

РАССМОТРЕНО
на совещании при ЗДВР
Протокол № 1
от 26 августа 2025 года
_____Ляпина С.В.

СОГЛАСОВАНО
Зам.директора по УВР
_____Шамсутдинова Л.Е.

УТВЕРЖДАЮ
Приказ № 193 от 26.08.2025
Директор
_____Голубева Н.В.

Рабочая программа
курса внеурочной деятельности

Интеллектуальный клуб «Что? Где? Когда?»

Направление: интеллектуальные марафоны

Составители: Шамсутдинова Л.Е., Ляпина С.В.
педагоги-организаторы

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Что? Где? Когда?» разработана на основе требований к результатам освоения основной образовательной программы основного и среднего общего образования общего с учетом Рабочей программы воспитания и требований Положения об организации внеурочной деятельности в МБОУ «Гимназия №1».

• СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Содержание	Виды деятельности
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.	• познавательная деятельность • игровая деятельность
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	• познавательная деятельность • игровая деятельность
3. Техника мозгового штурма. (2 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.	• познавательная деятельность • игровая деятельность
4. Составление вопросов к играм. (5ч) 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.	• познавательная деятельность • игровая деятельность • познавательная деятельность • игровая деятельность
5. Игры «Что? Где? Когда?». (7 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.	• познавательная деятельность • игровая деятельность
6. Другие интеллектуальные викторины. (1 ч) «Своя игра». «Пентагон». «Эрудит-лото». «Перевертыши» и т. п.	• познавательная деятельность • игровая деятельность

7. Социальные пробы. (3 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.	• познавательная деятельность • игровая деятельность
---	---

• ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

- **Метапредметные:** формирование у учащихся системы разносторонних знаний, популяризация наук через игровую деятельность.
- **Личностные:** воспитание чувства уверенности в собственных силах, формирование чувства ответственности, способности преодолевать трудности, навыков работы в группе для достижения общих целей и результатов.
- **Предметные:** обучение алгоритму рассуждения, решения интеллектуальных задач, развитие познавательных способностей, эрудиции, скорости мышления, памяти, внимания, раскрытие интересов и склонностей учащихся к научно-поисковой деятельности.

• ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№	Тема занятия	Форма	Количество часов	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
1.	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.	Беседа Игровые пробы	1	
2.	Компоненты успешной игры. 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	Беседа Игровые пробы	1	
3.	Техника мозгового штурма. (2 ч) Правила мозгового штурма. Проведение мозгового штурма в разных проблемных ситуациях — практические занятия.	Беседа Игровые пробы Мозговой штурм	1	

4.	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 Мозговой штурм	1	
5.	Составление вопросов к играм. Правила составления вопросов. Самостоятельная домашняя индивидуальная работа школьников по составлению вопросов к играм.	Разбор составленных вопросов на занятиях	1	http://letidor.ru «Самые простые физические опыты» http://simplescience.ru/video «Опыты в домашних условиях»
6.	Составление вопросов к играм. Использование словарей и энциклопедий для составления вопросов. Самостоятельная домашняя индивидуальная работа школьников по составлению вопросов к играм. Разбор составленных вопросов на занятиях.	Разбор составленных вопросов Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов	1	http://journal-shkolniku.ru/virtual-ekskursii.html виртуальные экскурсии по музеям России http://louvre.historic.ru виртуальный музей Лувр
7.	Составление вопросов к играм. Использование научно-популярных журналов, художественной литературы и кино для составления вопросов. Самостоятельная домашняя индивидуальная работа школьников по составлению вопросов к играм.	Разбор составленных вопросов на занятиях	1	http://allforchildren.ru/science «Научные забавы»
8.	Составление вопросов к играм. Роль широкого кругозора и эрудиции в составлении вопросов.	Разбор составленных вопросов Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов	1	http://allforchildren.ru/science «Научные забавы» http://rzd.ru/steam виртуальный музей паровозов
9.	Составление вопросов к играм. Ценность знания и преимущества эрудированного человека в игре и повседневной жизни.	Разбор составленных вопросов Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов	1	http://allforchildren.ru/science «Научные забавы»
10.	Игры «Что? Где? Когда?». Тренировочные игры «Что? Где? Когда?»	Интеллектуальная игра	1	
11.	Тематические игры «Что? Где? Когда?»: «Героические страницы российской истории»	Интеллектуальная игра	1	
12.	Тематические игры «Что? Где? Когда?»: Первые в космосе»;	Интеллектуальная игра	1	
13.	Тематические игры «Что? Где? Когда?»:	Интеллектуальная	1	

	«Мировая художественная культура»;	игра		
14.	Тематические игры «Что? Где? Когда?»: «Религии мира»	Интеллектуальная игра	1	
15.	Тематические игры «Что? Где? Когда?»: «Медицина»	Интеллектуальная игра	1	
16.	Тематические игры «Что? Где? Когда?»: «Медицина»	Интеллектуальная игра	1	
17.	Другие интеллектуальные викторины: «Своя игра». «Пентагон». «Эрудит-лото». «Перевёртыши» и т. п.	Интеллектуальная игра	1	
18.	Социальные пробы. 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	1	
19.	Социальные пробы. Самостоятельная подготовка, организация, проведение и последующий анализ членами клуба общешкольного турнира «Брейн-ринг».	Организация и проведение турниров «Брейн- ринг» с внешкольными командами.	1	
20.	Социальные пробы. Самостоятельная подготовка, организация, проведение и последующий анализ членами клуба общешкольного турнира «Брейн-ринг».	Организация и проведение турниров «Брейн- ринг» с внешкольными командами.	1	

Примерные темы для составления вопросов игры для разных возрастных групп гимназистов:

- Великие изобретатели
- Географические открытия
- Страны, континенты
- Кинематограф
- Загадки Вселенной
- Эти удивительные животные
- Музеи мира
- Первые в космосе
- Планета насекомых
- Мировой океан и другие

Программа решает следующие задачи формирования позитивных ценностных ориентаций (Программа воспитания):

Ценности научного познания:

Выражающий познавательные интересы в разных предметных областях с учетом индивидуальных интересов, способностей, достижений.

Ориентированный в деятельности на систему научных представлений о закономерностях развития человека, природы и общества, взаимосвязях человека с природной и социальной средой.

Развивающий навыки использования различных средств познания, накопления знаний о мире (языковая, читательская культура, деятельность в информационной, цифровой среде).

Демонстрирующий навыки наблюдений, накопления фактов, осмысления опыта в естественно-научной и гуманитарной областях познания, исследовательской деятельности.