

Министерство просвещения Российской Федерации
Департамент образования и науки Ханты-Мансийского автономного округа-Югры
Департамент образования администрации города Нефтеюганска
МБОУ «СОШ № 5»

Пункт 2.2. Основной образовательной
программы среднего общего образования,
утверждённой приказом от «31» августа 2023 г.
№ 495

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
внеурочного курса
«Что? Где? Когда?»
направление: общеинтеллектуальное
Класс: 10-11

г. Нефтеюганск

Содержание:

1. Планируемые результаты освоения внеурочного курса «Мастерская измерений» (личностные, метапредметные и предметные)
2. Содержание внеурочного курса.
3. Тематическое планирование с указанием основных видов деятельности.

1. Планируемые результаты освоения внеурочного курса.

Приобретение школьниками опыта самостоятельного социального действия. Учащиеся смогут приобрести опыт исследовательской деятельности; публичного выступления по проблемным вопросам; природосберегающей и природоохранной деятельности; интервьюирования и проведения опросов общественного мнения; общения с представителями других социальных групп; волонтерской деятельности; участия в гражданских акциях; заботы о малышах и организации их досуга; опыт организации совместной деятельности с другими детьми.

Личностные результаты включают:

- развитие таких качеств, как воля, целеустремленность, креативность, инициативность, трудолюбие, дисциплинированность, а также умение принимать самостоятельные решения и нести за них ответственность;
- развитие умения ориентироваться в современном научном мире;
- формирование активной жизненной позиции, готовности отстаивать национальные и общечеловеческие (гуманистические, демократические) ценности, позицию гражданина своей страны и патриота;
- развитие способности к личностному и профессиональному самоопределению, к выбору профессии, в том числе с использованием биологии в будущей профессиональной деятельности;
- развитие критического мышления, мотивации к познанию и самообразованию на протяжении всей жизни.

Метапредметные результаты проявляются в:

- развитии умения применять полученные знания в разных областях на стыке специальностей в теоретической и практической деятельности, умения взаимодействовать с окружающими, выполняя разные социальные роли;
- умении осуществлять индивидуальную и совместную проектную работу, в том числе с выходом в социум;
- совершенствовании умений работы с информацией: поиск и выделение научных сведений с использованием разных источников информации; выделять основную мысль, главные факты;
- умении рационально планировать свой учебный труд;
- развитии умений самоконтроля, самооценки в процессе деятельности и в процессе учения.

Познавательные результаты проявляются в:

- Учащиеся научатся: навыкам решения творческих задач и навыкам поиска, анализа и интерпретации информации.

добывать необходимые знания и с их помощью прорабатывать конкретную работу.

- учащиеся получают возможность осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы;

2. Содержание внеурочного курса.

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, составленным членами кружка.

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

Знакомство с типологией игроков по стилю и скорости мышления (по терминологии М. Поташева). Игровые функции по типологии М. Поташева и Р. Морозовского. Знакомство с типологией игроков по социально-психологическим функциям. Игры на командное взаимодействие, взаимопонимание, сплочение («Ассоциации», «Контакт», «Шляпа», «Банальности»). Знакомство с правилами организации командной работы на тренировке и на турнире. Роль капитана в команде. Знакомство с разновидностями игровых конфликтов и способами их решения. Конфликтные ситуации внутри команды, с соперниками и с оргкомитетом.

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

Способы работы над вопросами различных типов. Этапы «раскрутки» вопроса. Генерирование идей. Функция диспетчера. Грамотная критика, отсеечение неправильных версий.

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

Знакомство с требованиями к коллективному проекту в области интеллектуальных игр. Подготовка коллективного проекта «Мультиигры». Выбор конкретных форм мультиигр, разделение на группы для работы над каждой формой, поиск информации. Создание коллективного проекта «Мультиигры». Оформление

результатов работы. Знакомство с требованиями к ведущему, правилами ассистирования и ведения учета баллов на игре. Выбор и подготовка ведущего, ассистентов, жюри. Редактирование, подготовка и распечатка бланков для ответов, заданий, ведения протокола. Проведение «Мультиигр» для обучающихся других групп клуба или других объединений. Анализ реализации проекта.

Тема № 10. Конкурс составления вопросов

Вопросы занимательного характера из области естествознания, гуманитарных и точных наук.

Тема № 11. Игра по вопросам членов кружка

Тема № 12. Религии мира

Религии. Мифы и легенды. Боги.

Тема № 13. Чудеса света

Архитектура. Семь чудес света. Музеи.

Тема № 14. Путешественники и открытия

Великие географические открытия. Русские путешественники. Имена на карте.

Тема № 15. Правила работы с энциклопедическим словарем

Малый толковый словарь «Для тех, кто учится. Этимологический словарь. Фразеологический словарь. Словарь иностранных слов. Словарь антонимов. Словарь омонимов.

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

Правила поиска и отбора в сети Интернет. Поиск по ключевым словам.

Тема № 17. Правила поиска и отбора информации в библиотеке

Использование системы поиска и отбора информации в школьной библиотеке для удовлетворения информационных потребностей читателей.

Тема № 18-19. Игра «Лестница знаний»

Правила игры. Игра «Лестница знаний».

Тема № 20. Игра «Интеллектуальный бумеранг»

Правила игры. Игра «Интеллектуальный бумеранг».

Тема № 21-22. «Интеллект – бой»

Правила игры. Игра «Интеллект – бой».

Тема № 23-24. «Своя игра»

Правила игры. Игра «Своя игра».

Тема № 25-26. «Эрудит – лото»

Правила игры. Игра «Эрудит – лото».

Тема № 27-28. «Слабое звено»

Правила игры. Игра «Слабое звено».

Тема № 29. «Десятка»

Правила игры. Игра «Десятка»

Тема №30. «Один за всех»

Правила игры. Игра «Один за всех».

Тема № 31-32. «Брейн-ринг»

Правила игры. Игра «Брейн-ринг».

Тема № 33-34. Итоговое занятие

Итоговое занятие. Подведение итогов, награждение участников и победителей.

Основные формы организации и виды внеурочной деятельности

Виды внеурочной деятельности:

- Игровая деятельность
- Познавательная деятельность
- Проблемно – ценностное общение

Формы внеурочной деятельности:

Общеинтеллектуальное:

- Конкурсы;
- Деловые и ролевые игры;
- дискуссии;
- Коллективно-творческое дело;
- Практикум.
- Тренинги.

3. Тематическое планирование.

№	Тема	Деятельность учащихся	Всего часов
1.	Вводное занятие	Знакомство с программой обучения. Знакомство учащихся с целями и задачами на учебный год.	1
2.	Философское мировоззрение	Изучение видов игровой деятельности.	1
3.	Телевизионные интеллектуальные игры	Разбор вопросов и работы ведущих телевизионных игровых программ. Конкурс ведущих.	1
4.	Лингвистические игры	Находить в тексте омонимы, синонимы. Игры на любознательность, сообразительность. Разгадывание ребусов, кроссвордов, шарад.	1
5.	Занимательные вопросы	Составление вопросов для игр.	1
6.	Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?»	Составление вопросов для игр.	1
7.	Командное взаимодействие и сплочение команд Основные понятия.	Знакомство с типологией игроков по стилю и скорости мышления (по терминологии М. Поташева). Игровые функции по типологии М. Поташева и Р. Морозовского. Знакомство с типологией игроков по социально-психологическим функциям.	1
8.	Метод «мозгового штурма» и его применение в интеллектуальных играх.	Определение способов работы над вопросами различных типов. Этапы «раскрутки» вопроса. Генерирование идей. Функция диспетчера	1
9.	Проектная деятельность. Написание вопросов к играм «Что? Где? Когда?» и др.	Создание коллективного проекта «Мультиигры». Оформление результатов работы. Знакомство с требованиями к ведущему, правилами ассистирования и ведения учета баллов на игре. Выбор и подготовка ведущего, ассистентов, жюри.	1
10.	Конкурс составления вопросов	Составление вопросов для игр.	1
11.	Игра по вопросам членов клуба	Отвечаем на вопросы, играем в команде.	1
12.	Религии мира	Поиск и систематизация информации по религиям.	1
13.	Чудеса света	Поиск и систематизация информации по архитектуре, семи чудесам света, музеям мира.	
14.	Путешественники и открытия	Поиск и систематизация информации по великим географическим открытиям, русским путешественникам. Изучение карт.	1
15.	Правила работы с энциклопедическим словарем	Умение работать с малым толковым словарем «Для тех, кто учится. Этимологический словарь. Фразеологический	1

		словарь. Словарь иностранных слов. Словарь антонимов. Словарь омонимов.	
16.	Правила поиска и отбора информации в сети Интернет	Знать правила поиска и отбора в сети Интернет информации. Поиск по ключевым словам.	1
17.	Правила поиска и отбора информации в библиотеке	Правила поиска и отбора в информации в библиотеке.	1
18.	Игра «Лестница знаний»	Узнают правила игры и играют в «Лестница знаний».	2
19.	Игра «Интеллектуальный бумеранг»	Узнают правила игры и играют в «Интеллектуальный бумеранг».	1
20.	Игра «Интеллект – бой»	Узнают правила игры и играют в «Интеллект – бой».	2
21.	Игра «Своя игра»	Узнают правила игры и играют в «Своя игра»	2
22.	Игра «Эрудит – лото»	Узнают правила игры и играют в «Эрудит – лото»	2
23.	Игра «Слабое звено»	Узнают правила игры и играют в «Слабое звено»	2
24.	Игра «Десятка»	Узнают правила игры и играют в «Десятка»	1
25.	Игра «Один за всех»	Узнают правила игры и играют в «Один за всех»	1
26.	Игра «Брейн-ринг»	Узнают правила игры и играют в «Брейн-ринг»	2
27.	Итоговое занятие	Умение обобщать систематизировать	2

Календарно-тематическое планирование

Внеурочный курс: «Что? Где? Когда?»

Класс:

Учитель:

Учебный год:

№	Тема занятия	Дата	
		план	факт
1.	Вводное занятие		
2.	Философское мировоззрение		
3.	Телевизионные интеллектуальные игры		
4.	Лингвистические игры		
5.	Занимательные вопросы		
6.	Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?»		
7.	Командное взаимодействие и сплочение команд		
8.	Метод «мозгового штурма» и его применение в интеллектуальных играх.		
9.	Проектная деятельность. Написание вопросов к играм «Что? Где? Когда?» и др.		
10.	Конкурс составления вопросов		
11.	Игра по вопросам членов кружка		

12.	Религии мира		
13.	Чудеса света		
14.	Путешественники и открытия		
15.	Правила работы с энциклопедическим словарем		
16.	Правила поиска и отбора информации в сети Интернет		
17.	Правила поиска и отбора информации в библиотеке		
18.	Игра «Лестница знаний»		
19.	Игра «Лестница знаний»		
20.	Игра «Интеллектуальный бумеранг		
21.	Интеллект – бой		
22.	Интеллект – бой		
23.	«Своя игра»		
24.	«Своя игра»		
25.	Эрудит – лото»		
26.	Эрудит – лото»		
27.	«Слабое звено»		
28.	«Слабое звено»		
29.	«Десятка»		
30.	«Один за всех»		
31.	«Брейн-ринг»		
32.	«Брейн-ринг»		
33.	Итоговое занятие		
34.	Итоговое занятие		
Всего			34 ч.