуальной деятельности;
- ✓ создание атмосферы творчества, проявления самостоятельности учащихся в подготовке воспитательных мероприятий;
- ✓ поддержка, стимулирование и поощрение учащихся, проявляющих себя в этой области.

#### **Формы работы в рамках реализации программы:**

- часы общения;
- диспуты;
- виртуальные экскурсии по историческим и культурным местам России и мира;
- работа в библиотечном фонде;
- работа с электронными ресурсами;
- «мозговые штурмы»;
- командные интеллектуальные игры;
- интеллектуальные игры на личное первенство;
- участие в школьных, муниципальных, региональных, всероссийских творческих конкурсах;
- участие в предметных неделях;
- командные тренинги;
- мини-конференции;
- создание проектов;
- участие в школьных и районных научно-практических конференциях;
- интеллектуальных марафонах, интеллектуальных играх и фестивалях.

#### **Результаты освоения программы:**

В ходе реализации программы учащиеся должны:

- расширить свой кругозор;
- научиться применять полученные знания, эрудицию в нестандартных ситуациях;
- получить опыт участия в интеллектуальных играх;
- овладеть основами дискуссионной деятельности;
- развить творческие и интеллектуальные способности;
- выработать умение работать в команде.

**Срок реализации программы «Что? Где? Когда?» составляет 1 год по 1 часу в неделю, всего 34 ч.**

## Содержание

### **Введение в игру. (4 ч)**

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. Первые игровые пробы.

### **Компоненты успешной игры. (4 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.

### **Техника мозгового штурма. (6 ч)**

Правила мозгового штурма. Проведение и анализ мозгового штурма в разных проблемных ситуациях — практические занятия. Коллективный анализ каждого мозгового штурма. Игровые пробы.

### **Составление вопросов к играм. (6 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. Подбор заданий к игре. Использование Интернета. Разбор составленных вопросов на занятиях. Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.

### **Игры и турниры. (12 ч)**

Тренировочные игры «Что? Где? Когда?». Тематические игры «Что? Где? Когда?»: «Героические страницы российской истории»; «Первые в космосе»; «Мировая художественная культура»; «Религии мира» и т. п. Клубный турнир «Что? Где? Когда?».

### **Другие интеллектуальные викторины. (6 ч)**

«Перевертыши», «Игры разума», «Счастливый случай», «Своя игра».

**Календарно-тематическое планирование внеурочной деятельности в 10-х классах.  
Клуб «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?».**

<b>№ п/п</b>	<b>Тема занятия</b>	<b>Кол-во часов</b>	<b>Дата</b>	<b>Виды деятельности</b>
<b>Введение в игру - 4ч.</b>				
1	Нормы поведения в интеллектуальном клубе и кодекс чести знатока. Особенности игры «Что? Где? Когда?». Правила игры.	1	05.09	Беседа, обсуждение.
2	Варианты игры: классическая игра, брейн-ринг (игра двух команд), спортивная игра (одновременная игра нескольких команд).	1	12.09	Беседа, обсуждение.
3	Вопросы к игре и их особенности. Поведение каждого в команде. Командный дух. Роль и действия капитана.	1	19.09	Поиск информации, обсуждение, составление вопросов, отбор и сравнение информации из нескольких источников.
4	Первые игровые пробы.	1	26.09	Работа в группах, выполнение практических заданий.
<b>Компоненты успешной игры - 4 ч.</b>				
5	Эрудиция. Логика. Нестандартное мышление.	1	03.10	Наблюдение за демонстрациями учителя, объяснение и интерпретация наблюдаемых явлений, анализ проблемных ситуаций.
6	Внимание к деталям. Выделение главного. Умение слышать друг друга. Скорость реакции.	1	10.10	Наблюдение за демонстрациями учителя, объяснение и интерпретация наблюдаемых явлений, анализ проблемных ситуаций.
7	Интуиция. Находчивость. Чувство юмора. Умение сдерживать эмоции. Примеры применения каждого компонента успешной игры.	1	17.10	Игровая деятельность в группах, рефлексия.
8	Игровые пробы	1		Игровая деятельность в группах, рефлексия.
<b>Техника мозгового штурма -6 ч.</b>				
9	Правила мозгового штурма.	1	24.10	Наблюдение за демонстрацией учителя, поиск информации в различных источниках.
10	Проведение и анализ мозгового штурма в разных проблемных ситуациях —	1	07.11	Объяснение и интерпретация

	практические занятия.			наблюдаемых явлений и действий.
11	Коллективный анализ каждого мозгового штурма. Практические занятия.	1	14.11	Самооценка действий школьника во время мозгового штурма, оценка педагогом умения каждого школьника работать в команде.
12	Игровые пробы.	1	21.11	Подготовка выступлений и докладов с использованием разнообразных источников - выполнение практических заданий
13	Игровые пробы	1	28.11	Игровая деятельность в группах, рефлексия.
14	Игровые пробы	1	05.12	Игровая деятельность в группах, рефлексия.
<b>Составление вопросов к играм- 6 ч.</b>				
15	Правила составления вопросов. Использование словарей и энциклопедий для составления вопросов.	1	12.12	Поиск информации, обсуждение, составление вопросов, отбор и сравнение информации из нескольких источников.
16	Использование научно-популярных журналов, художественной литературы и кино для составления вопросов. Подбор заданий к игре.	1	19.12	Поиск информации, обсуждение, составление вопросов, отбор и сравнение информации из нескольких источников.
17	Роль широкого кругозора и эрудиции в составлении вопросов. Ценность знания и преимущества эрудированного человека в игре и повседневной жизни. Подбор заданий к игре.	1	26.12	Отбор и сравнение материала из нескольких источников, применение полученных знаний на практике.
18	Подбор заданий к игре. Использование Интернета.	1	16.01	Самостоятельная индивидуальная работа школьников по составлению вопросов к играм.
19	Разбор составленных вопросов на занятиях.	1	23.01	Анализ и сравнение результатов. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
20	Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.	1	30.01	Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
<b>Игры и турниры - 12 ч.</b>				
21	Тренировочная игра «Что? Где? Когда?»	1	06.02	Игровая деятельность в

				группах, рефлексия.
22	Тренировочная игра «Что? Где? Когда?»	1	13.02	Игровая деятельность в группах, рефлексия.
23	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Вехи русской истории».	1	20.02	Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
24	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Мировая художественная культура».	1	27.02	Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
25	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «От Москвы до Парижа».	1	06.03	Применение полученных знаний в практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
26	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Мировые религии».	1	13.03	Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
27	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Вокруг света за 60 минут».	1	20.03	Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
28	Турнир «МИФ» (МИФ - Математика. Информатика. Физика)	1	03.04	Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
29	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Звёздный час».	1	10.04	Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
30	Клубный турнир «Что? Где? Когда?».	1	17.04	Применение полученных знаний на практике.
<b>Другие интеллектуальные викторины- 4ч.</b>				
31	Интеллектуальная игра «Перевертыши».	1	24.04	Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
32	Интеллектуальная игра «Игры разума».	1	08.05	Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
33	Интеллектуальная викторина: «Счастливый случай».	1	15.05	Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
34	Интеллектуальная викторина: «Своя Игра».	1	22.05	Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.