

**Муниципальное общеобразовательное учреждение Иркутского районного
муниципального образования «Никольская средняя общеобразовательная
школа»**

(МОУ ИРМО «Никольская СОШ»)

Принято на заседании МО
протокол №
от «_» _____ 2024 г.

Руководитель МО

Принято на заседании
педагогического совета
протокол №
от «_» _____ 2024 г.

Утверждено:

Директор МОУ ИРМО «Никольская СОШ»

_____ И. Н.Куликова

Приказ № ОД – 319 от «29» августа 2024 г.

**Рабочая программа
по внеурочной деятельности**

ОБЩЕИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЕ НАПРАВЛЕНИЕ

«Что? Где? Когда?»
10-11 класс

Пояснительная записка

Рабочая программа занятий «Что? Где? Когда?» в 10-11 классах составлена на основании плана внеурочной деятельности в соответствии с целями и задачами школы, запросами родителей. Рабочая программа конкретизирует содержание предметных тем и показывает распределение часов по разделам курса.. На реализацию программы отводится 34 часов, из расчёта 1 час в неделю с каждой группой. В течение учебного года на занятия с группой отводится 34 часа.

Образовательная направленность занятий в рамках курса «Что? Где? Когда?» связана в основном с формированием ценностного отношения школьников к знаниям, развитием их любознательности, повышением их познавательной мотивации. Проведение предусмотренных программой тематических игр «Что? Где? Когда?» позволит педагогу акцентировать внимание школьников на ярких страницах отечественной и мировой истории и культуры. Также можно предоставить подросткам возможность самостоятельно организовать интеллектуальные викторины для учащихся младших классов, что позволит им приобрести и некоторый позитивный опыт социальной деятельности

Цель данного курса: включение обучающихся в коллективно творческую деятельность, выявление и развитие способностей личности, эффективная реализация ее творческого и интеллектуального потенциала.

Задачи:

1. учить самостоятельно, искать и получать информацию из различных источников, уметь ее анализировать и критически мыслить;
2. развивать организаторские способности;
3. обучать детей уважительному и толерантному общению друг с другом;
4. способствовать формированию умения понимать себя и других, давать правильную оценку поступком других людей, вести диалог, участвовать в совместных мероприятиях;
5. стимулировать умение совершенствоваться в коллективе;
6. способствовать развитию индивидуальных особенностей ученика; создать условия для творческой деятельности учащихся в предпочитаемых ими областях знаний;
7. популяризовать науки через игровую деятельность.

Отличительные особенности программы:

- содержание доступно для учащихся;
- реализация программы способствует созданию зоны комфорта и повышению эмоционального фона;
- программа дает возможность работы с учащимися, имеющими разный уровень интеллектуальных возможностей;
- проведение занятий по данной программе позволяет учащимся проявить себя не только в качестве участников интеллектуальных игр, но и их организаторами;
- программа предполагает приобретение учащимися опыта индивидуальной и коллективной работы.

Формы и методы работы:

- индивидуальная и групповая форма;
- беседа, дискуссия;
- иллюстрация, познавательная игра;
- работа с книгой, работа с цифровыми ресурсами, просмотр видеозаписей.

Прогнозируемые воспитательные результаты и эффекты деятельности обучающихся:

Первый уровень результатов — приобретение обучающимися первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни во взаимодействии обучающегося со своими учителями как значимыми для него носителями положительного социального знания и повседневного опыта.

Второй уровень результатов — получение обучающимся опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества, ценностного отношения к социальной реальности в целом при взаимодействии обучающихся между собой на уровне класса, образовательного учреждения, т. е. в защищённой, дружественной просоциальной среде.

Третий уровень результатов — получение обучающимся опыта самостоятельного общественного действия во взаимодействии обучающегося с представителями различных социальных субъектов за пределами образовательного учреждения, в открытой общественной среде. Телевизионный эфир сегодня дарит нам большое количество разнообразных игр. Но только «Что? Где? Когда?» вышла за рамки телевизионной игры, превратилась в вид интеллектуального спорта и стала образом жизни для сотен людей.

Игра дает возможность ученикам раскрыть себя с совершенно иной стороны. Принимая участие в ЧГК, каждый может выявить ту область знаний, в которой преуспевает, а также увидеть свои слабые стороны, что помогает и в учебе. Неправильно ответив на какой-либо вопрос, возникает желание узнать об этом всё. И так постоянно. Игра невероятно увлекает. Участник не может расслабиться, опустить руки, потому что после побед хочется постоянно лидировать и отстаивать свои позиции, а для этого нужно много работать над собой.

Успех в игре зависит от каждого члена команды. Только сплоченный коллектив способен показать результат. Здесь все игроки становятся единым целым. Привычка поддерживать друга и работать слаженно отражается в повседневной жизни, что помогает быстро находить подход к человеку, лучше разбираться в людях.

Данная программа направлена на интеллектуальное, креативное развитие обучающихся через формирования и развития учебно-информационного навыка.

Участие в интеллектуальных играх создает предельно широкий фронт для познания, самостоятельной деятельности и реализации творческого потенциала обучающихся, начиная от приобретения конкретных знаний, до самостоятельного исследования.

В ходе игры приобретаются навыки анализа и синтеза, формируются умения работы в команде, расширяется кругозор.

Работа клуба ведется в направлениях:

1. Исследовательское: работа с литературой, отбор материалов для докладов, составление вопросов; знакомство с новыми читательскими технологиями, технологиями мозгового штурма.
2. Практическое: написание докладов, статей, выступления.
3. Публицистическое: ведение интернет страницы в социальных сетях, видеосъемка и трансляция передач: «Что? Где? Когда?».
4. Игровое. Проведение тренировочных и итоговых брейн - игр, игр «Что? Где? Когда?»

Занятия носят добровольный и развлекательный характер.

При подборе материала и выборе форм игры учитываются возрастные особенности детей.

Актуальность программы заключается в развитии читательской активности, познавательных интересов, логического мышления, практике написания исследовательских докладов.

Педагогическая целесообразность заключается в привлечении детей к интеллектуальному творчеству, созданию установки для получения новых знаний, повышению самооценки.

Ключевая идея – знания не даются в готовом виде. Обучающиеся добывают знания самостоятельно и умеют ими пользоваться.

Установлено, что результаты обучения напрямую связаны со сформированностью информационной компетентности.

Отсутствие навыка извлечения необходимой информации из различных видов источников или учебной самостоятельности снижает уровень готовности ученика к самообразованию.

Описание участников программы.

Обучающиеся 10-11 класса.

Данная образовательная программа деятельности классного руководителя призвана решить следующие актуальные задачи:

- повышение уровня успеваемости;
- мотивация к чтению художественной литературы, энциклопедий, справочников;
- умение самостоятельно работать с учебной литературой;
- умение самостоятельно находить нужную информацию;
- умение ставить перед собой цели, задачи и самостоятельно находить решение;
- умение объективно оценивать результат своей деятельности.
- умение формулировать и задавать вопросы.

Данная программа включает в себя:

- интерактивные занятия.
- классные часы
- видеолекции
- семинары, чтения
- конкурсы
- тренировочные игры
- итоговые игры

Отличительные особенности программы:

1. Разработанная программа имеет значение для решения ряда образовательных проблем в масштабе образовательного учреждения и в случае реализации, позволит повысить уровень успеваемости;
2. В программе делается акцент на совершенствование педагогической работы: поиска инновационных форм и методов обучения;
3. Вовлечение обучающихся в самостоятельную учебную деятельность с акцентом на осознание “смыслов” и использование знаний.

Критерии отслеживания эффективности Программы.

-Мониторинг успеваемости;

-Результаты игр.

Прогнозируемый результат.

По окончании программы обучающиеся:

- повысят свою учебную успеваемость.
- научатся работать со словарями и энциклопедиями, самостоятельно составлять вопросы и задания для интеллектуальных игр.
- научатся писать исследовательские статьи.
- приобретут навыки позитивного общения, свободного высказывания и отстаивания своей точки зрения.
- научатся слушать собеседника, концентрировать внимание на поставленной задаче, эффективно взаимодействовать друг с другом для выработки общего решения.

Обучающиеся научатся:

- деловому конструктивному взаимодействию в группе;
- азам самоуправления;
- развивать коммуникативную и эмоциональную культуру;
- организовывать игровое взаимодействие на уровне группы, класса.

Обучающиеся получат возможность научиться:

- коллективному и индивидуальному целеполаганию и планированию;
- организации и проведению классных дел;

- индивидуальной и коллективной рефлексии;
- управлению собственным поведением с учетом не только собственных интересов, но и потребностей окружающих;
- организаторским навыкам, умениям, развитию творческой активности по организации досуга.

Требования к личностным, метапредметным результатам освоения программы.

В результате изучения данной программы обучающиеся получают возможность формирования

личностных результатов:

- 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.
- адекватно реагировать в проявлениях эмоционально-оценочного отношения к миру (интересы, склонности, предпочтения);
- выражать собственное мнение, позицию; овладеют культурой общения и поведения.

метапредметные результаты:

Регулятивные УУД:

- определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя.
- учиться высказывать своё предположение (версию).
- 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.
- контролировать в форме сличения способа действия и его результата с заданным эталоном;

познавательные УУД:

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

- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы.
- перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать

коммуникативные УУД:

- 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 в школе и следовать им.
- учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

Предполагается, что дети расширят свои знания в следующих областях: русский язык, литература, история, география, биология, обществознание, культура, краеведение, религия.

Ресурсное обеспечение реализации профилактической программы.

Методическое обеспечение:

- конспекты занятий, классных часов, игр, статьи на интернет-ресурсах «Что? Где? Когда?», книги.

Дидактический материал:

- тренировочные вопросы 1, 2, 3,4 уровней сложности, видеолекторий, фонд презентаций, видеороликов, музыкальное сопровождение, декорации.

Библиотечный фонд. Интернет ресурсы.

Материально-техническое обеспечение:

- класс
- компьютерный класс;
- локальная сеть и доступ в Интернет;
- библиотека;

Структура и содержание программы.

Программа рассчитана: на 1 час в неделю.

С первых занятий важно заинтересовать! Рекомендуется на вводных занятиях рассказать об истории игры, организовать совместный просмотр одной из

понравившихся игр, познакомить с интересными фактами из их проведения. Так же, обучающиеся, с первых занятий должны четко знать Устав клуба, регламент занятий, темы и правила игр. Мотивация – ключ к успеху!

Занятия проводятся раз в неделю. Работа на занятиях основывается на необходимом элементе, в процессе которого обучающимся предлагается собирать самую разную информацию по общей теме. При этом дети сами выбирают, что именно они хотели бы узнать. Учитель только помогает найти нужную информацию и выстроить план работ ученических сообщений. При этом ребята разбиты на группы: 3 игровые команды по 6 человек, и команда администраторов и редакторов (как правило, играющая команда школы) – 5-6 человек. Стоит отметить то, что у каждого ребенка имеется возможность знать тему заранее, чтобы подготовиться, а так же, в случае необходимости доработать свой доклад дома и выступить с ним позднее. На самые интересные доклады педагог предлагает обучающимся написать исследовательскую статью, которая позже будет опубликована на страничке школы, в социальных сетях.

Программа предусматривает так же домашние задания – создание интереснейших интеллектуальных вопросов, на которые команды будут отвечать на тренировочных играх в конце каждого месяца.

Важное место, если мы говорим о повышении успеваемости, занимает работа с родителями.

Стоит обратить особое внимание на разнообразие форм предполагаемых для более успешного внедрения программы:

- ролевое проигрывание
- групповая дискуссия
- беседы, чтения, рассказы, обсуждения
- конкурсы
- диспуты и семинары
- классные часы
- интегрированные занятия
- игры

Учебно-тематический план основных мероприятий.

Содержание курса

10-11 класс

№ п/п	Название раздела, темы	Содержание	Формы проведения занятий
1.	Вводное занятие.	История и принципы игры ЧГК. Правила: внимательное прочтение условия; занимательные задачи; распределение времени; знакомство с программой; формирование команды.	лекция
2.	Вопрос — основа интеллектуального конкурса. Требования к вопросам.	Вопрос — основа игры. Требования к вопросам: интересная информация, лаконичная формулировка, логический путь к ответу, однозначность ответа, четкий источник информации. Как работать над вопросом. Вопросы на конкретные знания как исключение. Умение находить необычное в обычном. Сравнение как мыслительная операция. Правила и приемы сравнения.	лекция с использованием учебного фильма, практические занятия, игры
3.	Алгоритм поиска ответов. Основные приемы.	Ключевое слово в вопросе. Как строить логическую цепочку. Наиболее часто встречающиеся приемы зашифровки информации. Умение мыслить нестандартно. Обобщение как мыслительная операция. Логические задачи на определение последовательности, распределения, сравнения. Аналогия как мыслительная операция. Проведение аналогий с отношениями противоположности, принадлежности. Правила и алгоритмы решения логических	практические занятия, игры, лекция с использованием учебного фильма, игры

		познавательных задач разных степеней сложности с рассуждениями. Правила решения головоломок.	
4.	Эрудиция — ключ к успеху. Интеллектуальная разминка.	Необходимость пополнения знаний. Интеллектуальная разминка: задания на развитие внимания, памяти, воображения, мышления. Отработка навыков решения головоломок.	практические занятия, игры
5.	Принципы работы в команде.	Команда — единый механизм. Непрерывность обсуждения. Как слушать друг друга. Необходимость высказывания всех мыслей. Чего не нужно делать при обсуждении. Как выстроить логическую цепочку командой.	практические занятия, лекция с использованием учебного фильма, игры
6.	Проведение интеллектуальных игр.	Ознакомление с формами нетрадиционных логических игр, практические занятия. (перевертыши, шарады, ребусы и т.д.)	практические занятия, игры
7.	Проведение викторин.	Проведение викторин на различные темы, умение их составлять.	практические занятия, игры
8.	Проведение игра в школе, участие в играх города, региона.	Участие в играх различного уровня. Проведение игр для школьников младших классов и среднего звена. Подведение итогов года, анализ работы.	практические занятия, игры, семинар

Планируемые результаты.

№ п/п	Наименование раздела (линии) курса	Планируемые результаты
1.	Вводное занятие.	Обучающиеся познакомятся

2.	<p>Вопрос — основа интеллектуального конкурса. Требования к вопросам.</p>	<p>Обучающиеся научатся находить интересную информацию, логический путь к ответу, однозначность ответа, четкий источник информации. Поймут как работать над вопросом. Изучат все виды вопросов. Разовьют умение находить необычное в обычном, узнают правила и приемы сравнения и основные требования к вопросам.</p>
3.	<p>Алгоритм поиска ответов. Основные приемы.</p>	<p>Разовьются познавательные, коммуникативные, творческие способности обучающихся;</p> <p>расширится кругозор учащихся;</p> <p>Учащиеся поймут как строить логическую цепочку. Узнают наиболее часто встречающиеся приемы зашифровки информации. Разовьют умение мыслить нестандартно.</p> <p>Узнают правила и алгоритмы решения логических познавательных задач разных степеней сложности с рассуждениями, правила решения головоломок.</p>
4.	<p>Эрудиция — ключ к успеху. Интеллектуальная разминка.</p>	<p>Узнают что такое интеллектуальная разминка, изучат задания на развитие внимания, памяти, воображения, мышления. Отработают навыки решения головоломок.</p> <p>Осознают необходимость пополнения знаний.</p> <p>Научатся сотрудничеству (общению, взаимодействию) со сверстниками при решении задач на занятиях;</p> <p>Научатся работать как индивидуально, так и согласованно в составе группы научатся распределять работу между участниками</p>

		<p>проекта.</p> <p>Научатся совместно договариваться о правилах общения и поведения на занятиях кружка и следовать им.</p>
5.	Принципы работы в команде	<p>Команда — единый механизм.</p> <p>Обучающиеся поймут необходимость непрерывности обсуждения вопроса.</p> <p>Научатся слушать друг друга. Поймут необходимость высказывания всех мыслей.</p> <p>Узнают, чего не нужно делать при обсуждении, как выстроить логическую цепочку командой.</p> <p>Научатся сотрудничеству (общению, взаимодействию) со сверстниками при решении задач на занятиях.</p> <p>Научатся давать самооценку результатам своего труда.</p> <p>Научатся работать как индивидуально, так и согласованно в составе группы научатся распределять работу между участниками проекта.</p> <p>Научатся совместно договариваться о правилах общения и поведения в игре и следовать им.</p>
6.	Проведение интеллектуальных игр	<p>На практике отработают полученные знания как в привычной форме игр, так и в форме нетрадиционных логических состязаний.</p> <p>Научатся сотрудничеству (общению, взаимодействию) со сверстниками при решении задач на занятиях;</p> <p>Сформируются навыки применения полученных знаний и умений в практической деятельности.</p> <p>Обучающиеся научатся самостоятельно</p>

		<p>работать, думать, решать творческие задачи, а также совершенствовать навыки аргументации собственной позиции по определенному вопросу.</p>
7.	Проведение викторин.	<p>Научатся сотрудничеству (общению, взаимодействию) со сверстниками при решении задач на занятиях; развивать коммуникативные умения: умений взаимодействовать в коллективе; объективно оценивать свою работу и деятельность других;</p> <p>Осознают необходимость познавательной активности и самостоятельной мыслительной деятельности.</p> <p>Отработают навыки применения полученных знаний и умений в практической деятельности.</p>
8.	Проведение игра в школе, участие в играх города, региона.	<p>Научатся сотрудничеству (общению, взаимодействию) со сверстниками при решении задач на занятиях;</p> <p>Сформируются навыки применения полученных знаний и умений в практической деятельности.</p> <p>Обучающиеся научатся самостоятельно работать, думать, решать творческие задачи, а также совершенствовать навыки аргументации собственной позиции по определенному вопросу.</p>

Тематическое планирование.

№ п/п	Тема	Количество часов на освоение темы
1.	Вводное занятие. Правила игры.	1
2.	Нормы поведения в клубе, кодекс чести знатока.	1
3.	Вопрос — основа интеллектуального конкурса. Требования к вопросам.	1
4.	Виды вопросов.	1
5.	Логические задачи на определение последовательности, распределения, сравнения.	1
6.	Логические задачи, ребусы.	1
7.	Как строить логическую цепочку при поиске ответа.	1
8.	Правила решения головоломок.	1
9.	Эрудиция — ключ к успеху.	1
10.	Интеллектуальная разминка: задания на развитие внимания, памяти, воображения, мышления.	1
11.	Интеллектуальная разминка: задания на развитие внимания, памяти, воображения, мышления.	1
12.	Принципы работы в команде.	1
13.	Чего не нужно делать при обсуждении.	1
14.	Тематические игры в «ЧГК».	1
15.	Тематическая игра «Героические страницы российской истории».	1
16.	Тематическая игра «Первые в космосе».	1
17.	Тематическая игра «МХК».	1
18.	Тематическая игра «Мультфильмы».	1

19.	Тематическая видео-игра.	1
20.	Клубный турнир «ЧГК».	1
21.	Клубный турнир «ЧГК».	1
22.	Интеллектуальная викторина «Эрудит-лото».	1
23.	Интеллектуальная викторина «Брейн-ринг».	1
24.	Игра чемпионата.	1
25.	Интеллектуальная викторина «Своя игра».	1
26.	Тематическая видео-игра «Фильмы».	1
27.	Игра чемпионата.	1
28.	Игра чемпионата.	1
29.	Подготовка викторин для младших школьников.	1
30.	Организация и проведение интеллектуальных викторин для младших школьников.	1
31.	Организация и проведение интеллектуальных викторин для среднего звена.	1
32.	Игра чемпионата.	1
33.	Игра на кубок	1
34.	Подведение итогов года. Игра клуба.	1