

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа № 8»**

**Рабочая программа  
курса внеурочной деятельности  
«Что? Где? Когда?»  
(общеинтеллектуальное направление)  
срок реализации - 1 год  
6 класс**

**(Приложение к основной образовательной программе  
основного общего образования)**

Количество часов по программе – 34 часа  
Составитель: Теплинская Т.О,  
Социальный педагог

2018 год

## Пояснительная записка

Программа внеурочной деятельности «Что? Где? Когда?» составлена в соответствии с Федеральным законом "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.2012 года № 273 - ФЗ, требованиями Федерального государственного образовательного стандарта, на основе программы Д.В.Григорьева, П.В. Степанова «Познавательная деятельность». Программа рассчитана на 68 часов (2 часа в неделю).

Программа курса «Что? Где? Когда?» ориентирована на школьников 8 класса и может быть реализована в работе педагога как с отдельно взятым классом, так и с группой учащихся из разных классов.

**Актуальность программы** в развитии познавательных интересов, читательской активности, логического мышления, создании условий для самореализации, воспитании гармонически развитой личности. Педагогическая целесообразность заключается в привлечении детей к интеллектуальному творчеству, создании ситуаций для получения новых знаний.

Реализуя предлагаемое программой содержание занятий с детьми, подбирая соответствующие этому содержанию формы, педагог может постепенно переходить от простых результатов к более сложным.

Воспитательная направленность занятий курса «Что? Где? Когда?» связана, в основном, с формированием ценностного отношения школьников к знаниям, развитием их любознательности, повышением их познавательной мотивации.

В настоящее время тема проведения интеллектуальных игр очень актуальна, т.к. игра имеет обучающее и развивающее значение, выступает как средство психологической подготовки к реальным жизненным ситуациям.

Интеллектуальная игра – индивидуальное или (чаще) коллективное выполнение заданий, требующих применения продуктивного мышления в условиях ограниченного времени и соревнования.

Интеллектуальные игры объединяют в себе черты как игровой, так и учебной деятельности – они развивают теоретическое мышление, требуя формулирования понятий, выполнения основных мыслительных операций (классификации, анализа, синтеза и т.п.).

Проведение предусмотренных программой тематических игр «Что? Где? Когда?» позволит педагогу акцентировать внимание школьников на ярких страницах отечественной и мировой истории, культуры, науки и техники, обществознания и права. Также можно предоставить подросткам возможность самостоятельно организовать интеллектуальные викторины для учащихся младших классов, что позволит им приобрести и некоторый позитивный опыт социальной деятельности.

**Основная цель** курса «Что? Где? Когда?»: создать условия для интеллектуального развития детей и подростков с целью повышения их образовательного и культурного уровня, формирования активности, инициативности, позитивного отношения к жизни.

### **Задачи курса:**

- обучить основам проведения интеллектуальных игр, взаимодействию в команде;
- развивать логическое мышление, речь, воображение, внимание, память;
- формировать творческую личность, способную к самовыражению.

### **Основные формы работы:**

- теоретические занятия (работа со всем коллективом);
- индивидуальные консультации;
- групповая;
- самостоятельная работа (индивидуальная и групповая): работа со справочной литературой(словари).
- интеллектуальные игры.

### **Основные технологии и методы обучения:**

- технология разноуровневого обучения;

- развивающее обучение;
- технология обучения в сотрудничестве;
- коммуникативная технология.

Выбор технологий и методик обусловлен необходимостью дифференциации и индивидуализации обучения в целях развития универсальных учебных действий и личностных качеств школьника.

## Планируемые результаты

Обучающиеся должны знать основы работы с вопросами, с литературой; правила интеллектуальных игр; уметь формулировать вопросы разной степени сложности и логичности, чтобы они соответствовали возрасту учащихся; отразить в содержании вопросов информацию из разных курсов, учебных предметов, а не только исторические факты

### Личностные результаты

- приобретение школьниками социальных знаний, первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни, позитивного отношения к базовым ценностям нашего общества и к социальной реальности в целом;
- уважительное отношение школьников к своему Отечеству, его культуре, населяющим его народам; к Земле, природе и биологическому разнообразию жизни; природосберегающей и природоохранной деятельности, знаниям, науке и исследовательской деятельности; миру, сотрудничеству; к правовым нормам, обществу, человеку, людям (иной этнической или культурной принадлежности), к человеческой жизни вообще;
- интерес к чтению, потребность в чтении;

### Метапредметные результаты

#### - регулятивные УУД:

- составлять план решения учебной проблемы совместно с учителем;
- работать по плану, сверяя свои действия с целью, корректировать свою деятельность;
- знать правила интеллектуальных игр;
- уметь формулировать вопросы разной степени сложности и логичности;
- уметь быть объективным в определении степени успешности своей работы и работы других;

#### - познавательные УУД:

- перерабатывать и преобразовывать информацию из одной формы в другую;
- пользоваться словарями, справочниками;
- осуществлять анализ и синтез;
- строить рассуждения.

#### - коммуникативные УУД:

- адекватно использовать речевые средства для решения различных коммуникативных задач;
- высказывать и обосновывать свою точку зрения;
- слушать и слышать других, пытаться принимать иную точку зрения, быть готовым корректировать свою точку зрения;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности;
- задавать вопросы.

По окончании курса учащиеся приобретут навыки позитивного общения, свободного высказывания и отстаивания своей точки зрения, научатся слушать собеседника, концентрировать внимание на поставленной задаче, эффективно взаимодействовать друг с другом для выработки общего решения, работать со словарями и энциклопедиями, самостоятельно составлять вопросы и задания для интеллектуальных игр и уметь организовывать их, различать формы интеллектуальных игр, знать условия каждой игры и соблюдать её правила.

**Учебно-тематический план курса «Что? Где? Когда?» (34 часа)**

№ п/п	Раздел Название тема	Всего часов	Из них		Форма занятия	Образовательный продукт
			теория	практика		
	<b>Раздел I. Введение в игру.</b>	<b>1</b>	<b>0,5</b>	<b>0,5</b>		
1.	Особенности игры «Что? Где? Когда?». Правила игры. Нормы поведения в интеллектуальном клубе Варианты игры: классическая игра, брейн-ринг, спортивная игра. Вопросы к игре и их особенности. Командный дух. Роль и действия капитана. Первые игровые пробы.	1	0,5	0,5	Беседа. Устные высказывания. Игра	Составленные вопросы
	<b>Раздел II. . Компоненты успешной игры</b>	<b>1</b>	<b>0,5</b>	<b>0,5</b>		
2.	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.	1	0,5	0,5	Беседа. Игра	Составление вопросов; пробная игра
	<b>Раздел III. Техника мозгового штурма.</b>	<b>1</b>	<b>0,5</b>	<b>0,5</b>		
3.	Правила мозгового штурма. Коллективный анализ 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. Мозговой штурм. Умение каждого школьника работать в команде. Игровые пробы.	1	0,5	0,5	Беседа. Игра	Устные ответы детей, пробная игра
	<b>Раздел IV. Литература</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>2</b>		
4.	Словари – сокровищница языка. Словари русского языка.	1	0,5	0,5	Беседа	Работа со словарями
5.	Фразеологизмы. Каверзные фразеологизмы.	1	0,5	0,5	Беседа	Работа со словарями
6.	Любимые книги и литературные герои.	1	0,5	0,5	Беседа, ответы на вопросы	Презентация
7.	Самые необычные и красивые	1	0,5	0,5	Беседа, ответы	Презентация

	библиотеки мира.				на вопросы	
	<b>Раздел V. «Искусство»</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>1</b>		
8.	Живопись, скульптура, прикладное искусство. Крупнейшие музеи мира.	1	0,5	0,5	Беседа, ответы на вопросы	Сообщения детей
9.	Изобретения художников и писателей.	1	0,5	0,5	Беседа, ответы на вопросы	Сообщения детей
10.	Кино. Мультипликация.	1	0,5	0,5	Беседа, ответы на вопросы	Презентация
11.	Театр. Музыка.	1	0,5	0,5	Сообщения обучающихся	Проект
	<b>Раздел VI. Обществознание. Право</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>		
12.	Главный закон страны. Гражданство. Для чего нужно государство.	1	0,5	0,5	Групповая работа	Сообщения детей, беседа
13.	Отличие правовых норм от норм морали. Ответственность. Виды ответственности. Нетрадиционные религиозные объединения. Чем они опасны?	1	0,5	0,5	Групповая работа	Сообщения детей
	<b>Раздел VII. Наука и техника</b>	<b>3</b>	<b>2,5</b>	<b>0,5</b>		
14, 15.	Интересные открытия. Хроника изобретений и открытий.	2	2		Беседа	Устные сообщения
16.	Новости из мира науки и техники.	1	0,5	0,5	Групповая работа	Сообщения детей, игра
	<b>Раздел VIII. География</b>	<b>4</b>	<b>2,5</b>	<b>1,5</b>		
17.	Тайны Мирового океана и его сокровища.	1	1		Беседа	Устные сообщения
18.	Уникальные природные комплексы России. Озера - уникалы.	1	0,5	0,5	Групповая работа	Сообщения детей, викторина
19.	По странам и континентам.	1	0,5	0,5	Групповая работа	Сообщения детей, игра
20.	Географические рекордсмены. Географические открытия.	1	0,5	0,5	Устные сообщения	Презентация
	<b>Раздел IX. Удивительное рядом</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>		
21.	Чудеса природы.	1	0,5	0,5	Сообщения обучающихся	Проект
22.	Загадочные места планеты.	1	0,5	0,5	Устные сообщения	Презентация
	<b>Раздел X. Астрономия</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>		
23.	Путешествие по Солнечной системе.	1	0,5	0,5	Беседа. Сообщения обучающихся	Устные сообщения. Презентация
24.	Звезды и созвездия. Интересные факты о космосе.	1	0,5	0,5	Устные сообщения	Презентация
	<b>Раздел XI. Это интересно</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>		
25.	Замечательные люди планеты.	1	0,5	0,5	Сообщения	Проекты

	Приметы.				обучающихся	
26.	Этикет. Мода. Кухня.	1	0,5	0,5	Групповая работа	Сообщения детей, игра
	<b>Раздел XII. Составление вопросов к играм</b>	<b>2</b>		<b>2</b>		
27.	Правила составления вопросов. Использование словарей и энциклопедий, научно-популярных журналов, художественной литературы и кино для составления вопросов. Ценность знания и преимущества эрудированного человека в игре и повседневной жизни.	1		1	Практикум, работа со справочной литературой	Вопросы к играм
28.	Самостоятельная, групповая работа по составлению вопросов к играм. Разбор составленных вопросов на занятии	1		1	Групповая работа со справочной литературой	Вопросы к играм
	<b>Раздел XIII. Игры «Что? Где? Когда?»</b>	<b>2</b>		<b>2</b>		
29, 30	Тренировочные игры «Что? Где? Когда?». Тематические игры «Что? Где? Когда?»: «Обществознание. Право»; «Удивительное рядом», «Мировая художественная культура»; "Наука и техника" и т. п. Клубный турнир «Что? Где? Когда?».			2	Игра команд	Интеллектуальная игра
	<b>Раздел XIV. Другие интеллектуальные игры, викторины</b>	<b>2</b>		<b>2</b>		
31, 32	«Своя игра». «Эрудит-лото».			2	Игра команд	Интеллектуальная игра
	<b>Раздел XV. Социальные пробы.</b>	<b>2</b>		<b>2</b>		
33, 34	Подготовка, организация, проведение и последующий анализ членами клуба интеллектуальных викторин, турнира «Брейн-ринг» для младших школьников.	2		2	Организация и проведение викторины, турнира	Интеллектуальная игра
	<b>Всего</b>	<b>34</b>	<b>14,5</b>	<b>19,5</b>		

## Содержание программы курса «Что? Где? Когда?» (34 часа)

### 1. Введение в игру. (1 ч)

Теоретическая часть. Особенности игры «Что? Где? Когда?». Правила игры. Нормы поведения в интеллектуальном клубе и кодекс чести знатока. 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.

Практическая часть. Знакомство с правилами игры «Что? Где? Когда?», правилами поведения игроков. Пробная игра.

### 2. Компоненты успешной игры. (1 ч)

Теоретическая часть. 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.

Практическая часть. Пробная игра. Применение в практической деятельности умение выделять главное в вопросе. Работа в команде.

### 3. Техника мозгового штурма. (1 ч)

Теоретическая часть. Правила мозгового штурма. 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.

Практическая часть. Проведение мозгового штурма в разных проблемных ситуациях. Анализ работы в команде.

### 4. Литература (4 ч)

Теоретическая часть. Словари – сокровищница языка. Словари русского языка. Фразеологизмы. Каверзные фразеологизмы. Любимые книги и литературные герои. Самые необычные и красивые библиотеки мира.

Практическая часть. Анализ и сравнение словарей русского языка. Значение фразеологизмов, применение их в речи. Знакомство с любимыми литературными произведениями, их героями и авторами. Виртуальная экскурсия в самые необычные мира.

### 5. Искусство (4 ч).

Теоретическая часть. Живопись, скульптура, прикладное искусство. Крупнейшие музеи мира. Изобретения художников и писателей. Кино. Мультипликация. Театр. Музыка.

Практическая часть. Знакомство с произведениями живописи и скульптуры, кинематографа и мультипликации, изобретениями художников и писателей. Виртуальная экскурсия в крупнейшие музеи мира.

### 6. Обществознание. Право (2 ч)

Теоретическая часть. «Главный закон страны». Гражданство. Для чего нужно государство. Нетрадиционные религиозные объединения. Чем они опасны? Отличие правовых норм от норм морали. Ответственность. Виды ответственности.

Практическая часть. Знакомство с Конституцией, правовыми нормами и нормами морали. Подготовка информации о видах ответственности.

### 7. Наука и техника (3 ч)

Теоретическая часть. Интересные открытия. Хроника изобретений и открытий. Новости из мира науки и техники.

Практическая часть. Знакомство с наиболее интересными открытиями и изобретениями в науке и технике.

### 8. География (4 ч).

Теоретическая часть. Тайны Мирового океана и его сокровища. Уникальные природные комплексы России. Озера - уникамы. По странам и континентам. Географические рекордсмены. Географические открытия.



Практическая часть. Презентация уникальных природных комплексов России. Знакомство с географическими открытиями. Составление вопросов для игры.

**9. Удивительное рядом (2 ч).**

Теоретическая часть. Чудеса природы. Загадочные места планеты.

Практическая часть. Подготовка информации о загадочных местах планеты. Составление вопросов для игры.

**10. Астрономия (2 ч)**

Теоретическая часть. Солнечная система. Звезды и созвездия. Интересные факты о космосе.

Практическая часть. Путешествие по Солнечной системе, знакомство со звездами и созвездиями.

**11. Это интересно (2 ч).**

Теоретическая часть. Замечательные люди планеты. Приметы. Этикет. Мода. Кухня.

Практическая часть. Подготовка информации об интересных и замечательных людях планеты, правилах этикета, моде. Составление вопросов.

**12. Составление вопросов к играм (2 ч)**

Практическая часть. Правила составления вопросов. Использование словарей и энциклопедий, научно-популярных журналов, художественной литературы и кино для составления вопросов. Ценность знания и преимущества эрудированного человека в игре и повседневной жизни. Самостоятельная, групповая работа по составлению вопросов к играм. Разбор составленных вопросов на занятии.

**13. Игры «Что? Где? Когда?». (2 ч)**

Практическая часть Тренировочные игры «Что? Где? Когда?». Тематические игры «Что? Где? Когда?»: «Обществознание. Право»; «Удивительное рядом», «Мировая художественная культура»; "Наука и техника", «География» и т. п. Клубный турнир «Что? Где? Когда?».

**14. Другие интеллектуальные игры, викторины. (2 ч)**

Практическая часть. Проведение интеллектуальных игр: «Своя игра». «Эрудит-лото».

**15. Социальные пробы. (2 ч)**

Практическая часть. Самостоятельная подготовка, организация, проведение и последующий анализ членами клуба интеллектуальных викторин, турнира «Брейн-ринг» для младших школьников.

### Список литературы для учителя

1. Алексеев В. А. Расширяем кругозор детей. – Ярославль: Академия развития, 2003.
2. Алексеев Е., Белкин В., Курмашева Н., Поташев М., Тюрикова И. Что? Где? Когда? Ваш путь к успеху. – М.: Рольф, 2000.
3. Анашина Н. Ю. Энциклопедия интеллектуальных игр. – М.: Академия Развития, 2006.
4. Комарова И.И., Бородычева Е.С. Что? Где? Когда? Блиц-энциклопедия. Москва. «РИПОЛ КЛАССИК», 1999.
5. Тюрикова И., Пехлецкий С., Бражников С., Молчанов В., Дубов С. Своя игра. Книга для умных Москва. Терра – книжный клуб, 1998
6. Развитие личности молодого человека средствами интеллектуальных и творческих игр/Редактор Жарков Г.В. – Владимир, 2000.
7. Антонова Л.В. Удивительная география. (О чем умолчали учебники). М.: ЭНАС, 2009.
8. Безруков А., Пивоварова Г. Занимательная география: Книга для учащихся, учителей и родителей. – М.: АСТ-ПРЕСС, 2001.
9. Черныш, И. В. Удивительные растения / И. В. Черныш – М. : ООО «Издательство АСТ», 2002. – 320 с.
10. Низовский А.Ю Сто великих археологических открытий. – М., 2004
11. , Д.В. Григорьев, П.В. Степанов. Внеурочная деятельность школьников - М.: - Просвещение. 2011 г.
12. Керам К. Боги, гробницы, ученые. – СПб., 1994
13. Низовский А.Ю Сто великих археологических открытий. – М., 2004

### Список литературы для учащихся

1. Корин А. Феномен «Что? Где? Когда?» - мМ: Эксмо 2002.
2. Энциклопедия для детей. - М.: Аванта+. 8. Я познаю мир. Детская энциклопедия. - М.: ООО «Издательство АСТ»
3. Безруков А., Пивоварова Г. Занимательная география: Книга для учащихся, учителей и родителей. – М.: АСТ-ПРЕСС, 2001.
4. Энциклопедия для детей: Страны. Народы. Цивилизации. М.: Аванта + , 2000.
5. Черныш, И. В. Удивительные растения / И. В. Черныш – М. : ООО «Издательство АСТ», 2002. – 320 с.
6. Низовский А.Ю Сто великих археологических открытий. – М., 2004
7. Балязин В.Н. Занимательная история России. – М., 2001
8. Рябцев Ю.С. История русской культуры. – М., 1997