

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**Министерство образования и науки Мурманской области**

**Муниципальное образование Кандалакшский район**

**МАОУ СОШ № 10**

**РАССМОТРЕНО**

Педагогическим советом

---

Протокол № 1  
от «30» сентября 2023 г.

**УТВЕРЖДЕНО**

Директор школы

---

Е.А. Иванова  
Приказ №188  
от «30» августа 2023 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**внеурочной деятельности**

**по интеллектуальной игре «Что? Где? Когда?»**

для 5-11 классов

начального общего образования

Составитель: Фабриков В.П.

учитель музыки, МХК

г. Кандалакша, 2023

<b>Раздел №1. Основные характеристики программы.</b>	
<b>1.1. Пояснительная записка</b>	
Направленность (профиль) программы	Рабочая программа занятий «Что? Где? Когда?» в 5-11 классах составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта, на основании плана внеурочной деятельности школы, запросами родителей. Программа разработана на основе Концепции духовно-нравственного развития и воспитания гражданина России.-М.:Просвещение,2010, а также авторской программы Д.В. Григорьева «Программы внеурочной деятельности. Познавательная деятельность. Просвещение 2013г. Согласно плану внеурочной деятельности МАОУ СОШ № 10 программа реализуется в рамках интеллектуального направления в 5-11тых классах. На реализацию программы отводится 34 часа, из расчёта 1 час в неделю с каждой группой. В течение учебного года на занятия с группой отводится 34 аудиторных часа.
Актуальность программы	Актуальность программы обусловлена ее практической значимостью: человек рассматривается как создатель духовной культуры и творец рукотворного мира. Возможность проявить себя, раскрыть индивидуальные способности в процессе подготовки, во время проведения игр. Большое значение для воспитания у обучающихся нравственного начала, любви и уважения к творческому труду
Цель	создание условий для творческого и нравственного развития детей, ориентирование их в предметно – практической деятельности
Задачи	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Формирование позитивной самооценки, самоуважения.</li> <li>• Формирование коммуникативной компетентности в сотрудничестве.</li> <li>• Формирование способности к организации деятельности и управлению ею.</li> <li>• Формирование умения решать творческие задачи.</li> <li>• Формирование умения работать с информацией (сбор, систематизация, хранение, использование)</li> </ul>
Отличительные особенности программы.	Содержание программы нацелено на формирование культуры творческой личности, приобщение обучающихся к общечеловеческим ценностям через собственное творчество, формирование активной деятельностной позиции
Адресат программы	Участники программы: учащиеся 8 классов
Объем программы	Количество часов: 34ч.
Срок освоения программы	2022-2023 учебный год
Режим занятий.	1 раз в неделю
<b>Раздел № 2. Результаты освоения курса внеурочной деятельности</b>	
<b>2.1. Планируемые результаты работы.</b>	
<i>Личностные:</i> - Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие	

для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).

- В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

- Развивать положительный мотив к деятельности в проблемной ситуации («Хочу разобраться, хочу попробовать свои силы, хочу убедиться смогу ли разрешить эту ситуацию...»),

- Формировать положительные изменения в эмоционально-волевой сфере (« Испытываю радость, удовольствие от деятельности, мне это интересно, могу усилием воли концентрировать свое внимание...»), переживание учащимися субъективного открытия («Я сам получил этот результат, я сам справился с этой проблемой...»)

*Регулятивные:*

- Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя.

- Проговаривать последовательность действий .

- Учиться высказывать своё предположение (версию) на основе работы с иллюстрацией.

- Учиться работать по предложенному учителем плану.

- Учиться отличать верно выполненное задание от неверного.

- Учиться совместно с учителем и другими обучающимися давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.

*Познавательные:*

- Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя.

- Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя справочные источники, свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.

- Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всего класса.

- Преобразовывать информацию из одной формы в другую: составлять рассказы и задачи на основе предметных, рисунков, схематических рисунков, схем.

*Коммуникативные:*

- Донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).

- Слушать и понимать речь других.

- Совместно договариваться о правилах общения и поведения и следовать им.

- Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

### **Контроль и оценка планируемых результатов**

Для оценки эффективности занятий можно использовать следующие показатели:

- удовлетворенность учеников, посещающих предметный курс;

- сформированность деятельности (правильность выполняемых действий).

– степень помощи, которую оказывает учитель учащимся при выполнении заданий: чем помощь учителя меньше, тем выше самостоятельность учеников и, следовательно, выше развивающий эффект занятий;

– поведение учащихся на занятиях: живость, активность, заинтересованность школьников обеспечивают положительные результаты занятий;

– результаты проводимых игр, в ходе которых выявляется, справляются ли ученики с заданиями самостоятельно;

Способы выявления промежуточных и конечных результатов обучения учащихся:

- анкетирование;

- поведение игр.

Контроль и оценка результатов учащихся предусматривает выявление индивидуальной динамики качества усвоения программы ребёнком и не допускает сравнения его с

<p>другими детьми. Способом организации накопительной системы оценки является портфель достижений обучающегося. Портфель достижений – сборник работ и результатов обучающегося, который демонстрирует его усилия, прогресс и достижения.</p>			
<b>Раздел 3. Содержание программы</b>			
3.1. Формы обучения и виды занятий			
Коллективное творчество (парное, микрогрупповое, групповое, межгрупповое взаимодействие); индивидуальная работа; игра.			
<b>3.2. Содержание курса</b>			
<p><b>Введение в игру. (1 ч)</b> 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 проблемы.</p> <p><b>Компоненты успешной игры.(1 ч)</b> Эрудиция. Логика. Нестандартное мышление. Внимание к детям. Выделение главного. Умение слышать друг друга. Скорость реакции. Интуиция. Находчивость. Чувство юмора. Умение сдерживать эмоции. Примеры применения каждого компонента успешной игры. Игровые пробы.</p> <p><b>Техника мозгового штурма. (3 ч)</b> Правила мозгового штурма. Проведение 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.</p> <p><b>Составление вопросов к играм. (3 ч)</b> 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. Самостоятельная домашняя индивидуальная работа школьников по составлению вопросов к играм. Разбор составленных вопросов на занятиях. Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.</p> <p><b>Игры «Что? Где? Когда?».(10 ч)</b> Тренировочные игры «Что? Где? Когда?». Тематические игры «Что? Где? Когда?»: «Героические страницы российской истории»; «Первые в космосе»; «Мировая художественная культура»; «Религии мира» т.п. Клубный турнир «Что? Где? Когда?».</p> <p><b>Другие интеллектуальные викторины. (6 ч)</b> «Своя игра». «100 к одному». «Брейн-ринг» и т.п.</p> <p><b>Социальные пробы. (10 ч)</b> Самостоятельная подготовка, организация, проведение и последующий анализ членами клуба интеллектуальных викторин для младших школьников. Самостоятельная подготовка организация, проведение и последующий анализ членами клуба общешкольного турнира «Брейн-ринг». Организация и проведение турниров «Брейн-ринг» с внешкольными командами.</p>			
<b>Раздел № 4. Тематическое планирование</b>			
Раздел	№	Тема	Кол-во часов
Введение в игру	1	Нормы поведения в игре. Правила.	1
Компоненты успешной игры.	2	Эрудиция. Логика. Нестандартное мышление. Внимание. Выделение главного.	2
Техника мозгового штурма.	3	Правила мозгового штурма.	3
	4	Проведение мозгового штурма в разных проблемных ситуациях.	4

	5	Коллективный анализ каждого мозгового штурма	5
Составление вопросов к играм.	6	Правила составления вопросов.	6
	7	Использование словарей и энциклопедий, журналов, художественной литературы, кино для составления вопросов.	7
	8	Роль широкого кругозора и эрудиции в составлении вопросов.	8
Игры «Что? Где? Когда?».	9	Тренировочная игра «Что? Где? Когда?».	9
	10	Тренировочная игра «Что? Где? Когда?».	10
	11	Тематическая игра «Героические страницы российской истории».	11
	12	Тематическая игра «Права и обязанности школьников»	12
	13	Тематическая игра «Проступок. Правонарушение. Преступление».	13
	14	Тематическая игра «Редкие профессии»	14
	15	Тематическая игра «Мировая художественная культура»	15
	16	Тематическая игра «Кино и музыка»	16
	17	Клубный турнир «Что? Где? Когда?»	17
	18	Клубный турнир «Что? Где? Когда?»	18
Другие интеллектуальные викторины.	19	«Своя игра».	19
	20	«Звездный час».	20
	21	«Лото».	21
	22	«Самый умный»	22
	23	«Угадай мелодию»	23
	24	«Перевертыши»	24
Социальные пробы.	25	Самостоятельная подготовка игры.	25
	26	Организация игры.	26
	27	Проведение игры.	27
	28	Анализ проведенной игры членами клуба.	28
	29	Самостоятельная подготовка общешкольной игры.	29
	30	Организация общешкольной игры.	30
	31	Проведение общешкольной игры.	31
	32	Анализ проведенной общешкольной игры членами клуба.	32
	33	Организация и проведение турнира «Брейн-ринг»	33
	34	Анализ проведенного турнира «Брейн-ринг»	34