

муниципальное бюджетное общеобразовательное
учреждение лицей №5
города Каменск-Шахтинского

Рассмотрено

Педагогическим советом

МБОУ лицея №5

Протокол № 1 от 30.08.2021г

«Утверждаю»

директор МБОУ лицея №5

Гайдукова С.П. _____

Приказ № 210-о от 31.08.2021г

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
по курсу «Что? Где? Когда?»

4 Б класс: начальное общее образование

количество часов: 34

учитель: Логунова Лариса Павловна

Содержание программы

	стр
Раздел №1 «Пояснительная записка» _____	3-5
Раздел № 2 «Планируемые результаты курса» _____	6-8
Раздел № 3 «Содержание курса» _____	9-10
Раздел № 4 «Календарно-тематическое планирование» _____	11-13

Раздел №1 «Пояснительная записка»

Рабочая программа «Что? Где? Когда?» 4 класс составлена и реализуется на основе следующих документов:

1. Федеральный закон № 273 «Об образовании в Российской Федерации»
2. Закон РО № 26 - ЗС « Об образовании в РО».
3. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования.
4. Основная образовательная программа начального общего образования МБОУ лицея №5
5. Авторская программа Шевченко Е.А.
6. Положение о рабочей программе учителя МБОУ лицея №5.
7. План внеурочной деятельности МБОУ лицея №5 на 2021-2022 учебный год.
8. Календарный учебный график МБОУ лицея №5 на 2021-2022 учебный год.
9. СанПин 2.4.3648 – 20 «Санитарно-эпидемиологические требования»

Цель программы:

Создание условий способствующих росту интеллектуального уровня детей и формирование у них творческой активности, инициативности и позитивного отношения к жизни.

Задачи программы:

- познакомить с особенностями и правилами игры «Что? Где? Когда?»;
- формировать у учащихся творческое мышление и трудолюбие;
- развивать интерес и побуждать учащихся к углубленному изучению различных областей науки, техники и искусств;
- способствовать самореализации и самосовершенствованию личности;
- обогащать багаж знаний и расширять кругозор;
- формировать умения и навыки работы с информацией (умение работать с различными источниками познания, разнообразными

жанрами научной литературы, а также способность понимать и проникать в смысл текстов);

- воспитывать умения принимать решения в нестандартных ситуациях;
- сформировать умение анализировать данные и делать выводы;
- формировать умение работать в команде.

Общая характеристика курса интеллектуального клуба.

Данная программа направлена на организацию познавательной деятельности учащихся. Этот курс даст возможность каждому ребёнку повысить познавательную мотивацию, сформировать ценностное отношение к знаниям. Причём важны будут не, только и не столько фундаментальные знания, сколько те, которые нужны человеку для полноценного проживания в повседневной жизни, успешной социализации в обществе. Программа также способствует развитию любознательности и формированию научного мышления, навыков самостоятельной работы и развитию творческих способностей.

Работа учащихся во внеурочном пространстве поможет им самоутвердиться, испытать новые ощущения, познать собственное «Я» и его возможности. Поиск информации и обсуждение позволят учащимся сформировать собственное отношение к дискутируемому вопросу и соотнести его с мнениями других детей. Использование дискуссии как основной формы работы способствует формированию опыта поведения в ситуации проявления разнообразных взглядов, учит уважать иные точки зрения, соотносить их со своей собственной точкой зрения.

Программа составлена с учётом принципа: позитивное отношение к знанию как общественной ценности вырабатывается у учащихся в том случае, если знание становится объектом эмоционального переживания. В целях реализации данного принципа избрана такая форма организации образовательной деятельности как интеллектуальный клуб «Что? Где? Когда?». Игровая организация внеурочной деятельности позволяет, с одной стороны, использовать возрастной тип деятельности, а, с другой, создаёт

уникальную возможность использовать влияние игры на умственное развитие.

Ценностными ориентирами содержания данного являются:

формирование ценностного отношения школьников к знаниям, развитием их любознательности, повышением их познавательной мотивации. Интеллектуальная игра объединяют в себе черты как игровой, так и учебной деятельности – они развивают теоретическое мышление, требуя формулирования понятий, выполнения основных мыслительных операций (классификации, анализа, синтеза и т.п.).

С другой стороны, сама по себе эта деятельность является не целью, а средством достижения игрового результата (победы в соревновании), причем и этот результат быстро теряет ценность сам по себе и цель смещается с результата непосредственно на процесс поиска и принятия решения. Учащиеся учатся понимать и принимать друг друга.

Место курса в плане внеурочной деятельности.

Данная программа рассчитана на 34 часа. (1 занятие в неделю)

Раздел № 2

Планируемые результаты курса

Результатами изучения курса являются формирование устойчивой мотивации учащихся к активной творческой и интеллектуальной деятельности, а также формирование следующих универсальных учебных действий (УУД):

Личностные УУД:

- определять и высказывать правила поведения для людей при сотрудничестве;
- осознание смысла и нравственного содержания собственных поступков и поступков других людей;
- ориентация на понимание причин успеха в деятельности;
- способность к самооценке на основе критериев успешности деятельности;
- в предложенных ситуациях общения и сотрудничества делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить;
- чувство прекрасного на основе знакомства с миром природы и лучшими образцами мировой и отечественной культуры.

Регулятивные УУД:

- определять и формулировать цель деятельности;
- определять последовательность действий;
- учиться высказывать своё предположение;
- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации, в том числе во внутреннем плане;
- адекватно воспринимать предложения и оценку учителей, товарищей, родителей и других людей;
- вносить необходимые коррективы в действия на основе его оценки и учета характера сделанных ошибок;
- проявлять познавательную инициативу в сотрудничестве;

- осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату.

Коммуникативные УУД:

- допускать возможность существования различных точек зрения, в том числе не совпадающих с его собственной точкой зрения, и ориентироваться на позицию партнера в общении и взаимодействии;
- доносить свою позицию до других;
- слушать и понимать речь других;
- задавать вопросы;
- эффективно взаимодействовать друг с другом для выработки общего решения;
- адекватно воспринимать и передавать информацию.

Познавательные УУД:

- добывать знания: находить ответы на вопросы, используя источники информации), в открытом информационном пространстве, в т.ч. контролируемом пространстве Интернета и свой жизненный опыт;
- перерабатывать полученную информацию для составления вопросов и выделение главного: анализировать объекты с целью выделения признаков, синтезировать информацию (составлять целое из частей или самостоятельно достраивать), выбирать критерии для сравнения, обобщения, классификации;
- устанавливать причинно-следственные связи;
- устанавливать аналогии;
- строить логические цепи рассуждений, доказывать;
- выдвигать гипотезы и их обосновывать.

Учебно-методические пособия, используемые

Книгопечатная продукция

– Алексеев Е. Белкин В. Курмашова И. Поташов М... «Что? Где? Когда?»

- Анашина Н.Ю. Путешествие в страну «Что? Где? Когда?», Ярославль, Академия развития.

Наглядные пособия

1 презентации

2. книги

3. таблицы

4. электронные ресурсы.

Раздел № 3

Содержание курса (34 ч)

Раздел №1 Введение в игру. (2 ч)

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.

Раздел №2 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.

Раздел №3 Техника мозгового штурма. (4ч)

Правила мозгового штурма. Проведение 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.

Раздел №4 Вопрос-основа игры. (9ч)

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. Работа школьников по составлению вопросов к играм. Разбор составленных вопросов на занятиях. Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.

Раздел №5 Игры «Что? Где? Когда?» (15 ч)

Тренировочные игры «Что? Где? Когда?». Тематические игры «Что? Где? Когда?». Клубный турнир «Что? Где? Когда?».

Раздела		Количество часов	Формы организации видов деятельности
Тема раздела			
Раздел №1	Введение в игру.	2 часа	Беседа, викторина, конкурс знатоков, творческая мастерская,
Раздел №2	Компоненты успешной игры.	4 часа	мультимедийные презентации, игры, творческие проекты
Раздел №3	Техника мозгового штурма.	4 часа	Игры, праздники, устный журнал, беседа,
Раздел №4	Вопрос-основа игры.	9 часов	конкурсы, экскурсии, создание творческих проектов
Раздел №5	Игры «Что? Где? Когда?»	15 часов	презентации, игры, творческие проекты
Итого		34 часа	

Раздел № 4

Календарно-тематическое планирование

№ п/п	Раздел учебного курса	Вид деятельности	Количество часов	Дата проведения занятия
	Тема занятия			4»Б»
	Раздел №1 Введение в игру.			
1	Особенности игры «Что? Где? Когда?»	беседа	1	3.09
2	Правила и варианты игры	беседа	1	10.09
	Раздел №2 Компоненты успешной игры.			
3	Примеры применения каждого компонента успешной игры	работа со справочной литературой	1	17.09
4	Пробные игры	конкурс знатоков	1	24.09
5	Пробные игры	игра	1	1.10
6	Пробные игры	игра	1	8.10
	Раздел №3 Техника мозгового штурма.			
7	Правила мозгового штурма	игра	1	15.10
8	Проведение мозгового штурма и его анализ	беседа с использованием мультимедийной презентации	1	22.10
9	Проведение мозгового штурма и его анализ	беседа с использованием мультимедий	1	29.10

		ной презентации		
10	Проведение мозгового штурма и его анализ	игра	1	12.11
	Раздел №4 Вопрос-основа игры.			
11	Правила составления вопросов	творческий проект	1	19.11
12	Составление вопросов			26.11
13	Разбор составленных вопросов	беседа	1	3.12
14	Составление вопросов	создание проекта	1	10.12
15	Разбор составленных вопросов	игры, конкурсы	1	17.12
16	Составление вопросов	беседа	1	24.12
17	Разбор составленных вопросов	виртуальная экскурсия	1	14.01
18	Составление вопросов	праздник	1	21.01
19	Разбор составленных вопросов	творческая мастерская	1	28.01
	Раздел №5 Игры «Что? Где? Когда?»			
20	Тренировочные игры	праздник	1	4.02
21	Тренировочные игры	конкурс	1	11.02
22	Тренировочные игры на развитие памяти.	праздник	1	18.02
23	Игры «Что? Где? Когда?»	игры	1	25.02
24	Игры.	экскурсия	1	4.03
25	Игры на внимание.	устный журнал	1	11.03
26	Игры на логическое внимание.	игра	1	18.03
27	Тематическая игра «День птиц»	проект	1	25.03
28	Тематическая игра «Мир героев	проект	1	8.04

	Пушкина»			
29	Тематическая игра «В мире растений»	проект	1	15.04
30	Тематическая игра «Космос»	проект	1	22.04
31	Тематическая игра «В мире математики»	праздник	1	29.04
32	Тематическая игра «Безопасность»	игра	1	6.05
33	Тематическая игра «в мире животных»	игра	1	13.05
34	Игра «Всё обо всём»	игра	1	20.05

Рекомендовано:

Протокол № 1 заседания МО

Учителей начальных классов

МБОУ лицея от 27.08.2021г

Руководитель МО _____ Письменская Н.Н

Согласовано:

заместитель директора

МБОУ лицея №5 по УВР

_____ Пороло Т.А.

27.08.2021г.