

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 3 г. Харабали»
Астраханской области

РАССМОТРЕНО

на заседании
методического
Совета школы

Протокол № 1

от « 31 » 08 2018 г.

СОГЛАСОВАНО

зам. директора по УВР

Салем Мохамед Салем О.А.

« 31 » 08 2018 г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор школы

Приказ № 48

от « 31 » 08 2018 г.

Ирина Воропаева И.С.



**ПРОГРАММА
ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
ПО ОБЩЕИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОМУ НАПРАВЛЕНИЮ**

«Что? Где? Когда?»

г. Харабали

Пояснительная записка

Рабочая программа внеурочной деятельности общекультурного направления разработана для учащихся 5-11 классов на основе требований Федерального государственного образовательного стандарта и с учетом учебного плана МБОУ «СОШ № 3 г. Харабали».

Программа направлена на формирование готовности и способности обучающихся к саморазвитию, мотивации к обучению и познанию, ценностного отношения к знанию.

Программа ориентирована на школьников 5-11 классов и может быть реализована в работе педагога как с отдельно взятым классом, так и с группой учащихся из разных классов и параллелей.

Воспитательная направленность занятий в рамках курса интеллектуальных игр «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 современной общественно-политической жизни общества. Также можно предоставить возможность старшеклассникам самостоятельно организовать и проводить интеллектуальные викторины для учащихся младших классов, что позволит им приобрести и некоторый позитивный опыт социальной деятельности. Реализация данной программы в старших классах предусматривает подготовку учащихся к районной игре «Что? Где? Когда?»

Цель и задачи программы

Цель – создание условий для становления и развития личности обучающихся, удовлетворение интеллектуальных и коммуникативных потребностей обучающихся через организацию школьного интеллектуального клуба.

Задачи:

Мотивационные:

Создание условий для развития личности ребёнка, развитие его мотивации к познанию и творчеству;

Познавательные:

Формирование познавательного интереса и навыков научно-интеллектуального труда, воображения;

Развивающие:

- Развитие самостоятельности и стремления к самообразованию и Саморазвитию, развитие коммуникативных навыков, умение общаться и взаимодействовать с другими людьми;

Социально-педагогические:

Формирование общественной активности путем участия в подготовке и проведении интеллектуальных турниров;

Обучающие:

Формирование умения составлять вопросы, решать задачи различного уровня, используя собственные и общие знания и умения, в ограниченные промежутки времени; формулировать свои мысли кратко и понятно для окружающих;

Эстетические:

Формирование аккуратности, опрятности, культуры поведения, умения ценить красоту;

Воспитательные:

Формирование умения организовать сотрудничество при работе в группах. Развитие коммуникативных навыков, правильного слушания, понимания элементов невербального общения (жесты, мимика); развитие умения осознано использовать средства для выражения своих чувств и мыслей.

Ориентирована на УМК:

1. Григорьев Д.В. Программы внеурочной деятельности. Познавательная деятельность. Проблемно-ценностное общение: пособие для учителей общеобразовательных учреждений / Д. В. Григорьев, П. В. Степанов. — М.: Просвещение, 2011. И
2. Данилюк А.Я. , Кондаков А.М., Тишков В.А. Концепция духовно-нравственного развития и воспитания российских школьников. -М.: «Просвещение», 2010
3. Программа развития воспитательной компоненты в образовательных учреждениях

Универсальные учебные действия

Личностные универсальные учебные действия:

- положительное отношение к исследовательской деятельности;
- широкая мотивационная основа исследовательской деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы;
- интерес к новому содержанию и новым способам познания;
- ориентация на понимание причин успеха в исследовательской деятельности, в том числе на самоанализ и самоконтроль результата, на анализ

соответствия результатов требованиям конкретной задачи, понимание предложений и оценок учителя, взрослых, товарищей, родителей;

- способность к самооценке на основе критериев успешности исследовательской деятельности.

Обучающийся получит возможность для формирования:

- внутренней позиции обучающегося на уровне понимания необходимости исследовательской деятельности, выраженного в преобладании познавательных мотивов и предпочтении социального способа оценки деятельности;

- выраженной познавательной мотивации;

- устойчивого интереса к новым способам познания;

- адекватного понимания причин успешности /неуспешности исследовательской деятельности;

- морального сознания, способности к решению моральных проблем на основе учета позиций партнеров в общении, устойчивого следования в поведении моральным нормам и этическим требованиям.

Регулятивные:

- принимать и сохранять учебную задачу;

- учитывать выделенные учителем ориентиры действия;

- планировать свои действия;

- осуществлять итоговый и пошаговый контроль;

- адекватно воспринимать оценку учителя;

- различать способ и результат действия;

- оценивать свои действия на уровне ретро-оценки;

- вносить коррективы в действия на основе их оценки и учета сделанных ошибок;

- выполнять учебные действия в материале, речи, в уме.

Познавательные:

- осуществлять поиск нужной информации для выполнения учебного исследования с использованием учебной и дополнительной литературы в открытом информационном пространстве, в т.ч. контролируемом пространстве Интернет;

- использовать знаки, символы, модели, схемы для решения познавательных задач и представления их результатов;

- высказываться в устной и письменной формах;

- ориентироваться на разные способы решения познавательных исследовательских задач;

- владеть основами смыслового чтения текста;

- анализировать объекты, выделять главное;

- осуществлять синтез (целое из частей);
- проводить сравнение, сериацию, классификацию по разным критериям;
- устанавливать причинно-следственные связи;
- строить рассуждения об объекте;
- обобщать (выделять класс объектов по какому-либо признаку);
- подводить под понятие;
- устанавливать аналогии;
- оперировать такими понятиями, как проблема, гипотеза, наблюдение, эксперимент, умозаключение, вывод и т.п.;
- видеть проблемы, ставить вопросы, выдвигать гипотезы, планировать и проводить наблюдения и эксперименты, высказывать суждения, делать умозаключения и выводы, аргументировать (защищать) свои идеи и т.п.

Коммуникативные:

- допускать существование различных точек зрения;
- учитывать разные мнения, стремиться к координации;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- договариваться, приходить к общему решению;
- соблюдать корректность в высказываниях;
- задавать вопросы по существу;
- использовать речь для регуляции своего действия;
- контролировать действия партнера;
- владеть монологической и диалогической формами речи.

Формы и методы работы:

- индивидуальная и групповая форма;
- беседа, дискуссия;
- иллюстрация, познавательная игра;
- работа с книгой, работа с цифровыми ресурсами, просмотр видеозаписей.

Прогнозируемые воспитательные результаты и эффекты деятельности обучающихся:

Первый уровень результатов — приобретение обучающимися первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни во взаимодействии обучающегося со своими учителями как значимыми для него носителями положительного социального знания и повседневного опыта.

Второй уровень результатов — получение обучающимся опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества, ценностного отношения к социальной реальности в целом при взаимодействии обучающихся между собой на уровне класса, образовательного учреждения, т. е. в защищённой, дружественной среде.

Третий уровень результатов — получение обучающимся опыта самостоятельного общественного действия во взаимодействии обучающегося с представителями различных социальных субъектов за пределами образовательного учреждения, в открытой общественной среде.

Содержание программы

5-6 классы

ВВОДНОЕ ЗАНЯТИЕ

Учащиеся заполняют анкеты, проходят инструктаж по технике безопасности, выполняют задания на креативное мышление индивидуально и в группах.

РАЗДЕЛ 1. ТИПЫ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР (8 ЧАСОВ)

1.1 . Классификация игр со словами.

Разбор следующих типов заданий: Путаница, Буквомесы, Загадки слов В.И. Даля, Палиндромы.

1.2. Классификация игр на логические операции

Разбор следующих типов заданий: Эрудит-лото, Гуггенхейм, Пентагон. Учащиеся различают разные типы заданий, умеют решать на простом уровне. Учащиеся имеют представление о принципе построения игры, умеет формулировать определение, владеет ассоциативным мышлением.

1.3. Игры, основанные на анализе и перестройке слов

Шарады, Перевертыши. Учащиеся знакомы с принципом построения и решения шарад, учатся выполнять задание на переверот слов на основе синонимичности, антономичности.

1.4. Стихотворные игры со словами

Буриме. Знакомство с игрой, участие в игровой деятельности.

РАЗДЕЛ 2. ТИПЫ КОМАНДНЫХ ИГР (8 ЧАСОВ)

2.1. Изучение командных игр «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг»

Правила и законы простейших интеллектуальных игр. Алгоритм построения интеллектуальной игры, викторины. Знакомство с правилами игры «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг»

2.2. Вопрос – основа игры

Особенности вопросов для интеллектуальных игр. Правило составления вопросов. Технологии поиска ответа на вопросы. Вопрос, содержащий ответ. Догадка, ассоциация, анализ. Работа со словарями, энциклопедиями, ресурсами Интернет. Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?». Самостоятельная работа по составлению вопросов. Защита вопросов, оценка качества выполненной работы.

РАЗДЕЛ 3. ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЕ МНОГОБОРЬЕ (13 ЧАСОВ)

3.1. Проведение смешанных тренировок

Подготовка к турниру. Учащиеся изучают типы интеллектуальных игр, которые входят в многоборье, формируют команды сменного состава, учатся работать в команде на общий результат, слышать друг друга. Игры: «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Эрудит-лото», «Кроссворд-шоу».

3.2. Игры индивидуально-командного зачета

Игры индивидуально-командного зачёта: «Своя игра», «Есть контакт», «О, счастливчик», «Эрудит-квартет».

Тематический план

5-6 классы

№	Раздел, тема	Всего часов	Кол-во часов	
			Теория	Практика
1	Вводное занятие	1	1	
Раздел 1. Типы интеллектуальных игр – 8 часов				
1.1	Классификация игр со словами	2		2
1.2	Классификация игр на логические операции	2		2
1.3	Игры, основанные на анализе и перестройке слов	2		2
1.4.	Стихотворные игры со словами	2		2
Раздел 2. Типы командных игр – 8 часов				
2.1.	Изучение командных игр «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?», «Брейн-ринг»	3	1	2
2.2.	Вопрос – основа игры	5	1	4
Раздел 3. Интеллектуальное многоборье – 13 часов				
3.1.	Проведение смешанных тренировок	7		7
3.2.	Игры индивидуально-командного зачета	6		6
Участие в соревнованиях		4		4
ИТОГО		34	3	31

Содержание программы

7-9 классы

1. Введение в игру. (1 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.

2. Компоненты успешной игры. (2 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. (5 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. Составление вопросов к играм. (5 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.

5. Игры «Что? Где? Когда?». (10 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?».

6. Другие интеллектуальные викторины. (6 ч) «Своя игра». «Пентагон». «Эрудит-лото». «Перевёртыши» и т. п.

7. Социальные пробы. (6 ч) Самостоятельная подготовка, организация, проведение и последующий анализ членами клуба интеллектуальных викторин для младших школьников. Самостоятельная подготовка, организация, проведение и последующий анализ членами клуба общешкольного турнира «Брейн-ринг». Организация и проведение турниров «Брейн-ринг» с внешкольными командами.

**Тематический план
7-9 класс**

№	Тема	Всего часов	Кол-во часов	
			Теория	Практика
1	Вводное занятие	1	1	
	Многообразие интеллектуальных игр	2	2	
	Игра Брейн - ринг	2		2
	Игра «Что? Где? Когда?»	2		2
	Игра «Своя игра»	2		2
	Игра «Эрудит»	2		2
	Игра «Пентагон»	2		2
	Игра КВН	2		2
	Участие в соревнованиях	19		19
	ИТОГО	34	3	31

Содержание программы 10-11 класс

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».

Тематический план 10-11 класс

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Дата	Виды деятельности
Введение в игру - 4ч.				
1	Нормы поведения в интеллектуальном клубе и кодекс чести знатока. Особенности игры «Что? Где? Когда?». Правила игры.	1		Беседа, обсуждение.
2	Варианты игры: классическая игра, брейн-ринг (игра двух команд), спортивная игра (одновременная игра нескольких команд).	1		Беседа, обсуждение.
3	Вопросы к игре и их особенности. Поведение каждого в команде. Командный дух. Роль и действия капитана.	1		Поиск информации, обсуждение, составление вопросов, отбор и сравнение

				информации из нескольких источников.
4	Первые игровые пробы.	1		Работа в группах, выполнение практических заданий.
Компоненты успешной игры - 4 ч.				
5	Эрудиция. Логика. Нестандартное мышление.	1		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		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		Игровая деятельность в группах, рефлексия.
8	Игровые пробы	1		Игровая деятельность в группах, рефлексия.
Техника мозгового штурма -6 ч.				
9	Правила мозгового штурма.	1		Наблюдение за демонстрацией учителя, поиск информации в различных источниках.
10	Проведение и анализ мозгового штурма в разных проблемных ситуациях — практические занятия.	1		Объяснение и интерпретация наблюдаемых явлений и действий.

11	Коллективный анализ каждого мозгового штурма. Практические занятия.	1		Самооценка действий школьника во время мозгового штурма, оценка педагогом умения каждого школьника работать в команде.
12	Игровые пробы.	1		Подготовка выступлений и докладов с использованием разнообразных источников - выполнение практических заданий
13	Игровые пробы	1		Игровая деятельность в группах, рефлексия.
14	Игровые пробы	1		Игровая деятельность в группах, рефлексия.
Составление вопросов к играм- 6 ч.				
15	Правила составления вопросов. Использование словарей и энциклопедий для составления вопросов.	1		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		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	1		Отбор и сравнение материала из нескольких источников, применение

	заданий к игре.			полученных знаний на практике.
18	Подбор заданий к игре. Использование Интернета.	1		Самостоятельная индивидуальная работа школьников по составлению вопросов к играм.
19	Разбор составленных вопросов на занятиях.	1		Анализ и сравнение результатов. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
20	Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.	1		Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
Игры и турниры- 12 ч.				
21	Тренировочная игра «Что? Где? Когда?»	1		Игровая деятельность в группах, рефлексия.
22	Тренировочная игра «Что? Где? Когда?»	1		Игровая деятельность в группах, рефлексия.
23	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Вехи русской истории».	1		Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
24	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Мировая художественная культура».	1		Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
25	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «От Москвы до Парижа».	1		Применение полученных знаний в практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
26	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Мировые религии».	1		Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
27	Тематическая игра «Что? Где?	1		Применение

	Когда?»: «Вокруг света за 60 минут».			полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
28	Турнир «МИФ» (МИФ - Математика. Информатика. Физика)	1		Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
29	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Звёздный час».	1		Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
30	Клубный турнир «Что? Где? Когда?».	1		Применение полученных знаний на практике.
Другие интеллектуальные викторины- 4ч.				
31	Интеллектуальная игра «Перевертыши».	1		Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
32	Интеллектуальная игра «Игры разума».	1		Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
33	Интеллектуальная викторина: «Счастливый случай».	1		Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
34	Интеллектуальная викторина: «Своя Игра».	1		Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.