

УТВЕРЖДАЮ

Директор МБОУ «СОШ №30»

 Л.Е. Лехтина

Приказ № 220 от 01.09.2020 г.

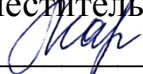


РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

курса внеурочной деятельности
«Интеллектуальный клуб «Что? Где? Когда?»»

9 классы

Составитель
Щерба Н.А., учитель обществознания

Согласовано
заместитель директора по ВР
 А.П. Маркова

Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности

Личностные результаты:

- формирование готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию, осознанному выбору и построению дальнейшей индивидуальной траектории образования;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающего социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира;
- формирование осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре, языку, вере, гражданской позиции, к истории, культуре, религии, традициям, языкам, ценностям народов России и народов мира; готовности и способности вести диалог с другими людьми и достигать в нем взаимопонимания;
- освоение социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах и сообществах, включая взрослые и социальные сообщества; участие в школьном самоуправлении и общественной жизни в пределах возрастных компетенций с учетом региональных, этнокультурных, социальных и экономических особенностей;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, взрослыми в процессе деятельности.

Метапредметные результаты:

- умение самостоятельно определять цели и задачи в познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения познавательных задач;
- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
- умение оценивать правильность выполнения познавательной задачи, собственные возможности ее решения;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в познавательной деятельности;
- умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- умение организовывать сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить

- общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение;
- умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации для выражения своих чувств, мыслей и потребностей; планирования и регуляции своей деятельности; владение устной и письменной речью, монологической контекстной речью;
 - использовать речь для регуляции своего действия;
 - формирование и развитие экологического мышления, умение применять его в познавательной, коммуникативной, социальной практике и профессиональной ориентации.

Предметные результаты

- знать разновидности интеллектуальных игр;
- уметь играть в команде, знать и выполнять правила командной работы;
- участвовать в распределении деятельности между членами группы;
- находить необходимую информацию, работать с разными информационными источниками;
- владеть технологией мозгового штурма;
- Знать правила ведения дискуссии, участия в дебатах;
- осуществлять рефлексию результатов решения познавательной задачи.

Содержание курса

Наименование раздела	Количество часов	Основные виды деятельности
Введение в игру	2	Нормы поведения в интеллектуальном клубе и кодекс чести знатока. Знакомство с видами интеллектуальных игр
Успешная игра	12	Компоненты успешной игры. Примеры применения каждого компонента успешной игры. Правила мозгового штурма. Проведение мозгового штурма в разных проблемных ситуациях — практические занятия. Коллективный анализ мозгового штурма. Упражнения на выявления лидера и сыгранность команды. Работа в группах. Подготовка вопросов для интеллектуальных игр.
Интеллектуальные пробы	20	Игровая деятельность. Анализ игровой деятельности.

Тематическое планирование

№	Тема	Количество часов
1-2	Знакомство с понятием интеллектуальной игры. Виды игр	2
3-4	Компоненты успешной игры	2
5-6	Роль команды в игровой деятельности. Капитан команды	2
7-8	Техника мозгового штурма	2
9-10	Упражнения на сыгранность команды	2
11-12	Построение логических цепочек	2
13-14	Составление вопросов к играм	2
15-16	Интеллектуальные бои	2
17-18	Интеллектуальные викторины	2
19-20	Интеллектуальные викторины	2
21-22	Игры, посвященные определенной тематике	2
23-24	Брейн-ринг	2
25-26	Дебаты	2
27-28	Дискуссия	2
29-30	Игра «Умники и умницы»	2
31-32	Экономическая игра	2
33-34	Игра «Что? Где? Когда?»	2