

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ШКОЛА № 8 ИМЕНИ Г.С.ТИТОВА»**

УТВЕРЖДАЮ:

Директор МБОУ «СШ № 8»
М.К. Полоскова
Приказ № 01-05/332
«31» августа 2019г.

СОГЛАСОВАНО:

Зам.директора по ВР
Елисева - С.В. Елисева
«31» августа 2019г.

Рассмотрено на заседании
МО

Протокол № 1
Руководителя МО
Рудаева Н.А. Рудаева
«31» августа 2019г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

ТО КЛУБ «Что? Где? Когда?»

Направленность: естественнонаучная
Уровень программы: ознакомительный
Возраст учащихся: 11-14 лет
Срок реализации: 1 год (68 часов)

Составитель программы
Назарова А.В.
учитель истории и обществознания

г.Норильск, 2019г

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

НОРМАТИВНО-ПРАВОВЫЕ ДОКУМЕНТЫ, НА ОСНОВАНИИ КОТОРЫХ СОСТАВЛЕНА ПРОГРАММА:

- Федеральный закон «Об образовании в РФ» 2013 г.;
- Федеральный государственный образовательный стандарт второго поколения основного общего образования;
- Концепция духовно-нравственного развития и воспитания гражданина России.- М.:Просвещение, 2010г.;
- Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы СанПиН 2.4.2.2821-10 от 29 декабря 2010г. № 189 (в редакции изменений №1, утвержденные Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 29.06.2011г. №85, изменений №2, утвержденные Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 25.12.2013г. №72, изменений №3, утвержденные Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 24.11.2015г. №81);
- Учебный план МБОУ «СШ № 8» на 2018-2019 учебный год;
- Положение МБОУ «СШ №8» о структуре, порядке разработки, утверждения рабочих программ.

СВЕДЕНИЯ О ПРОГРАММЕ, НА ОСНОВАНИИ КОТОРОЙ РАЗРАБОТАНА РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Рабочая программа интеллектуального клуба «Что? Где? Когда?» в 6-8 классах составлена на основе требований Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования, авторской программы Д. В. Григорьева «Программы внеурочной деятельности. Познавательная деятельность» – М.: Просвещение, 2011г.

МЕСТО ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОГО КЛУБА «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?» В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ

Согласно плану программы дополнительного образования МБОУ «СШ № 8» программа реализуется в рамках интеллектуального направления в 6 - 8-х классах. На реализацию программы отводится 68 часов, из расчёта 2 часа в неделю.

В соответствии с годовым учебным графиком продолжительность учебного года составляет 34 учебных недели. Итоговое количество часов в год 68.

ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ПРОГРАММЫ

- реализация программы способствует созданию зоны комфорта и повышению эмоционального фона;
- программа дает возможность работы с учащимися, имеющими разный уровень интеллектуальных возможностей;

- проведение занятий по данной программе позволяет учащимся проявить себя не только в качестве участников интеллектуальных игр, но и их организаторами;
- программа предполагает приобретение учащимися опыта индивидуальной и коллективной работы.

Цель данного курса: включение обучающихся в коллективно творческую деятельность, выявление и развитие способностей личности, эффективная реализация ее творческого и интеллектуального потенциала.

Задачи:

1. учить самостоятельно, искать и получать информацию из различных источников, уметь ее анализировать и критически мыслить;
2. развивать организаторские способности;
3. обучать детей уважительному и толерантному общению друг с другом;
4. способствовать формированию умения понимать себя и других, давать правильную оценку поступком других людей, вести диалог, участвовать в совместных мероприятиях;
5. стимулировать умение совершенствоваться в коллективе;
6. способствовать развитию индивидуальных особенностей ученика; создать условия для творческой деятельности учащихся в предпочитаемых ими областях знаний.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Развитие на основе освоения универсальных учебных действий, познания и освоения мира – личности обучающегося, его активной учебно-познавательной деятельности, формирование его готовности к саморазвитию и непрерывному образованию. В период реализации программы учащиеся знакомятся с различными видами интеллектуальных игр, типами заданий, осваивают правила проведения различных турниров. У них формируются индивидуальные предпочтения.

Программа курса направлена на достижение следующих образовательных результатов:

Личностные:

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию

Метапредметные результаты:

- освоение обучающимися универсальных учебных действий (познавательных, регулятивных и коммуникативных), составляющих основу умения учиться, и межпредметных понятий;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учёта интересов;

- формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;
- умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации для выражения своих чувств, мыслей и потребностей;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационнокоммуникационных технологий (далее ИКТ-компетенции).

Регулятивные:

- определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя;
- проговаривать последовательность действий;
- учиться высказывать своё предположение (версию) на основе работы с иллюстрацией; - учиться работать по предложенному учителем плану;
- учиться отличать верное выполненное задание от неверного;
- учиться совместно с учителем и другими обучающимися давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.

Познавательные:

- ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя;
- добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя справочные источники, свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя;
- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всего класса;
- преобразовывать информацию из одной формы в другую: составлять рассказы и задачи на основе предметных, рисунков, схематических рисунков, схем.

Коммуникативные:

- донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста);
- слушать и понимать речь других;
- совместно договариваться о правилах общения и поведения и следовать им;
- учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

№ п/п	Раздел	Кол-во часов по программе	Часы ауд. занятий	Часы внеаудит. занятий	Кол-во часов по РП	Часы ауд. занятий	Часы внеауд. занятий
1	Введение в игру	2			2		
2	Компоненты успешной игры	2			6		
3	Техника мозгового штурма	6			6		
4	Составление вопросов к играм	6			6		
5	Игры «Что? Где? Когда?»	20			20		
6	Другие интеллектуальные викторины	12			12		
7	Социальные пробы	20			20		
	Итого	68	48	20	48	20	68

Введение в игру. (2 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 проблемы.

Компоненты успешной игры. (6 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 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.

Составление вопросов к играм. (6 ч) Правила составления вопросов. Использование словарей и энциклопедий для составления вопросов. Использование научнопопулярных 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.

Игры «Что? Где? Когда?». (20 ч) Тренировочные игры «Что? Где? Когда?». Тематические игры «Что? Где? Когда?»: «Героические страницы российской истории»; «Первые в космосе»; «Мировая художественная культура»; «Религии мира» т.п. Клубный турнир «Что? Где? Когда?».

Другие интеллектуальные викторины. (12 ч) «Своя игра». «100 к одному». «Брейн-ринг» и т.п.

Социальные пробы. (20 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.

ФОРМЫ И МЕТОДЫ РАБОТЫ

- индивидуальная и групповая форма;
- беседа, дискуссия;
- иллюстрация, познавательная игра;
- работа с книгой, работа с цифровыми ресурсами, просмотр видеозаписей.
- форма контроля – итоговая игра «Что? Где? Когда?»

**Календарно – тематический план интеллектуального клуба
«Что? Где? Когда?» 2018-2019 учебный год**

№ п/п	Дата	Тема	Кол-во часов
Раздел 1. Введение в игру 2 часа			
1.	03.09	Нормы поведения в игре.	1
2.	05.09	Правила и варианты игры.	1
Раздел 2. Компоненты успешной игры 2 часа			
3.	10.09	Эрудиция. Логика. Нестандартное мышление. Внимание.	1
4.	12.09	Выделение главного. Интуиция. Находчивость. Чувство юмора.	1
Раздел 3. Техника мозгового штурма 6 часов			
5.	17.09	Правила мозгового штурма.	1
6.	19.09	Проведение мозгового штурма в разных проблемных ситуациях.	1
7.	24.09	Проведение мозгового штурма в разных проблемных ситуациях.	1
8.	26.09	Коллективный анализ каждого мозгового штурма.	1
9.	01.10	Упражнения на сыгранность команды.	1
10.	03.10	Игровые пробы.	1
Раздел 4. Составление вопросов к играм 6 часов			
11.	08.10	Правила составления вопросов.	1
12.	10.10	Использование словарей и энциклопедий, журналов, художественной литературы, кино для составления вопросов.	1
13.	15.10	Роль широкого кругозора и эрудиции в составлении вопросов.	1
14.	17.10	Ценность знания и преимущества эрудированного человека в игре и повседневной жизни.	1
15.	22.10	Разбор самостоятельной домашней индивидуальной работы школьников по составленным вопросам к играм на занятиях.	1
16.	24.10	Тренировочные игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.	1
Раздел 5. Игры «Что? Где? Когда?» 20 часов			
17.	29.10	Тренировочная игра «Что? Где? Когда?».	1
18.	07.11	Тренировочная игра «Что? Где? Когда?».	1
19.	12.11	Тренировочная игра «Что? Где? Когда?».	1
20.	14.11	Тематическая игра «Героические страницы российской истории».	1
21.	19.11	Тематическая игра «Права и обязанности школьников»	1
22.	21.11	Тематическая игра «Проступок. Правонарушение. Преступление».	1
23.	26.11	Тематическая игра «Редкие профессии».	1
24.	28.11	Тематическая игра «Мировая художественная культура».	1
25.	03.12	Тематическая игра «Кино».	1
26.	05.12	Тематическая игра «Музыка разных времен».	1
27.	10.12	Тематическая игра « В мире живописи».	1
28.	12.12	Тематическая игра «Великолепие архитектуры»	1

		исторических эпох».	
29.	17.12	Тематическая игра «Театр – величие души».	1
30.	19.12	Тематическая игра «Мировые религии».	1
31.	24.12	Тематическая игра «Шагая по Европе».	1
32.	26.12	Тематическая игра «Великий Петр I».	
33.	09.01	Клубный турнир «Что? Где? Когда?».	1
34.	14.01	Клубный турнир «Что? Где? Когда?».	1
35.	16.01	Клубный турнир «Что? Где? Когда?».	1
36.	21.01	Клубный турнир «Что? Где? Когда?».	1
Раздел 6. Другие интеллектуальные викторины 12 часов			
37.	23.01	«Брейн-ринг».	1
38.	28.01	«Своя игра».	1
39.	30.01	« Звездный час».	1
40.	04.02	« 100 к одному».	1
41.	06.02	«Лото».	1
42.	11.02	«Поле чудес».	1
43.	13.02	«Самый умный».	1
44.	18.02	«Эрудит».	1
45.	20.02	«Угадай мелодию».	1
46.	25.02	«Угадай мелодию».	1
47.	27.02	«Пентогон».	1
48.	04.03	«Перевертыши».	1
Раздел 7. Социальные пробы 20 часов			
49.	06.03	Самостоятельная подготовка игры.	1
50.	11.03	Самостоятельная подготовка игры.	1
51.	13.03	Организация игры.	1
52.	25.03	Проведение игры.	1
53.	27.03	Проведение игры.	1
54.	01.04	Анализ проведенной игры членами клуба.	1
55.	03.04	Самостоятельная подготовка общешкольной игры.	1
56.	08.04	Организация общешкольной игры.	1
57.	10.04	Проведение общешкольной игры.	1
58.	15.04	Анализ проведенной общешкольной игры членами клуба.	1
59.	17.04	Организация и проведение турнира «Брейн-ринг».	1
60.	22.04	Анализ проведенного турнира «Брейн-ринг».	
61.	24.04	Организация игры с внешкольными командами.	1
62.	29.04	Организация и проведение турнира с внешкольными командами.	1
63.	06.05	Организация и проведение турнира с внешкольными командами.	1
64.	08.05	Организация и проведение турнира с внешкольными командами.	1
65.	13.05	Организация и проведение турнира с внешкольными командами.	1
66.	15.05	Анализ проведенного турнира.	1
67.	20.05	Игра в клубе «Что? Где? Когда?»	1
68.	22.05	Составление планов на следующий игровой сезон.	1

