

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Верхнеуслонская гимназия»
Верхнеуслонского муниципального района Республики Татарстан

«Рассмотрено»
Руководитель ШМО
Ильяс /Милованова И.М./
Протокол № 1 от
« 28 » 08 2019г.

«Согласовано»
Заместитель директора по
УР
Карпова Н.Е.
« 28 » 08 2019 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по курсу внеурочной деятельности
«Что?Где?Когда?»
5 - 9 классы

2019 г.

1. Пояснительная записка

Программа данного курса представляет систему интеллектуально-развивающих занятий 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:

1. Формирование позитивной самооценки, самоуважения.
2. 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.)
3. 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.
 4. Формирование умения решать творческие задачи.
 5. 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;
- 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.

Срок реализации программы «Что? Где? Когда?» составляет 1 год по 1 часу в неделю, всего 35 ч. Программа построена с учетом возможности формирования разновозрастных групп учащихся.

2. Планируемые результаты

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.

Личностные результаты:

- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, а также социальному, культурному, языковому и духовному многообразию современного мира;
- формирование ответственного отношения к учению, готовности к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию, осознанному выбору с учетом познавательных интересов;
- формирование познавательной и информационной культуры, в том числе развитие навыков самостоятельной работы с учебными пособиями, книгами, доступными инструментами и техническими средствами информационных технологий;
- формирование толерантности как нормы сознательного и доброжелательного отношения к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре, языку, вере, гражданской позиции;
- освоение социальных норм и правил поведения в группах и сообществах;
- формирование основ критического мышления;
- формирование коммуникативной компетентности в образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видах деятельности;

Метапредметные результаты:

- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учебе и познавательной деятельности;
- умение овладевать навыками самостоятельного приобретения новых знаний, организации учебной деятельности, поиска средств ее осуществления;
- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;

- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- умение определять понятия, создавать обобщения, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи и делать выводы;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы для решения учебных и познавательных задач;
- умение организовывать сотрудничество, работать индивидуально и в группе; умение осознанно использовать речевые средства для выражения своих мыслей и потребностей;
- умение извлекать информацию из различных источников, умение свободно пользоваться справочной литературой;
- умение на практике пользоваться основными логическими приемами, методами наблюдения, моделирование, объяснения, решение проблем, прогнозирования;
- умение работать в группе – эффективно сотрудничать и взаимодействовать на основе координации различных позиций при выработке общего решения в совместной деятельности, слушать партнера, формулировать и аргументировать свое мнение;
- формирование и развитие компетентности в области использования ИКТ;
- формирование умений ставить вопросы, выдвигать гипотезу и обосновывать ее, давать определение понятиям;
- формирование осознанной адекватной и критической оценки в учебной деятельности, умение самостоятельно оценивать свои действия и действие одноклассников.

3. 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»; «Путешествия и путешественники»; «Мировая художественная культура»; «Религии мира» и т. п. Клубный турнир «Что? Где? Когда?».

Другие интеллектуальные викторины. (6 ч)

«Перевертыши», «Игры разума», «О, счастливец», «Сто к одному».

4. Тематическое планирование Клуб «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?».

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	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. Тренинг
4	Первые игровые пробы.	1	Практикум Работа в группах, выполнение практических заданий.
Компоненты успешной игры - 4 ч.			
5	Эрудиция. Логика. Нестандартное мышление.	1	Тренинг Наблюдение за демонстрациями учителя, объяснение и интерпретация наблюдаемых явлений, анализ проблемных ситуаций.

			Самодиагностика
6	Внимание к деталям. Выделение главного. Умение слышать друг друга. Скорость реакции.	1	Тренинг 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	Практикум Игровая деятельность в группах, рефлексия.
8	Игровые пробы	1	Практикум Игровая деятельность в группах, рефлексия.
Техника мозгового штурма -6 ч.			
9	Правила мозгового штурма.	1	Тренинг Наблюдение за демонстрацией учителя, поиск информации в различных источниках.
10	Проведение и анализ мозгового штурма в разных проблемных ситуациях — практические занятия.	1	Практикум Объяснение и интерпретация наблюдаемых явлений и действий.
11	Коллективный анализ каждого мозгового штурма. Практические занятия.	1	Практикум Самооценка действий школьника во время мозгового штурма, оценка педагогом умения каждого школьника работать в команде.
12	Игровые пробы.	1	Практикум Подготовка выступлений и докладов с использованием разнообразных источников - выполнение практических заданий
13	Игровые пробы	1	Практикум Игровая деятельность в группах, рефлексия.

14	Игровые пробы	1	Практикум Игровая деятельность в группах, рефлексия.
Составление вопросов к играм- 6 ч.			
15	Правила составления вопросов. Использование словарей и энциклопедий для составления вопросов.	1	Мини-лекция 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	Практикум 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	Дискуссия Отбор и сравнение материала из нескольких источников, применение полученных знаний на практике.
18	Подбор заданий к игре. Использование Интернета.	1	Практикум Самостоятельная индивидуальная работа школьников по составлению вопросов к играм.
19	Разбор составленных вопросов на занятиях.	1	Коучинг Анализ и сравнение результатов. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
20	Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.	1	Практикум Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
Игры и турниры - 12 ч.			
21	Тренировочная игра «Что? Где? Когда?»	1	Практикум Игровая деятельность в группах, рефлексия.

22	Тренировочная игра «Что? Где? Когда?»	1	Практикум Игровая деятельность в группах, рефлексия.
23	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Вехи русской истории».	1	Практикум Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
24	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Мировая художественная культура».	1	Практикум Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
25	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «От Москвы до Парижа».	1	Практикум Применение полученных знаний в практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
26	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Мировые религии».	1	Практикум Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
27	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Путешествия и путешественники».	1	Практикум Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
28	Турнир «МИФ» (МИФ - Математика. Информатика. Физика)	1	Практикум Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
29	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Звёздный час».	1	Практикум 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: «О, счастливчик».	1	Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
34	Интеллектуальная викторина: «Сто к одному».	1	Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.
35	Итоговое занятие «Чему мы научились за год»	1	Самодиагностика. Рефлексия

В данном документе пронумеровано и прошито
10 (десять) листов
«31» августа 2019 г.

Директор МБОУ «Верхнеуслонская гимназия»
К.А. Сулейманов

