

Приложение к ООП ООО №1
Утверждено приказом от 06.08.2019 № 19

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
курса внеурочной деятельности
«Интеллектуальный клуб «Что? Где? Когда?» »
7-8 класс (ФГОС)

2019

Раздел 1. Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности

1.1 Личностные результаты

Личностным результатом освоения данной программы является формирование следующих умений и качеств:

- 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/неуспешности 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.

1.2 Метапредметные результаты

Планируемые метапредметные результаты освоения Программы представлены в соответствии с подгруппами УУД и раскрывают и детализируют основные направленности метапредметных результатов.

Регулятивные универсальные учебные действия

- 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

- 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, сериацию, 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.;
- использованию исследовательских методов обучения в основном учебном процессе и повседневной практике взаимодействия с миром.

Коммуникативные универсальные учебные действия

- 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.

Раздел 2. Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности.

Введение в игру. Нормы поведения в интеллектуальном клубе. Кодекс чести знатока. Особенности игры «Что? Где? Когда?», правила игры. Варианты игры: классическая игра, брейн-ринг (игра двух команд), спортивная игра (одновременная игра нескольких команд), игра в командах. Вопросы к игре и их особенности. Поведение каждого в команде. Командный дух, роль капитана. Первые игровые пробы.

Компоненты успешной игры. Действия играющих во время минуты обсуждения: тренинг. Методические указания в помощь тренеру играющей команды. Правило: в команде нет и не может быть никаких «слабых звеньев»! Эрудиция. Логика. Нестандартное мышление. Внимание к деталям. Выделение главного. Умение слышать друг друга. Находчивость. Умение сдерживать эмоции. Игровые пробы

«Бескрылка». Понятие о данном типе вопроса. Что такое «бескрылка», методика составления вопроса такого типа. Раскрутка «бескрылок»: значение рифмы. «Бескрылка»: вопрос с юмором.

Блиц – вопрос. Понятие о данном типе вопроса. Как составляются блиц-вопросы: подборка "на смекалку". Раскрутка блиц-вопросов: факторы ограниченности во времени и общности темы.

«Гроб» и «Свеча». Понятие о данных типах вопросов. «Гроб» вопрос, на который почти невозможно найти правильный ответ. Необходимость и целесообразность включения вопросов такого типа. «Свеча»: очень легкий или уже знакомый ранее игрокам вопрос. Этический аспект.

Техника мозгового штурма. Правила мозгового штурма. Проведение мозгового штурма в разных проблемных ситуациях. Коллективный анализ каждого мозгового штурма. Игровые пробы.

Подбор заданий к играм. Правила составления вопросов. Использование словарей и энциклопедий. Использование научно-популярных журналов, интернета.

Как «раскручивать» вопрос. Игрок и команда: «для себя?» или «для всех?».

Игры и турниры. Тренировочные игры «Что? Где? Когда?». Клубный турнир "Что? Где? Когда?". Организация и проведение силами школьников школьного турнира игр «Что? Где? Когда?».

Раздел 3. Тематическое планирование с указанием количества часов, отводимых на освоение каждой темы

№	Тема занятия	Количество часов
1.	Введение в игру	1
2.	Нормы поведения в интеллектуальном клубе	1
3.	Кодекс чести знатока	1
4.	Компоненты успешной игры	1
5.	Действия играющих	1
6.	Развитие эрудиции	1
7.	Развитие логики	1
8.	Нестандартное мышление	1
9.	Игровые пробы	1
10.	Развитие словесно–речевые способности. Игровые пробы	1
11.	Игровые пробы	1
12.	Роль капитана команды в обсуждении вопроса и выборе командной версии	1
13.	Игровые пробы	1
14.	«Бескрылка». Понятие о данном типе вопроса	1
15.	«Бескрылка» и методы её раскручивания	1
16.	«Бескрылка» и методы её раскручивания капитаном команды	1
17.	Командная тренировка в составлении «Бескрылок». Тема «Обществознание»	1
18.	Командная тренировка в составлении «Бескрылок» Тема «География»	1
19.	Командная тренировка в составлении «Бескрылок». Тема «Культуры мира»	1
20.	Командная тренировка в составлении «Бескрылок». Тема «Первые»	1
21.	Командная тренировка в составлении «Бескрылок». Тема «Точные науки»	1
22.	Командная тренировка в составлении «Бескрылок». Смешанные темы	1
23.	Тренировка «Что? Где? Когда?»	1
24.	Блиц-вопрос. Понятие о данном типе вопросов	1
25.	Двойной блиц-вопрос и методы его «раскручивания»	1
26.	Тройной блиц-вопрос и методы его «раскручивания»	1
27.	Действия команды во время блиц-опроса	1
28.	Командная тренировка, посвященная блиц-вопросам	1
29.	Командная тренировка, посвященная блиц-вопросам	1

30.	Командная тренировка, посвященная блиц-вопросам	1
31.	Командная тренировка, посвященная блиц-вопросам	1
32.	«Гроб» (вопрос на который не ответили все команды). Понятие о данном типе вопросов	1
33.	«Свеча» (вопрос на который ответили все команды). Понятие о данном типе вопросов	1
34.	Классические примеры «гробов» в играх «Что? Где? Когда?»	1
35.	Классические примеры «свечей» в играх «Что? Где? Когда?»	1
36.	Командная тренировка, посвященная вопросам «гроб» и «свеча»	1
37.	Командная тренировка, посвященная вопросам «гроб» и «свеча»	1
38.	Командная тренировка, посвященная вопросам «гроб» и «свеча»	1
39.	Командная тренировка, посвященная вопросам «гроб» и «свеча»	1
40.	Правила мозгового штурма	1
41.	Техника мозгового штурма	1
42.	Мозговые атаки	1
43.	Мозговые атаки для капитана команды	1
44.	Успех мозгового штурма	1
45.	Проведение мозгового штурма в разных проблемных ситуациях	1
46.	Проведение мозгового штурма в разных проблемных ситуациях	1
47.	Проведение мозгового штурма в разных проблемных ситуациях	1
48.	Правила составления вопросов	1
49.	Использование словарей для составления вопросов	1
50.	Использование журналов для составления вопросов	1
51.	Использование энциклопедий для составления вопросов	1
52.	Использование кино для составления вопросов	1
53.	Практика составления вопросов	1
54.	Роль кругозора в составлении вопросов	1
55.	Составление вопросов к игре «Что? Где? Когда?»	1
56.	Составление вопросов к игре «Что? Где? Когда?»	1
57.	Составление вопросов к игре «Что? Где? Когда?»	1
58.	Составление вопросов к игре «Что? Где? Когда?»	1
59.	Составление вопросов к игре «Что? Где? Когда?»	1
60.	Способы «раскрутки» вопроса	1
61.	Способы «раскрутки» вопроса капитаном команды	1
62.	Командная тренировка	1
63.	Командная тренировка	1
64.	Командная тренировка	1
65.	Клубный турнир "Что? Где? Когда?"	1
66.	Клубный турнир "Что? Где? Когда?"	1
67.	Тренировочные игры «Что? Где? Когда?»	1
68.	Тренировочные игры «Что? Где? Когда?»	1
69.	Тренировочные игры «Что? Где? Когда?»	1
70.	Тренировочные игры «Что? Где? Когда?»	1
71.	Тренировочные игры «Что? Где? Когда?»	1

72.	Тренировочные игры «Что? Где? Когда?»	1
73.	Тренировочные игры «Что? Где? Когда?»	1
74.	Тренировочные игры «Что? Где? Когда?»	1
75.	Тренировочные игры «Что? Где? Когда?»	1
76.	Тренировочные игры «Что? Где? Когда?»	1
77.	Тренировочные игры «Что? Где? Когда?»	1
78.	Тренировочные игры «Что? Где? Когда?»	1
79.	Общешкольный турнир по игре «Что? Где? Когда?»	1
80.	Общешкольный турнир по игре «Что? Где? Когда?»	1
81.	Искусство общения в команде	1
82.	Взаимоотношения между членами команды и капитаном	1
83.	Работа с тестом	1
84.	Удержание формулировки вопроса	1
85.	Командная тренировка	1
86.	Прием «кластер»	1
87.	Эффективный архивариус	1
88.	Прием «Плюс – минус – интересно»	1
89.	Командная тренировка	1
90.	Командное взаимодействие и сплочение команд	1
91.	Правила поиска и отбора информации в сети Интернет	1
92.	Лингвистические игры	1
93.	Командная тренировка	1
94.	Знакомство с типологией игроков по стилю и скорости мышления (по терминологии М. Поташева)	1
95.	Игровые функции по типологии М. Поташева и Р. Морозовского	1
96.	Командная тренировка	1
97.	Знакомство с типологией игроков по социально-психологическим функциям	1
98.	Знакомство с разновидностями игровых конфликтов и способами их решения	1
99.	Командная тренировка	1
100.	Конфликтные ситуации внутри команды	1
101.	Конфликтные ситуации с соперниками	1
102.	Конфликтные ситуации с оргкомитетом	1
103.	Командная тренировка	1
104.	Знакомство с требованиями к ведущему, правилами ассистирования на игре	1
105.	Создание благоприятного психологического климата в команде – залог успеха в игре	1
106.	Игра по вопросам членов команды	1
107.	Игра по вопросам членов команды	1
108.	Разнообразие интеллектуальных игр	1
109.	Тренировочные игры «Что? Где? Когда?»	1
110.	Тренировочные игры «Что? Где? Когда?»	1

111.	Тренировочные игры «Что? Где? Когда?»	1
112.	Командный турнир «Что? Где? Когда?»	1
113.	Награждение лучших игроков по итогам турнира	1
114.	Командная тренировка «Что? Где? Когда?»	1
115.	Элитарные интеллектуальные игры	1
116.	Спортивные интеллектуальные игры	1
117.	Командная тренировка	1
118.	Командная тренировка	1
119.	Командная тренировка	1
120.	Командная тренировка	1
121.	Клубный турнир "Что? Где? Когда?"	1
122.	Клубный турнир "Что? Где? Когда?"	1
123.	Тренировочные игры «Что? Где? Когда?»	1
124.	Тренировочные игры «Что? Где? Когда?»	1
125.	Тренировочные игры «Что? Где? Когда?»	1
126.	Тренировочные игры «Что? Где? Когда?»	1
127.	Тренировочные игры «Что? Где? Когда?»	1
128.	Тренировочные игры «Что? Где? Когда?»	1
129.	Тренировочные игры «Что? Где? Когда?»	1
130.	Тренировочные игры «Что? Где? Когда?»	1
131.	Тренировочные игры «Что? Где? Когда?»	1
132.	Тренировочные игры «Что? Где? Когда?»	1
133.	Тренировочные игры «Что? Где? Когда?»	1
134.	Тренировочные игры «Что? Где? Когда?»	1
135.	Общешкольный кубок по игре «Что? Где? Когда?»	1
136.	Общешкольный кубок по игре «Что? Где? Когда?»	1
ИТОГО: 136 часов		