

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя
общеобразовательная школа № 28 имени полного кавалера ордена
Славы Михаила Романовича Перегоненко ст. Анастасиевской
муниципального образования Славянский район**

«Согласовано»
заместитель директора
по воспитательной работе
_____/Походеева Н.Н./
« ___ » _____ 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО
решением педсовета
протокол №1
от 30.08.2023 года
Директор МБОУ СОШ № 28
_____/М.И. Рябцева/

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
внеурочной деятельности**

«Интеллектуальный клуб «Что? Где? Когда?»»

Сроки реализации программы основное общее образование (5-9 классы),
среднее общее образование (10-11 классы)

Возраст обучающихся 13-17 лет

Место курса в учебном плане

Программа составлена на основе Приказа Министерства просвещения
Российской Федерации от 18.05.2023 № 370 «Об утверждении федеральной образовательной
программы основного общего образования» (Зарегистрирован Минюстом России 12.07.2023 №
74223).

Составитель учитель обществознания Мозалев Егора Александрович

ст. Анастасиевская

2023 – 2024 уч.год

Раздел I. Планируемые предметные результаты.

В процессе освоения курса внеурочной деятельности «Интеллектуальный клуб «Что? Где? Когда?» будут сформированы следующие виды универсальных учебных действий:

Личностные универсальные учебные действия:

- положительное отношение к исследовательской деятельности;
- широкая мотивационная основа исследовательской деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы;
- интерес к новому содержанию и новым способам познания;
- ориентация на понимание причин успеха в исследовательской деятельности, в том числе на самоанализ и самоконтроль результата, на анализ соответствия результатов требованиям конкретной задачи, понимание предложений и оценок учителя, взрослых, товарищей, родителей;
- способность к самооценке на основе критериев успешности исследовательской деятельности.

Обучающийся получит возможность для формирования:

- внутренней позиции обучающегося на уровне понимания необходимости исследовательской деятельности, выраженного в преобладании познавательных мотивов и предпочтении социального способа оценки деятельности;
- выраженной познавательной мотивации;
- устойчивого интереса к новым способам познания;
- адекватного понимания причин успешности/не успешности исследовательской деятельности;
- морального сознания, способности к решению моральных проблем на основе учета позиций партнеров в общении, устойчивого следования в поведении моральным нормам и этическим требованиям.

Регулятивные универсальные учебные действия. Обучающийся научится:

- принимать и сохранять учебную задачу;
- учитывать выделенные учителем ориентиры действия;
- планировать свои действия;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль;
- адекватно воспринимать оценку учителя;
- различать способ и результат действия;
- оценивать свои действия на уровне ретро-оценки;
- вносить коррективы в действия на основе их оценки и учета сделанных ошибок;
- выполнять учебные действия в материале, речи, в уме.

Обучающийся получит возможность научиться:

- проявлять познавательную инициативу;
- самостоятельно учитывать выделенные учителем ориентиры действия в незнакомом материале;
- преобразовывать практическую задачу в познавательную;
- самостоятельно находить варианты решения познавательной задачи.

Познавательные универсальные учебные действия. Обучающийся научится:

- осуществлять поиск нужной информации для выполнения учебного исследования с использованием учебной и дополнительной литературы в открытом информационном пространстве, в т.ч. контролируемом пространстве Интернет;

- использовать знаки, символы, модели, схемы для решения познавательных задач и представления их результатов;

- высказываться в устной и письменной формах;
- ориентироваться на разные способы решения познавательных исследовательских задач;
- владеть основами смыслового чтения текста;
- анализировать объекты, выделять главное;
- осуществлять синтез (целое из частей);
- проводить сравнение, серию, классификацию по разным критериям;
- устанавливать причинно-следственные связи;
- строить рассуждения об объекте;
- обобщать (выделять класс объектов по какому-либо признаку);
- подводить под понятие;
- устанавливать аналогии;
- оперировать такими понятиями, как проблема, гипотеза, наблюдение, эксперимент, умозаключение, вывод и т.п.;

- видеть проблемы, ставить вопросы, выдвигать гипотезы, планировать и проводить наблюдения и эксперименты, высказывать суждения, делать умозаключения и выводы, аргументировать (защищать) свои идеи и т.п.

Обучающийся получит возможность научиться:

- осуществлять расширенный поиск информации в соответствии с исследовательской задачей с использованием ресурсов библиотек и сети Интернет;
- фиксировать информацию с помощью инструментов ИКТ;
- осознанно и произвольно строить сообщения в устной и письменной форме;
- строить логическое рассуждение, включающее установление причинно-следственных связей;
- оперировать такими понятиями, как явление, причина, следствие, событие, обусловленность, зависимость, различие, сходство, общность, совместимость, несовместимость, возможность, невозможность и др.;
- использовать исследовательских методов обучения в основном учебном процессе и повседневной практике взаимодействия с миром.

Коммуникативные универсальные учебные действия. Обучающийся научится:

- допускать существование различных точек зрения;
- учитывать разные мнения, стремиться к координации
- формулировать собственное мнение и позицию;
- договариваться, приходить к общему решению;
- соблюдать корректность в высказываниях;
- задавать вопросы по существу;
- использовать речь для регуляции своего действия;
- контролировать действия партнера;
- владеть монологической и диалогической формами речи.

Обучающийся получит возможность научиться:

- учитывать разные мнения и обосновывать свою позицию;
- аргументировать свою позицию и координировать ее с позицией партнеров при выработке общего решения в совместной деятельности;
- с учетом целей коммуникации достаточно полно и точно передавать партнеру необходимую информацию как ориентир для построения действия;
- допускать возможность существования у людей разных точек зрения, в том числе не совпадающих с его собственной, и учитывать позицию партнера в общении и взаимодействии;
- осуществлять взаимный контроль и оказывать партнерам в сотрудничестве необходимую взаимопомощь;
- адекватно использовать речь для планирования и регуляции своей деятельности.

Учащиеся научатся:

- играть в «Брейн-ринг», «Что? Где? Когда?», «Свою игру»

Учащиеся получат возможность научиться:

1. Решать задачи, основанные на игре слов и их частей:

- Перевертыши;
- Шарады;
- Анаграммы;
- Палиндромы;

2. Решать логические задачи:

Исключение лишнего и обобщение;

Производить анализ прочитанного, выявлять ключевые моменты и строить цепочку размышлений.

3. Устанавливать в импровизированной команде контакт для оптимального режима игры и поддерживать его в течение всех соревнований.

4. Объяснить новому игроку правила словесной, логической или командной игры в кратчайшие сроки (не более 15 минут).

5. Подобрать состав команды, включая запасных игроков, с расчетом на работу с ним в течение всего учебного года (игрового сезона).

6. Проявить быструю реакцию при игре в «Брейн-ринг» и «Свою игру» при использовании сигнальной системы.

Раздел I. Содержание учебного предмета

ВВОДНОЕ ЗАНЯТИЕ

Учащиеся заполняют анкеты, проходят инструктаж по технике безопасности, выполняют задания на креативное мышление индивидуально и в группах.

РАЗДЕЛ 1. ТИПЫ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР (8 ЧАСОВ)

1.1 . Классификация игр со словами.

Разбор следующих типов заданий: Путаница, Буквомесы, Загадки слов В.И. Даля, Палиндромы.

1.2. Классификация игр на логические операции

Разбор следующих типов заданий: Эрудит-лото, Гуггенхайме, Пентагон. Учащиеся различают разные типы заданий, умеют решать на простом уровне. Учащиеся имеют представление о принципе построения игры, умеет формулировать определение, владеет ассоциативным мышлением.

1.3. Игры, основанные на анализе и перестройке слов

Шарады, Перевертыши. Учащиеся знакомы с принципом построения и решения шарад, учатся выполнять задание на переверот слов на основе синонимичности, антономичности.

1.4. Стихотворные игры со словами

Буриме. Знакомство с игрой, участие в игровой деятельности.

РАЗДЕЛ 2. ТИПЫ КОМАНДНЫХ ИГР (8 ЧАСОВ)

2.1. Изучение командных игр «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг»

Правила и законы простейших интеллектуальных игр. Алгоритм построения интеллектуальной игры, викторины. Знакомство с правилами игры в «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг» Учащийся знает правила игры, в команде делятся роли, определяется 2 человека с быстрой реакцией от каждой команды .

2.2. Вопрос –основа игры

Особенности вопросов для интеллектуальных игр. Правило составления вопросов. Технологии поиска ответа на вопросы. Вопрос, содержащий ответ. Догадка, ассоциация, анализ. Работа со словарями, энциклопедиями, ресурсами Интернет. Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?». Самостоятельная работа по составлению вопросов. Защита вопросов, оценка качества выполненной работы.

РАЗДЕЛ 3. ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЕ МНОГОБОРЬЕ (13 ЧАСОВ)

3.1. Проведение смешанных тренировок

Подготовка к турниру. Учащиеся изучают типы интеллектуальных игр, которые входят в многоборье, формируют команды сменного состава, учатся работать в команде на общий результат, слышать друг друга. Игры: «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Эрудит-лото», «Кроссворд-шоу».

3.2. Игры индивидуально-командного зачета

Игры индивидуально-командного зачёта: «Своя игра», «Есть контакт», «О, счастливчик», «Эрудит-квартет».

Участие в интеллектуальных соревнованиях допускается за счет проведения занятий.

РАЗДЕЛ IV. ОСНОВНЫЕ ФОРМЫ ОРГАНИЗАЦИИ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ №		Раздел	Количество часов
Теория		Практик	
Вводное занятие		1	
Раздел 1. Типы интеллектуальных игр (8 часов)			
1.1.Классификация игр со словами.		2	
1.2.Классификация игр на логические операции		2	
1.3.Игры, основанные на анализе и перестройке слов.		2	
1.4.Стихотворные игры со словами.		2	
Раздел 2. Типы командных игр (8 часов)			
2.1. Изучение командных игр «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг»		2	2
2.2. Вопрос –основа игры		1	4
Раздел 3. Интеллектуальное многоборье (13 часов)			
3.1. Проведение смешанных тренировок		7	
3.2. Игры индивидуально-командного зачета		6	
Участие в соревнованиях (резерв)		4	
ИТОГО - 35		4	

РАЗДЕЛ IV. ОСНОВНЫЕ ФОРМЫ ОРГАНИЗАЦИИ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ

Игровые пробы.

Техника мозгового штурма.

Составление вопросов к играм.

Тренировочные игры «Что? Где? Когда?».

Клубный турнир «Что? Где? Когда?».

Интеллектуальные викторины: «Своя игра». «Пентагон». «Эрудит-лото». «Перевертыши» и т. п.

Социальные пробы.

Общешкольные турниры «Брейн-ринг».

Технические средства обучения.

Материально-техническое и информационно-техническое обеспечение

Предназначение на занятии:

Ноутбук учителя обеспечивает учащимся мультимедиа-возможности

Ноутбуки учащихся обеспечивают учащимся мультимедиа-возможности

Принтер позволяет фиксировать на бумаге информацию, найденную и созданную учащимися или учителем.

Проектор повышает уровень наглядности в работе учителя, даёт возможность учащимся представлять результаты своей работы всему классу, повышает эффективность организационных и административных выступлений.

Раздел V. Кален дарно - поуро чное плани рован ие № урока	Название разделов и тем занятий (содержание, форма занятия)	Кол-во часов
1.	Вводное занятие.	1
2.	Интеллектуальный клуб «Что? Где? Когда?».	1
3.	Введение в игру.	1
4.	Компоненты успешной игры	1
5.	Выбор капитана команды.	1
6.	Техника мозгового штурма.	1
7.	Упражнения на сыгранность команды.	1
8.	Построение логических цепочек	1
9.	Составление вопросов к играм	1
10.	Загадки слов В.И. Даля, Палиндромы.	1
11.	Эрудит-лото. Правила игры.	1
	Гуггенхайм – вопросы на эрудицию.	1

12.		
13.	Принцип построения и решения шарад,	1
14.	Перевертыш – выполнение заданий на переворот слов.	1
15.	Буриме - литературная игра, заключающаяся в сочинении стихов на заданные рифмы.	1
16.	Рефлексия. Дискуссии по результатам знакомства с разными видами игр.	1
17.	Правила и законы простейших интеллектуальных игр.	1
18.	Игровая деятельность «Что? Где? Когда?».	1
19.	Игровая деятельность «Брейн-ринг».	1
20.	Познавательная деятельность. Особенности вопросов для интеллектуальных игр.	1
21.	Технологии поиска ответа на вопросы.	1
22.	Правила составления вопросов .	1
23.	Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?».	1
24.	Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?».	1
25.	Игровая деятельность «Кроссворд-Шоу».	1
26.	Игровая деятельность «Брейн-ринг». Работа в сменных составах.	1
27.	Игровая деятельность «Брейн-ринг». Работа в сменных составах.	1
28.	Игровая деятельность «Эрудит-лото».	1
29.	Тренировочные игры команды.	1
30.	Разбор заданий прошлых лет.	1
31.	Анализ игрового сезона. Разбор ошибок.	1

32.	Тренировочные упражнения.	1
33.	Составление планов на следующий игровой сезон.	1
34.	Социальные пробы применения знаний.	2