

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ КОВДОРСКОГО РАЙОНА

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«средняя общеобразовательная школа № 1
с углублённым изучением английского языка»**

Центр образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста»



УТВЕРЖДАЮ

Директор МБОУ «СОШ №1»

_____ Колупова И.В.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«Школьная лига «Что? Где? Когда?»»
(общекультурное направление)**

5-11 класс

34 ЧАСА

2023/2024 УЧЕБНЫЙ ГОД

Составитель программы:

Марченко Светлана Николаевна,

учитель истории МБОУ «СОШ № 1»

г.Ковдор

2023

Планируемые результаты освоения программы

Личностные:

- 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; - проведение игр.

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

Содержание курса внеурочной деятельности

Введение в игру (1 час)

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.

Компоненты успешной игры (1 час)

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.

Техника мозгового штурма (3 часа)

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.

Составление вопросов к играм (3 часа)

Правила составления вопросов. Использование словарей и энциклопедий для составления вопросов. Использование научнопопулярных 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.

Игры «Что? Где? Когда?» (10 часов)

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?».

Другие интеллектуальные игры (6 часов)

Тренировочные интеллектуальные игры «Своя игра». «100 к одному». «Брейнринг» и т.п.

Социальные пробы (10 часов)

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.

Календарно-тематическое планирование

№ п/п	Название раздела, темы	Кол-во часов	Основные виды учебной деятельности обучающихся	Дата проведения
1.	Введение в игру. Нормы поведения в игре. Правила.	1	познавательная и проектная деятельность	
2.	Компоненты успешной игры. Эрудиция. Логика. Нестандартное мышление. Внимание. Выделение главного.	1	познавательная и проектная деятельность	
3.	Техника мозгового штурма. Правила мозгового штурма.	1	познавательная и проектная деятельность	
4.	Техника мозгового штурма. Проведение мозгового штурма в разных проблемных ситуациях.	1	познавательная и проектная деятельность	
5.	Техника мозгового штурма. Коллективный анализ каждого мозгового штурма.	1	познавательная и проектная деятельность	
6.	Составление вопросов к играм. Правила составления вопросов.	1	познавательная и проектная деятельность	
7.	Составление вопросов к играм. Использование словарей и энциклопедий, журналов, художественной литературы, кино для составления вопросов.	1	познавательная и проектная деятельность	
8.	Составление вопросов к играм. Роль широкого кругозора и эрудиции в составлении вопросов.	1	познавательная и проектная деятельность	
9.	Игры «Что? Где? Когда?». Тематическая игра «Героические страницы российской истории».	1	познавательная и проектная деятельность	
10.	Игры «Что? Где? Когда?». Тематическая игра «Права и обязанности школьников»	1	познавательная и проектная деятельность	
11.	Игры «Что? Где? Когда?». Тематическая игра «Проступок. Правонарушение. Преступление».	1	познавательная и проектная деятельность	
12.	Тренировочная игра «Что? Где? Когда?».	1	познавательная и проектная деятельность	
13.	Игры «Что? Где? Когда?». Тематическая игра «Кино и музыка»	1	познавательная и проектная деятельность	

14.	Игры «Что? Где? Когда?». Тематическая игра «Редкие профессии»	1	познавательная и проектная деятельность	
15.	Игры «Что? Где? Когда?». Тематическая игра «Мировая художественная культура»	1	познавательная и проектная деятельность	
16.	Игры «Что? Где? Когда?». Тренировочная игра «Что? Где? Когда?».	1	познавательная и проектная деятельность	
17.	Игры «Что? Где? Когда?». Тематическая игра «Литература».	1	познавательная и проектная деятельность	
18.	Тренировочная игра «Что? Где? Когда?».	1	познавательная и проектная деятельность	
19.	Другие интеллектуальные игры. «Своя игра».	1	познавательная и проектная деятельность	
20.	Другие интеллектуальные игры. «Звездный час».	1	познавательная и проектная деятельность	
21.	Другие интеллектуальные игры. «Лото».	1	познавательная и проектная деятельность	
22.	Другие интеллектуальные игры. «Самый умный».	1	познавательная и проектная деятельность	
23.	Другие интеллектуальные игры. «Угадай мелодию».	1	познавательная и проектная деятельность	
24.	Другие интеллектуальные игры. «Брейн-ринг».	1	познавательная и проектная деятельность	
25.	Социальные пробы. Самостоятельная подготовка игры.	1	познавательная и проектная деятельность	
26.	Социальные пробы. Организация игры.	1	познавательная и проектная деятельность	
27.	Социальные пробы. Проведение игры.	1	познавательная и проектная деятельность	
28.	Социальные пробы. Анализ проведенной игры членами клуба.	1	познавательная и проектная деятельность	
29.	Социальные пробы. Самостоятельная подготовка общешкольной игры.	1	познавательная и проектная деятельность	

30.	Социальные пробы. Организация общешкольной игры.	1	познавательная и проектная деятельность	
31.	Социальные пробы. Проведение общешкольной игры.	1	познавательная и проектная деятельность	
32.	Социальные пробы. Анализ проведенной общешкольной игры членами клуба.	1	познавательная и проектная деятельность	
33.	Социальные пробы. Организация и проведение турнира «Брейн-ринг»	1	познавательная и проектная деятельность	
34.	Социальные пробы. Анализ проведенного турнира «Брейн-ринг»	1	познавательная и проектная деятельность	