

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 1» г. ВУКТЫЛ

РАССМОТРЕНО:  
школьным методическим  
объединением  
Протокол  
от 30.08.2023 № 1

РЕКОМЕНДОВАНО:  
педагогическим  
советом  
Протокол от 31.08.2023 № 1

УТВЕРЖДЕНО:  
Директор  
МБОУ «СОШ № 1»  
г. Вуктыл  
Полова О.А.  
Приказ  
от 31.08.2023 № 179-ОД



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ  
«Что? Где? Когда?»

Срок реализации программы	1 год
Составитель	Пиженко Валентина Михайловна, руководитель Центра «Точка роста»

Вуктыл  
2023

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа по внеурочной деятельности «Что? Где? Когда?» отражает модернизацию основ учебного процесса, их переориентацию на достижение конкретных результатов в виде сформированных умений учащихся, обобщенных способов деятельности. Особое внимание уделяется познавательной активности учащихся, их мотивированности к самостоятельной учебной работе.

Нормативной основой для данной программы являются:

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ.
2. Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014 №1726-р)
3. Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден приказом Министерства образования и науки РФ от 29.08.2013 № 1008).

**Цель программы** – интеллектуальное развитие и повышение общекультурного уровня обучающихся посредством освоения игровых технологий в рамках интеллектуальных игр.

**Задачи:**

1. Способствовать развитию творческого нестандартного мышления обучающихся.
2. Способствовать формированию интеллектуальной культуры обучающихся.
3. Способствовать развитию коммуникативных способностей обучающихся, научить их работе в команде.
4. Расширить общение обучающихся разного возраста между собой включением их в деловое сотрудничество.
5. Создать систему работы по развитию общеинтеллектуальных умений обучающихся.
6. Организовать современный культурный досуг обучающихся.

**Срок реализации программы: 1 год**

**Режим занятий: 1 раз в неделю по 40 минут.**

**Общее количество часов: 34 ч.**

**Программа разработана для обучающихся 7-10 классов (возраст 13-17 лет).**

**Формы организации занятий:** беседы, тренинги, творческие задания, конкурсы, индивидуальная и групповая работа. Формы проведения учебных занятий подбираются с учетом цели и задач, познавательных интересов и индивидуальных возможностей обучающихся, специфики содержания данной образовательной программы и возраста.

**Формы контроля:** наблюдение, тестирование, анкетирование.

**Формы подведения итогов:** анализ результатов участия в чемпионатах и конкурсах, рефлексия обучающихся.

**Подходы к образовательному процессу основаны на педагогических принципах обучения и воспитания:**

- принцип добровольности;
- принцип доступности;
- принцип последовательности и системности.

## ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ КУРСА

*Личностные:*

- владение правилами, принципами традиционных интеллектуальных игр;
- развитие нестандартного, логического мышления;
- способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, творческой деятельности;

*Метапредметные:*

- владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- владение основными универсальными умениями информационного характера: структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
- владение навыками коммуникации и социального взаимодействия.

*Ученик научится:*

- оценивать ресурсы, в том числе время и другие нематериальные ресурсы, необходимые для достижения поставленной цели;
- выбирать путь достижения цели, планировать решение поставленных задач, оптимизируя материальные и нематериальные затраты;
- организовывать эффективный поиск ресурсов, необходимых для достижения поставленной цели;
- искать и находить обобщенные способы решения задач, в том числе, осуществлять развернутый информационный поиск и ставить на его основе новые учебные и познавательные задачи;
- критически оценивать и интерпретировать информацию с разных позиций, распознавать и фиксировать противоречия в информационных источниках;
- осуществлять деловую коммуникацию как со сверстниками, так и со взрослыми (как внутри образовательной организации, так и за ее пределами), подбирать партнеров для деловой коммуникации исходя из соображений результативности взаимодействия;
- при осуществлении групповой работы быть как руководителем, так и членом команды в разных ролях (капитан, генератор идей, критик, исполнитель и т.д.);
- развернуто, логично и точно излагать свою точку зрения с использованием устных и письменных языковых средств.

*Ученик получит возможность научиться:*

- ставить и формулировать собственные задачи в образовательной деятельности и жизненных ситуациях;
- самостоятельно определять цели, задавать параметры и критерии, по которым можно определить, что цель достигнута;
- выстраивать индивидуальную образовательную траекторию, учитывая ограничения со стороны других участников и ресурсные ограничения;
- менять и удерживать разные позиции в познавательной деятельности; координировать и выполнять работу в условиях реального, виртуального и комбинированного взаимодействия;
- распознавать конфликтные ситуации и предотвращать конфликты до их вступления в активную фазу, выстраивать деловую и образовательную коммуникацию, избегая личностных оценочных суждений.

**Оценка результатов** осуществляется с помощью следующих критериев:

- умение работать в коллективе над решением предложенной задачи;
- знание начальных теоретических основ решения интеллектуальных задач;
- устойчивый интерес к игровой интеллектуально-творческой деятельности;
- результат участия в турнирах.

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### 1. Вводное занятие.

История и принципы игры «Что? Где? Когда?». Правила спортивной игры «Что? Где? Когда?». Интеллектуальные игры в Российской Федерации, Республике Коми, г. Вуктыле.

### 2. Формирование команд.

Распределение игровых ролей в команде. Выбор капитана в команде. Игровые функции в команде. Роль капитана.

### 3. Формирование индивидуальных игровых качеств участников команды.

Типы мышления. Стандартное и нестандартное мышление. Понятие и способы концентрации внимания. Влияние физического и эмоционального состояния на концентрацию внимания. Принципы интеллектуальной разминки. Ресурсы сети Интернет для участников интеллектуальных игр.

### 4. Формирование навыков внутрикомандного взаимодействия.

Принципы игры в команде. Непрерывность обсуждения. Умение слушать друг друга. Чего не нужно делать при обсуждении. Игры: «Контакт», «Пойми меня», создание проблемных ситуаций. Стратегия и тактика, целеполагание в команде.

**5. Вопрос — основа игры.** Требования к вопросам: интересная информация, лаконичная формулировка, логический путь к ответу, однозначность ответа, источник информации. Как работать над вопросом. Алгоритм поиска ответов. Ключевое слово в вопросе. Как строить логическую цепочку. Наиболее часто встречающиеся приемы зашифровки информации. Умение мыслить нестандартно.

### 6. Упражнения на выбор правильной версии.

Виды вопросов. Техника обсуждения: поиск ключевых слов в тексте вопроса; «вопрос на школу»; перебор. «Малый джентльменский набор»; поиск ассоциаций; воссоздание культурного подтекста.

Техника обсуждения менее известных приемов: искать простое в сложном; действительность или вымысел; выйти из плоскости; от противного; отсутствующая подсказка; форма формы.

Правила интеллектуальных игр «Даугавпилс», «Бескрылка», «Брейн-ринг», «Своя игра».

### 7. Игровая практика.

Участие команды в школьном чемпионате Республики Коми по интеллектуальным играм, Кубке Печоры, медиачемпионате, в интеллектуальных квизах разного уровня.

### 8. Анализ игр.

Рефлексия. Выявление положительных и отрицательных тенденций в игровой практике команды (после проведенной игры).

## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Название темы	Всего	Теоретические занятия	Практические занятия
1.	История и принципы игры «Что? Где? Когда?». Правила спортивной игры «Что? Где? Когда?».	1	1	-
2.	Интеллектуальные игры в Российской Федерации, Республике Коми, г. Вуктыле.	1	1	-
3.	Распределение игровых ролей в команде. Выбор капитана в команде.	1	1	-
4.	Игровые функции в команде. Роль капитана.	1	-	1
5.	Типы мышления. Стандартное и нестандартное мышление.	1	-	1

6.	Понятие и способы концентрации внимания. Влияние физического и эмоционального состояния на концентрацию внимания.	1	-	1
7.	Принципы интеллектуальной разминки.	1	-	1
8.	Игровая практика	1	-	1
9.	Ресурсы сети Интернет для участников интеллектуальных игр.	1	1	-
10.	Принципы игры в команде. Непрерывность обсуждения. Умение слушать друг друга. Чего не нужно делать при обсуждении.	1	1	-
11.	Игровая практика	1	-	1
12.	Игры: «Контакт», «Пойми меня», создание проблемных ситуаций.	1	-	1
13.	Игровая практика	1	-	1
14.	Стратегия и тактика, целеполагание в команде.	1	-	1
15.	Требования к вопросам: интересная информация, лаконичная формулировка, логический путь к ответу, однозначность ответа, источник информации.	1	1	-
16.	Игровая практика	1	-	1
17.	Как работать над вопросом. Алгоритм поиска ответов. Ключевое слово в вопросе.	1	-	1
18.	Игровая практика	1	-	1
19.	Как строить логическую цепочку.	1	-	1
20.	Игровая практика	1	-	1
21.	Наиболее часто встречающиеся приемы зашифровки информации. Умение мыслить нестандартно.	1	1	-
22.	Игровая практика	1	-	1
23.	Виды вопросов.	1	1	-
24.	Игровая практика	1	-	1
25.	Техника обсуждения: поиск ключевых слов в тексте вопроса; «вопрос на школу»; перебор.	1	-	1
26.	Игровая практика	1	-	1
27.	«Малый джентльменский набор»; поиск ассоциаций; воссоздание культурного подтекста.	1	1	-

28.	Игровая практика	1	-	1
29.	Техника обсуждения менее известных приемов: искать простое в сложном; действительность или вымысел; выйти из плоскости; от противного; отсутствующая подсказка; форма формы.	1	-	1
30.	Игровая практика	1	-	1
31.	Правила интеллектуальных игр «Даугавпилс», «Бескрылка», «Брейн-ринг», «Своя игра».	1	1	-
32.	Игровая практика	1	-	1
33.	Рефлексия.	1	1	-
34.	Рефлексия.	1	-	1
	<b>Итого</b>	34	11	23

### МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

#### **Оборудование:**

- Компьютер.
- Интерактивный комплекс SMART.

#### **Методическое обеспечение:**

- Учебные пособия по ведению игры.
- Авторский раздаточный материал.

## Список литературы

1. Вашкулат Ю. Методическое пособие для тех, кто хочет тренироваться в спортивное «Что? Где? Когда?» // <http://chgk.strategy48.ru/sites/default/files/Methodichka-Vashkulat.pdf>
2. Поташев М.О. Почему вы проигрываете в ЧГК. // <http://www.potashhev.ru/books.html>
3. Рогачев А.М. Как играть в «Что? Где? Когда?». Пособие для тренировки школьной команды по «Что? Где? Когда?» // <https://dopobr.68edu.ru/wp-content/uploads/2017/04/%D0%A0%D0%BE%D0%B3%D0%B0%D1%87%D0%B5%D0%B2-%D0%90%D0%9C-%D0%9A%D0%B0%D0%BA-%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0%D1%82%D1%8C-%D0%B2-%D0%A7%D0%93%D0%9A.pdf>