|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

 **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

Курса внеурочной деятельности «Что? Где? Когда?»

Уровень образования: общее основное

Составитель: И.А.Кукса

Паспорт рабочей программы

курса внеурочной деятельности «Что? Где? Когда?»

|  |  |
| --- | --- |
| **Класс** | 5-6 |
| **Направление внеурочной деятельности** | общекультурное |
| **Форма организации внеурочной деятельности** | ролевые игры |
| **Количество часов в неделю** | 2 ч. |
| **Количество часов в год** | 68 ч. |
| **Рабочая программа составлена в соответствии с требованиями** | ФГОС ООО  |
| **Рабочая программа составлена на основе программы** | Д.В.Григорьев. Программы внеурочной деятельности. Познавательная деятельность. Пролемно-ценностное общение (сер. "Работаем по новым стандартам") (ФГОС).-Изд-во Просвещение, 2013  |

**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 |
| 3-4 | Составления вопросов. Использование словарей и литературоведческих справочников.. | 2 |
| 5. | Проведение интеллектуальной игры «Своя игра».  | 1 |
| 6. | Знакомство с правилами игры «Брейн-ринг» .  | 1 |
| 7-9. | Мозговой штурм в разных проблемных ситуациях (теоретическое занятие). Мозговой штурм в разных проблемных ситуациях (практическое занятие).Правила составления вопросов к игре. | 3 |
| 10-11. | Проведение игры «Брейн-ринг» с использованием самостоятельно разработанных вопросов | 2 |
| 12. |  Знакомство с правилами игры «Умники и умницы»  | 1 |
| 13-14. | Подбор заданий к игре. Использование различных источников информации».  | 2 |
| 15-16. | Проведение игры «Умники и умницы» | 2 |
| 17-18. | Особенности игры «Что? Где? Когда?».Знакомство Правила игры. | 2 |
| 19-20. | Игра «Что? Где? Когда?». Какие бывают вопросы | 2 |
| 21. |  Нормы поведения в интеллектуальном клубе кодекс чести знатока  | 1 |
| 22. | Компоненты успешной игры. | 1 |
| 23-25 | Мозговой штурм в разных проблемных ситуациях (теоретическое занятие)Мозговой штурм в разных проблемных ситуациях (практическое занятие).Правила составления вопросов к игре. | 3 |
| 26-27 | Игра «Что? Где? Когда? с использованием самостоятельно разработанных вопросов | 2 |
| 28-29. | «Что? Где? Когда?» по русским народным сказкам | 2 |
| 30-31 | Игра «Знатоки искусства» | 2 |
| 32-33 | «Что? Где? Когда?»«Животный и растительный мир» | 2 |
| 34-35 | «Что? Где? Когда?» по ПДД | 2 |
| 36-37 | «Что? Где? Когда?» по произведениям А.С. Пушкина | 2 |
| 38-39 | «Что? Где? Когда?» по истории  | 2 |
| 40-42 | Подбор заданий к игре для младших школьников «По страницам любимых книг».  | 3 |
| 43-45 | Проведение игры «По страницам любимых книг» в младших классах | 3 |
| 46. | Знакомство с правилами игры «Битва эрудитов» | 1 |
| 47-48. | Подбор заданий к игре. Правила составления вопросов. Использование различных источников информации».  | 2 |
| 49-50 | Проведение игры «Битва эрудитов» | 2 |
| 51-52. | Подбор заданий к интеллектуальной игре «Самый умный».  | 2 |
| 53-54. | Проведение игры «Самый умный».  | 2 |
| 55-56 | Подготовка к игре «Математический КВН» | 2 |
| 57-58 | Математический КВН | 2 |
| 59-60 | «Экологический серпантин» | 2 |
| 61-62 | Проектная работа «Моя любимая интеллектуальная игра» | 2 |
| 63-68 | Презентация игровых проектов  | 5 |
|  | ИТОГО | 34 |