

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
города Иркутска средняя общеобразовательная школа №5

ПРИНЯТО

Протокол заседания методического объединения

учителей соответствующих наук

«24» августа 2021г. № 1

СОГЛАСОВАНО

Методист

Шманкевич Н.А.

«24» августа 2021г.



**Рабочая программа курса внеурочной деятельности  
общеинтеллектуального направления  
Школьный клуб «Что? Где? Когда?»  
для основного общего (5-9 классы)  
и среднего общего (10-11 классы) образования**

Составила:

Шманкевич Наталья Александровна,  
учитель истории и обществознания

## **Пояснительная записка**

Рабочая программа курса внеурочной деятельности Школьный клуб «Что? Где? Когда?» составлена с учетом ФГОС ООО, программы воспитания (одобрена решением от 02.06.2020, протокол № 2/20).

Направление внеурочной деятельности: общеинтеллектуальное.

Вид деятельности: игровая, познавательная, досуговая деятельность.

**Актуальность.** Маленькому ребенку свойственна любознательность, именно так он познает мир и получает необходимую информацию. Есть мнение, что если бы человек сохранял уровень любопытства дошкольника хотя бы до 25 лет, то количество нобелевских лауреатов исчислялось бы тысячами. Факт спорный, однако, значительная часть современных подростков не читает, получает информацию в готовом виде, не прилагая особых усилий, а потому познавательные способности не развиваются. Как результат – узкий кругозор, функциональная безграмотность, проблемы при освоении учебной программы, выполнении экзаменационных заданий, направленных на проверку умений аргументировать, устанавливать причинно-следственные связи. Таким образом, при наличии широкой источников базы, разнообразных познавательных ресурсов у части современных подростков отсутствует желание использовать их для саморазвития, развития творческого потенциала, профессионального самоопределения.

**Цель:** создать условия для развития интеллектуального потенциала и познавательных способностей у обучающихся посредством серии интеллектуальных игр школьной локальной лиги.

Данная цель реализуется через следующие задачи:

- ✓ научить самостоятельно искать и получать информацию из различных источников, уметь ее анализировать и критически мыслить;
- ✓ способствовать формированию коммуникативных умений;
- ✓ способствовать развитию индивидуальных особенностей ученика;
- ✓ создать условия для творческой деятельности учащихся в предпочитаемых ими областях знаний.

### **Планируемые результаты:**

В результате работы по программе курса *учащиеся познакомятся с:*

- ✓ правилами интеллектуальных игр («Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Квартет», др.),
- ✓ источниками информации (литература, тренеры, ресурсы Интернет, др.).

*Получат опыт:*

- ✓ участия в интеллектуальных играх как школьного уровня, проводимых эпизодически, так и в систематических играх городской школьной лиги,
- ✓ создания базы вопросов для интеллектуальных игр, разработке Положений для проведения аналогов игр в школе,
- ✓ работы в команде (умение договариваться, приходить к общему решению, формулировать собственное мнение и позицию, допускать существование различных точек зрения, т.д.)

*Получать опыт самостоятельной организации и проведения интеллектуальных игр, проведения тренировочных занятий с младшими группами / участниками.*

Форма организации занятий – школьный клуб «Что? Где? Когда?», на базе которого проводятся следующие мероприятия: массовые отборочные игры для формирования постоянных команд, тренировки, участие в городских соревнованиях по интеллектуальным играм «Что? Где? Когда?» (ежемесячно), другие разовые акции.

Занятия проводятся на базе школы в учебных аудиториях, дистанционно, также предполагаются выезды для участия в играх вне школы.

Ресурсы: постоянное помещение, литература (энциклопедии, справочники, видео материалы), физическая карта мира, «брейн-система», база вопросов ЧГК.

### **Учебно-тематический план с учетом программы воспитания**

н/ п	тема	количество часов		занятия		Σ
		лекция	практика	аудиторные	вне аудиторные	
1.	Введение	1	1 (игровые пробы)	2		2
2.	Классификация интеллектуальных игр	1	5 (игры)	6		6
3.	Командообразование		4 (тренинги)	4		4
4.	Интеллектуальные тренировки		10 (мастер классы, мозговой штурм, тренировки)	5	5	10
5.	Вопросы к игре	4	4 (составление банка вопросов к отборочным играм и заключительному турниру)	2	6	8
6.	Интеллектуальные игры (внутри школьные, городские)		32 / 8 городских игр (2+2)		32	32
7.	Социальные пробы	2	4 (отборочные игры, 2 игры по 1 часу; заключительный турнир, 2	2	4	6

			игры по 1 часу)			
	<b>Итого:</b>	<b>8</b>	<b>60</b>	<b>21</b>	<b>47</b>	<b>68</b>

### Содержание курса

Введение в игру. История игры «Что? Где? Когда?».

Классификация интеллектуальных игр. Варианты игры: классическая игра, брейн-ринг (игра двух команд), спортивная игра (одновременная игра нескольких команд). Правила игры, особенности.

Командообразование. Поведение каждого в команде. Командный дух. Роль и действия капитана. Первые игровые пробы. Структура организации игры. Компоненты успешной игры. Игровые пробы.

Интеллектуальные тренировки. Техника мозгового штурма. Правила мозгового штурма. Проведение мозгового штурма в разных проблемных ситуациях — практические занятия. Коллективный анализ: что удалось достичь команде, какие трудности встретились на пути, самооценка действий школьника во время мозгового штурма. Практическое занятие по развитию памяти и творческого мышления. Игровые пробы.

Вопросы к игре и их особенности. Составление вопросов к играм. Практическое занятие в школьной библиотеке. Правила составления вопросов. Использование словарей и энциклопедий для составления вопросов. Использование научно-популярных журналов, художественной литературы и кино для составления вопросов. 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?»: отборочные, участие в городских играх, заключительный фестиваль. Другие интеллектуальные викторины. «Знатоки права». «Эрудит-лото». «По страницам любимых книг» и т. п.

Социальные пробы. Самостоятельная подготовка, организация, проведение и последующий анализ членами клуба интеллектуальных игр для младших школьников.