

Приложение  
к ООП ООО МБОУ СОШ №13  
на 2024-2025 уч.год.  
Утверждено  
приказом МБОУ СОШ № 13  
№ 173 от 30.08.2024 г.

Рассмотрено на заседании МО  
Протокол №1  
от 30.08.2024 г.

СОГЛАСОВАНО  
с заместителем директора  
по воспитательной работе  
Г.В. Матвеевой  
30.08.2024 г.

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ** **«Интеллектуальный клуб «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?» 9 кл.**

### **Пояснительная записка**

Настоящая рабочая программа разработана на основе следующих нормативно-правовых документов и методических материалов:

- 1) федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования, утвержденный приказом Минпросвещения России от 31.05.2021 № 287 (с изменениями);
- 2) федеральная образовательная программа основного общего образования, утвержденная приказом Минпросвещения России от 18.05.2023 № 370 (с изменениями);
- 3) Основная образовательная программа начального общего образования МОУ СОШ № 13.
- 4) Авторских программ: Григорьев Д.В. Познавательная деятельность. Проблемно-ценностное общение: пособие для учителей общеобразовательных учреждений / Д. В. Григорьев, П. В. Степанов. — М.: Просвещение, 2011 и Александрова А.Н. Рабочая программа занятий «Что? Где? Когда?» 2016г.

Рабочая программа внеурочной деятельности «Интеллектуальный клуб «Что? Где? Когда?» составлена для обучающихся 9 класса и рассчитана на изучение в течение 1 учебного года в объеме 34 учебных часов, из расчета 1 часа в неделю.

**Формой контроля и способом определения результативности обучения** является участие в интеллектуальных мероприятиях школьного, районного, городского уровней.

**Целью реализации курса** развитие личности и создание основ творческого потенциала учащихся.

### **Задачи курса:**

- формирование коммуникативной компетентности в сотрудничестве;
- формирование умения вести диалог, координировать свои действия с действиями партнеров по совместной деятельности;
- формирование социально адекватных способов поведения.
- формирование умения работать с информацией (сбор, систематизация, хранение, использование).
- формирование умения решать творческие задачи.
- воспитание целеустремленности и настойчивости;

- формирование умения решать творческие задачи.
- развитие ассоциативного, логического и творческого мышления.

### **Планируемые результаты изучения учебного курса:**

#### **Метапредметные УУД:**

- систематизировать, сопоставлять, анализировать, обобщать и интерпретировать информацию, содержащуюся в готовых информационных объектах;
- выделять главную и избыточную информацию, выполнять смысловое свертывание выделенных фактов, мыслей;

#### **Регулятивные УУД:**

- идентифицировать и определять главную проблему;
- выдвигать версии решения проблемы, формулировать гипотезы, предвосхищать конечный результат;
- обосновывать и осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения учебных и познавательных задач;
- определять/находить, в том числе из предложенных вариантов, условия для выполнения учебной и познавательной задачи;
- выбирать из предложенных вариантов и самостоятельно искать средства/ресурсы для решения задачи/достижения цели;
- принимать решение в учебной ситуации и нести за него ответственность;

#### **Познавательные УУД**

- выделять общий признак двух или нескольких предметов или явлений и объяснять их сходство;
- объединять предметы и явления в группы по определенным признакам, сравнивать, классифицировать и обобщать факты и явления;
- выделять явление из общего ряда других явлений;
- строить рассуждение от общих закономерностей к частным явлениям и от частных явлений к общим закономерностям;
- строить рассуждение на основе сравнения предметов и явлений, выделяя при этом общие признаки;

#### **Коммуникативные УУД**

- определять возможные роли в совместной деятельности;

- играть определенную роль в совместной деятельности;
- принимать позицию собеседника, понимая позицию другого, различать в его речи: мнение (точку зрения), доказательство (аргументы), факты; гипотезы, аксиомы, теории;
- определять свои действия и действия партнера, которые способствовали или препятствовали продуктивной коммуникации;
- строить позитивные отношения в процессе учебной и познавательной деятельности;
- корректно и аргументированно отстаивать свою точку зрения, в дискуссии уметь выдвигать контраргументы, перефразировать свою мысль (владение механизмом эквивалентных замен);
- организовывать учебное взаимодействие в группе (определять общие цели, распределять роли, договариваться друг с другом и т. д.);

### **Личностные УУД**

- учащиеся получают возможность самостоятельно конструировать свои знания, ориентироваться в информационном пространстве, развитие критического и творческого мышления.
- развивать положительный мотив к деятельности в проблемной ситуации («Хочу разобраться, хочу попробовать свои силы, хочу убедиться смогу ли разрешить эту ситуацию...

### **ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ ОБУЧАЮЩИХСЯ**

- научиться применять полученные знания в нестандартных ситуациях;
- получить опыт участия в интеллектуальных играх;
- овладеть основа дискусионной деятельности;
- развить творческие и интеллектуальные способности;
- выработать умение работать в команде.

### **Формы работы в рамках реализации программы курса:**

- консультации
- диспуты;
- работа с электронными ресурсами;
- «мозговые штурмы»;
- командные интеллектуальные игры;
- интеллектуальные игры на личное первенство;
- участие в школьных, муниципальных, региональных интеллектуальных играх;
- участие в предметных неделях;

## Содержание курса

### Введение в игру (4ч)

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). Вопросы к игре и их особенности. Поведение каждого в команде. Командный дух. Роль и действия капитана. Первые игровые пробы.

### Компоненты успешной игры (4ч)

Эрудиция. Логика. Нестандартное мышление. Внимание к деталям. Выделение главного. Умение слышать друг друга. Скорость реакции. Интуиция. Находчивость. Чувство юмора. Умение сдерживать эмоции. Примеры применения каждого компонента успешной игры. Игровые пробы.

### Техника мозгового штурма(3ч)

Правила мозгового штурма. Проведение и анализ мозгового штурма в разных проблемных ситуациях — практические занятия. Коллективный анализ каждого мозгового штурма: чего удалось достичь команде, какие трудности встретились на пути, самооценка действий школьника во время мозгового штурма, оценка педагогом умения каждого школьника работать в команде. Игровые пробы.

### Составление вопросов к играм(5ч)

Правила составления вопросов. Использование словарей и энциклопедий для составления вопросов. Использование научно-популярных журналов, художественной литературы и кино для составления вопросов. Роль широкого кругозора и эрудиции в составлении вопросов. Ценность знания и преимущества эрудированного человека в игре и повседневной жизни. Подбор заданий к игре. Использование Интернета. Разбор составленных вопросов на занятиях. Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.

### Игры и турниры(6ч)

Тренировочные игры «Что? Где? Когда?». Тематические игры «Что? Где? Когда?»: «Героические страницы российской истории»; «Первые в космосе»; «Мировая художественная культура»; «Религии мира» и т. п. Клубный турнир «Что? Где? Когда?».

### Другие интеллектуальные викторины и игры (8ч)

«Перевертыши», «Счастливый случай», «Своя игра», «Звездный час», «Слабое звено», «Интеллектуальное лото», «Битва разумов», «Брейн-ринг».

### Участие в играх городского интеллектуального клуба «Квант» (3ч)

## Календарно-тематическое планирование курса

| №/п | Название темы                                                                                                                                    | Кол-во часов по теме | Формы организации и виды деятельности. УУД.                           |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|-----------------------------------------------------------------------|
|     | <b>Введение в игру.</b>                                                                                                                          | <b>4ч</b>            |                                                                       |
| 1   | Нормы поведения в интеллектуальном клубе и кодекс чести знатока.<br><i>Поведение каждого в команде. Командный дух. Роль и действия капитана.</i> | 1                    | Беседа, обсуждение.<br><br>- анализировать объекты, выделять главное; |

|    |                                                                                                                                 |           |                                                                                                                                                                                                                                   |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2  | Особенности игры «Что? Где? Когда?». Правила игры.                                                                              | 1         | Беседа, обсуждение. учитывать разные мнения, стремиться к координации; Формулировать собственное мнение и позицию; Умение договариваться, приходить к общему решению.                                                             |
| 3  | Варианты игры: классическая игра, брейн-ринг, спортивная игра (одновременная игра нескольких команд).                           | 1         | Поиск информации, обсуждение, составление вопросов, отбор и сравнение информации из нескольких источников. Выделять необходимую информацию, структурировать знания.                                                               |
| 4  | Игровые пробы                                                                                                                   | 1         | Игра. Поиск информации, обсуждение, составление вопросов, отбор и сравнение информации из нескольких источников. Умение с достаточно полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации. |
|    | <b>Компоненты успешной игры.</b>                                                                                                | <b>4ч</b> |                                                                                                                                                                                                                                   |
| 5  | Эрудиция. Логика. Нестандартное мышление.                                                                                       | 1         | Наблюдение за демонстрациями учителя, объяснение и интерпретация наблюдаемых явлений, анализ проблемных ситуаций.                                                                                                                 |
| 6  | Внимание к деталям. Выделение главного. Умение слышать друг друга. Скорость реакции.                                            | 1         | Наблюдение за демонстрациями учителя, объяснение и интерпретация наблюдаемых явлений, анализ проблемных ситуаций. Работа в группах.                                                                                               |
| 7  | Интуиция. Находчивость. Чувство юмора. Умение сдерживать эмоции.<br><i>Примеры применения каждого компонента успешной игры.</i> | 1         | Игровая деятельность в группах, рефлексия. Работа в группах.                                                                                                                                                                      |
| 8  | Игровые пробы                                                                                                                   | 1         | Игровая деятельность в группах, рефлексия. Работа в группах.                                                                                                                                                                      |
| 9  | <b>Участие в городских интеллектуальных играх (школьном (внутриклубном) турнире)</b>                                            | <b>1</b>  | Игра.                                                                                                                                                                                                                             |
|    | <b>Техника мозгового штурма</b>                                                                                                 | <b>3ч</b> |                                                                                                                                                                                                                                   |
| 10 | Правила мозгового штурма.                                                                                                       | 1         | Наблюдение за демонстрацией учителя,                                                                                                                                                                                              |

|    |                                                                                                                                                                            |           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    | <i>Способы работы над вопросами различных типов. Этапы «раскрутки» вопроса. Генерирование идей. Функция диспетчера. Грамотная критика, отсеечение неправильных версий.</i> |           | поиск информации в различных источниках. Выделять необходимую информацию, структурировать знания.                                                                                                                                                                                                                       |
| 11 | Практикум. Проведение и анализ мозгового штурма в разных проблемных ситуациях.<br><i>Коллективный анализ каждого мозгового штурма.</i>                                     | 1         | Объяснение и интерпретация наблюдаемых явлений и действий. Выделять необходимую информацию, структурировать знания.                                                                                                                                                                                                     |
| 12 | Игровые пробы                                                                                                                                                              | 1         | Игровая деятельность в группах, рефлексия. Работа в группах.                                                                                                                                                                                                                                                            |
|    | <b>Составление вопросов к играм</b>                                                                                                                                        | <b>5ч</b> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| 13 | Правила составления вопросов для интеллектуальных игр.                                                                                                                     | 1         | Поиск информации, обсуждение, составление вопросов, отбор и сравнение информации из нескольких источников.<br><i>(Использование словарей и энциклопедий для составления вопросов. Использование системы поиска и отбора информации в школьной библиотеке для удовлетворения информационных потребностей читателей).</i> |
| 14 | Использование научно-популярных журналов, художественной литературы и кино, интернета для составления вопросов.                                                            | 1         | Беседа, Поиск информации, обсуждение, составление вопросов, отбор и сравнение информации из нескольких источников.                                                                                                                                                                                                      |
| 15 | Роль широкого кругозора и эрудиции в составлении вопросов.                                                                                                                 | 1         | Отбор и сравнение материала из нескольких источников, применение полученных знаний на практике.<br><i>(Ценность знания и преимущества эрудированного человека в игре и повседневной жизни. Подбор заданий к игре)</i>                                                                                                   |
| 16 | Разбор составленных вопросов на занятиях.                                                                                                                                  | 1         | Анализ и сравнение результатов. Игровая деятельность в группах, рефлексия.                                                                                                                                                                                                                                              |
| 17 | Игровые пробы.<br><i>Игра с использованием самостоятельно разработанных вопросов.</i>                                                                                      | 1         | Игра. Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах,                                                                                                                                                                                                                                         |

|    |                                                                                      |            |                                                                                                                                                           |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------|------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |                                                                                      |            | рефлексия. Умение разрешать конфликты.                                                                                                                    |
| 18 | <b>Участие в городских интеллектуальных играх (школьном (внутриклубном) турнире)</b> | <b>1</b>   |                                                                                                                                                           |
|    | <b>Игры и турниры</b>                                                                | <b>6ч</b>  |                                                                                                                                                           |
| 19 | Тренировочная игра «Что? Где? Когда?» «Имею право»                                   | 1          | Игра. Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.                                                                |
| 20 | Тематическая игра «Колесо истории»: «Геродот и другие...»                            | 1          | Игра. Применение полученных знаний в практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.                                                                 |
| 21 | Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Вокруг света за 60 минут».                    | 1          | Игра. Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.                                                                |
| 22 | Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Оборона Заполярья».                           | 1          | Игра. Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.                                                                |
| 23 | Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Колумб против..!»                             | 1          | Игра. Выделять необходимую информацию, структурировать знания. Контроль и оценка процесса и результатов деятельности.                                     |
| 24 | Клубный турнир «Что? Где? Когда?».                                                   | 1          | Игра. Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.                                                                |
|    | <b>Другие интеллектуальные викторины и игры.</b>                                     | <b>8ч.</b> |                                                                                                                                                           |
| 25 | Интеллектуальная игра «Перевертыши».                                                 | 1          | Применение полученных знаний на практике.                                                                                                                 |
| 26 | Игра «Своя игра»                                                                     | 1          | Игра. Омонимы, синонимы. Игры на любознательность, сообразительность. Разгадывание ребусов, кроссвордов, шарад. Применение полученных знаний на практике. |
| 27 | <b>Участие в городских интеллектуальных играх (школьном (внутриклубном) турнире)</b> | <b>1</b>   | Игра. Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.                                                                |
| 28 | Интеллектуальная игра «Слабое звено»                                                 | <b>1</b>   |                                                                                                                                                           |

|    |                                                  |   |                                                                                                                                                                       |
|----|--------------------------------------------------|---|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 29 | Интеллектуальная игра «Брейн-ринг»               | 1 | Игра. Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.                                                                            |
| 30 | Интеллектуальная игра «Звездный час»             | 1 | Игра. Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.                                                                            |
| 31 | Интеллектуальная викторина: «Счастливый случай». | 1 | Игра. Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.                                                                            |
| 32 | Интеллектуальная игра «Интеллектуальное лото»    | 1 | Игра. Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.                                                                            |
| 33 | Интеллектуальная игра «Битва разумов»            | 1 | Игра. Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах, рефлексия.                                                                            |
| 34 | Социальные пробы.                                | 1 | Применение полученных знаний на практике. Контроль и оценка процесса и результатов деятельности.<br><i>Самостоятельная подготовка и проведение игры обучающимися.</i> |