

муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение городского округа Тольятти
«Школа № 79 имени П. М. Калинина»

РАССМОТРЕНО

на заседании методического
объединения учителей
предметов гуманитарного цикла
и общественных дисциплин
протокол № 1 от 26.08.2022 г

_____Л.Б. Чернова

ПРИНЯТО

на заседании
Педагогического совета
протокол №1 от 29.08.2022 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор МБУ «Школа № 79»

_____М.А. Тарасова

приказ № 119-2- ОД от
31.08.2022 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

внеурочной деятельности

«Что? Где? Когда? »

Класс: 10-11

Срок реализации :1 год

Программа основана на методических разработках таких теоретиков интеллектуальных игр, как В.Я.Ворошилов, Б.О.Бурда, М. Поташев, А. Левитас. При составлении использована программа Л. Климовича, разработанная для гомельского клуба интеллектуальных игр.

1. Результаты освоения курса внеурочной деятельности «Что? Где? Когда?»

Овладение предметными компетенциями:

- знание правил и особенностей интеллектуальных игр;
- знание особенностей движения интеллектуальных игр в России;
- владение методом «мозгового штурма»;
- умение организовать и провести интеллектуальное мероприятие.

Формирование социальных компетенций:

- умение работать в команде;
- умение вести научную дискуссию;
- знание особенностей распределения ролей и игровых функций в команде;
- умение принимать командные и индивидуальные решения.

Обучающиеся должны знать:

- правила составления вопросов;
- алгоритмы решения задач, рассуждения;
- типы вопросов интеллектуальных игр;
- правила интеллектуальных игр.

Обучающиеся должны уметь:

- играть в интеллектуальные игры по правилам данной игры;
- извлекать необходимые знания из литературы;
- самостоятельно выбирать средства для решения учебной задачи;
- осознавать свое незнание, находить причину сделанной ошибки;
- сравнивать результаты своей деятельности с эталоном;
- самостоятельно оценивать процесс;
- регулировать своим эмоции, поведение.

Формы проведения занятий:

- лекция;
- беседа;
- тренировочные упражнения;
- игра;
- конкурс;
- сообщения;
- мультимедийный час;
- видеоурок;
- презентация.

Основной **формой проведения занятий** является игра.

Примерные темы занятий:

Тема № 1. Вводное занятие. Знакомство с программой обучения. Знакомство учащихся с целями и задачами на учебный год.

Тема № 2. Философское мировоззрение. Отражение мировоззрения в афоризме.

Тема № 3. Телевизионные интеллектуальные игры. Разбор вопросов и работы ведущих телевизионных игровых программ. Конкурс ведущих.

Тема № 4. Лингвистические игры. Омонимы, синонимы. Игры на любознательность, сообразительность. Разгадывание ребусов, кроссвордов, шарад.

Тема № 5. Занимательные вопросы. Правила составления вопросов. Конкурс составления вопросов.

Тема № 6. Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?». Вопросы членов кружка. Игры по вопросам, составленными членами кружка.

Тема № 7. Командное взаимодействие и сплочение команд. Основные понятия.

Тема № 8. Метод «мозгового штурма» и его применение в интеллектуальных играх.

Тема № 9. Проектная деятельность. Написание вопросов к играм «Что? Где? Когда?» и др.

Тема № 10. Конкурс составления вопросов.

Тема № 11. Игра по вопросам членов кружка.

Тема № 12. Религии мира.

Тема № 13. Чудеса света. Архитектура. Семь чудес света. Музеи.

Тема № 14. Путешественники и открытия.

Тема № 15. Правила работы с энциклопедическим словарем.

Тема № 16. Правила поиска и отбора информации в сети Интернет.

Тема № 17. Правила поиска и отбора информации в библиотеке.

Тема № 18. Игра «Лестница знаний».

Тема № 19. Игра «Интеллектуальный бумеранг».

Тема № 20. «Интеллект – бой».

Тема № 21. «Своя игра».

Тема № 22. «Эрудит – лото».

Тема № 23. ««Слабое звено».

Тема № 24. «Десятка».

Тема №25. «Один за всех».

Тема № 26. «Брейн-ринг».

Тема № 28. Итоговое занятие.

Итоговое занятие. Подведение итогов, награждение участников и победителей.

Календарно – тематический план

№	Наименование тем	Количество часов
1	Вводное занятие	1
2	Философское мировоззрение	1
3	Телевизионные интеллектуальные игры	1
4	Лингвистические игры	1
5	Занимательные вопросы	1
6	Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?»	1
7	Командное взаимодействие и сплочение команд. Основные понятия	2
8	Метод «мозгового штурма» и его применение в интеллектуальных играх	2
9	Проектная деятельность. Написание вопросов к играм «Что? Где? Когда?» и др.	4
10	Конкурс составления вопросов	1
11	Игра по вопросам членов кружка	1
12	Религии мира	1
13	Чудеса света	1
14	Путешественники и открытия	1
15	Правила работы с энциклопедическим словарем	1
16	Правила поиска и отбора информации в сети Интернет	1
17	Правила поиска и отбора информации в библиотеке	2
18	Игра «Лестница знаний»	1

19	Игра «Интеллектуальный бумеранг»	1
20	«Интеллект – бой»	1
21	«Своя игра»	1
22	«Эрудит – лото»	1
23	«Слабое звено»	1
24	«Десятка»	1
25	«Один за всех»	1
26	«Брейн-ринг»	1
27	Участие в районных и городских играх	1
28	Итоговое занятие	1
	Итого	34