

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
городского округа Тольятти «Школа № 72
имени Героя Советского Союза А.В. Голоднова»
(МБУ «Школа № 72»)**

ПРИНЯТА

на заседании
Педагогического совета
Протокол № 23 от 29.06.2022 г.

УТВЕРЖДЕНА

приказом директора
МБУ «Школа № 72»
от 29.06.2022г. № 365-од

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
внеурочной деятельности
"Что? Где? Когда?"**

Срок реализации – 1 года

Классы – 5-6

Результаты освоения курса внеурочной деятельности «Что? Где? Когда?»

Реализация внеурочного курса «Что? Где? Когда?» позволит педагогу акцентировать внимание школьников на яркие страницы отечественной и мировой истории и культуры. Планируются проведение тематических игр, соответствующих изученным темам предметных областей 5-6 классов (история, литература, география, биология и др.), использование компьютерных версий игры «Что? Где? Когда?», использование игр, разработанных педагогами школы («Своя игра»).

Также можно представить подросткам возможность самостоятельно проводить интеллектуальные викторины для учащихся младших классов, что позволит им приобрести опыт социальной деятельности.

1) Личностные: самоопределение (личностное, жизненное), смыслообразование (установление учащимися связи между целью учебной деятельности и ее мотивом, другими словами, между результатом учения и тем, что побуждает деятельность, ради чего она осуществляется), нравственно-этическая ориентация (оценивание усваиваемого содержания, обеспечивающее личностный моральный выбор).

2) Регулятивные: (оценка, контроль и самоконтроль, коррекция поведения, саморегуляция как способность к мобилизации сил и энергии, к волевому усилию (к выбору в ситуации мотивационного конфликта) и к преодолению препятствий).

3) Познавательные: выделение необходимой информации, структурирование знаний, рефлексия способов и условий действия, контроль и оценка процесса и результатов деятельности; логические универсальные действия (установление причинно-следственных связей).

4) Коммуникативные: постановка вопросов, управление поведением партнера, разрешение конфликтов.

Содержание курса внеурочной деятельности «Что? Где? Когда?»

1. Введение в игру. Нормы поведения в интеллектуальном клубе и 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.

2. Компоненты успешной игры. Эрудиция. Логика. Нестандартное мышление. Внимание к деталям. Выделение главного. Умение слышать друг друга. Находчивость. Умение сдерживать эмоции. Игровые пробы.

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

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

5. Игры по различной тематике и с различными заданиями.

6. Рефлексия в конце занятий.

Виды деятельности:
Беседа, обсуждение
Поиск информации, обсуждение, составление вопросов
Игровая деятельность в группах, рефлексия.
Приобретение знаний об истоках нравственности человека, основных общечеловеческих ценностях и нормах поведения.
Знакомство с понятиями: эрудиция, логика. Нестандартное мышление. Внимание к деталям. Выделение главного.
Составление плана и последовательности действий, с учётом конечного результата
Обсуждение, рефлексия

Тематическое планирование

№ п-п	Название темы	Часы
1.	Выбор тематики игр.	1
2.	Знакомство с правилами «Своя игра»	1
3	Составления вопросов. Использование словарей и литературоведческих справочников..	1
4.	Проведение интеллектуальной игры «Своя игра».	1
5.	Знакомство с правилами игры «Брейн-ринг» .	1
6-7.	Мозговой штурм в разных проблемных ситуациях (теоретическое занятие). Мозговой штурм в разных проблемных ситуациях (практическое занятие). Правила составления вопросов к игре.	2
8-9.	Проведение игры «Брейн-ринг» с использованием самостоятельно разработанных вопросов	2
10.	Знакомство с правилами игры «Умники и умницы»	1
11.	Подбор заданий к игре. Использование различных источников информации».	1
12.	Проведение игры «Умники и умницы»	1
13.	Особенности игры «Что? Где? Когда?». Знакомство. Правила игры.	1
14.	Игра «Что? Где? Когда?». Какие бывают вопросы	1

15.	Нормы поведения в интеллектуальном клубе кодекс чести знатока	1
16.	Компоненты успешной игры.	1
17	Мозговой штурм в разных проблемных ситуациях (теоретическое занятие) Мозговой штурм в разных проблемных ситуациях (практическое занятие). Правила составления вопросов к игре.	1
18	Игра «Что? Где? Когда?» с использованием самостоятельно разработанных вопросов	1
19.	«Что? Где? Когда?» по русским народным сказкам	1
20	Игра «Знатоки искусства»	1
21	«Что? Где? Когда?» «Животный и растительный мир»	1
22	«Что? Где? Когда?» по ПДД	1
23	«Что? Где? Когда?» по произведениям А.С. Пушкина	1
24	«Что? Где? Когда?» по истории	1
25	Подбор заданий к игре для младших школьников «По страницам любимых книг».	1
26	Проведение игры «По страницам любимых книг» в младших классах	1
27.	Знакомство с правилами игры «Битва эрудитов»	1
28.	Подбор заданий к игре. Правила составления вопросов. Использование различных источников информации».	1
29	Проведение игры «Битва эрудитов»	1
30.	Подбор заданий к интеллектуальной игре «Самый умный».	1
31.	Проведение игры «Самый умный».	1
32	Подготовка к игре «Математический КВН»	1
33	Проектная работа «Моя любимая интеллектуальная игра»	1
34	Презентация игровых проектов	1
	ИТОГО	34