

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Забелин Олег Алексеевич
Должность: Директор
Дата подписания: 22.08.2024 15:29:45
Уникальный программный ключ:
005e150f9fae21d1f43002d842a67e5f47f58982

**Автономная некоммерческая организация общеобразовательная
международная школа «Дружба»**

СОГЛАСОВАНО

общим собранием учредителей
протокол № 1
«01» июля 2024 года

УТВЕРЖДЕНО

приказом директора № 03-О
«01» июля 2024 года

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
курса внеурочной деятельности «Что? Где? Когда?»
на уровне среднего общего образования
(10-11 классы)**

Пояснительная записка

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Что? Где? Когда?» для 10-11 классов разработана на основе следующих нормативно-правовых документов:

- Федерального закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- приказа Минобрнауки России от 17.05.2012 № 413 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования» (с изменениями, внесенными приказом Минпросвещения России от 12.08.2022 № 732);
- приказа Минпросвещения России от 12.08.2022 № 732 «О внесении изменений в федеральный государственный стандарт среднего общего образования, утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 мая 2012 года № 413»;
- приказа Минпросвещения России от 23.11.2022 № 1014 «Об утверждении федеральной образовательной программы среднего общего образования» (зарегистрирован 22.12.2022 № 71763), с изменениями в соответствии с приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 19.03.2024 № 171 «О внесении изменений в некоторые приказы Министерства просвещения Российской Федерации, касающиеся федеральных образовательных программ начального общего образования, основного общего образования и среднего общего образования»;
- приказа Минпросвещения России от 22.03.2021 № 115 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам — образовательным программам начального общего, основного общего и среднего общего образования»;
- СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденных постановлением главного санитарного врача от 28.09.2020 № 28;
- СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов

среды обитания», утвержденных постановлением главного санитарного врача от 28.01.2021 № 2;

- основной образовательной программы среднего общего образования Школы «Дружба»

Электронные образовательные ресурсы, допущенные к использованию при реализации образовательными организациями имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования приказом Минпросвещения от 04.10.2023 № 738:

- Библиотека ФГИС «Моя школа» – lesson.academy-content.myschool.edu.ru/07.2/05
- Библиошкола www.biblioschool.ru

Цель курса: включение обучающихся в коллективную 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 поступкам других людей, вести диалог, участвовать в совместных мероприятиях.
5. Способствовать развитию индивидуальных особенностей ученика; создать условия для творческой деятельности учащихся в предпочитаемых ими областях знаний.
6. Популяризовать науку через игровую деятельность.

Отличительные особенности программы:

- содержание доступно для учащихся;
- реализация программы способствует созданию зоны комфорта и улучшению 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 в качестве организаторов;
- программа предполагает приобретение учащимися опыта индивидуальной и коллективной работы.

Формы и методы работы:

- индивидуальная и групповая формы;

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

Прогнозируемые воспитательные результаты и эффект от деятельности обучающихся

Первый уровень результатов – приобретение обучающимся 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, то есть в защищенной, 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.

Формы контроля:

- входящий контроль включает в себя проведение тестовой игры «Что? Где? Когда?» (мониторинг), позволяющей сформировать необходимые сведения об уровне подготовки ребенка;
- промежуточный контроль (игра «Брейн-ринг») проводится в середине года, позволяет отследить уровень интеллектуальной подготовки за полгода;
- итоговый контроль (заключительная игра «Что? Где? Когда?»).

Ресурсное обеспечение программы

Литература для учителя и обучающихся:

1. Григорьев Д.В. Программа внеурочной деятельности. Познавательная деятельность. Проблемно-ценностное общение. – М.: Просвещение, 2011.
2. Детские энциклопедии, справочники и другая аналогичная литература.

Перечень материально-технического обеспечения

ПК, электронная доска, принтер, возможность выхода в интернет.

Планируемые результаты освоения программы

Универсальные учебные действия

Личностные универсальные учебные действия:

- положительное отношение к исследовательской деятельности;

- широкая мотивационная основа исследовательской деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы;
- интерес к новому содержанию и новым способам познания;
- ориентация на понимание причин успеха в исследовательской деятельности, в том числе на самоанализ и самоконтроль результата, на анализ соответствия результатов требованиям конкретной задачи, понимание предложений и оценок учителя, взрослых, товарищей, родителей;
- способность к самооценке на основе критериев успешности исследовательской деятельности.

Обучающийся получит возможность для формирования:

- внутренней позиции на уровне понимания обучающимся необходимости исследовательской деятельности, выраженного в преобладании познавательных мотивов и предпочтении социального способа оценки деятельности;
- выраженной познавательной мотивации;
- устойчивого интереса к новым способам познания;
- адекватного понимания причин успешности/неуспешности исследовательской деятельности;
- морального сознания, способности к решению моральных проблем на основе учета позиций партнеров в общении, устойчивого следования в поведении моральным нормам и этическим требованиям.

Регулятивные УУД:

- принимать и сохранять учебную задачу;
- учитывать выделенные учителем ориентиры действий;
- планировать свои действия;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль;
- адекватно воспринимать оценку учителя;
- различать способ и результат действия;
- оценивать свои действия на уровне ретро-оценки;
- вносить коррективы в действия на основе их оценки и учета сделанных ошибок;
- выполнять учебные действия в материале, речи, в уме.

Познавательные УУД:

- осуществлять поиск нужной информации для выполнения учебного исследования с использованием учебной и дополнительной литературы в открытом информационном пространстве, в том числе контролируемом пространстве интернета;
- использовать знаки, символы, модели, схемы для решения познавательных задач и представления их результатов;
- высказываться в устной и письменной формах;

- ориентироваться на разные способы решения познавательных исследовательских задач;
- владеть основами смыслового чтения текста;
- анализировать объекты, выделять главное;
- осуществлять синтез (целое из частей);
- проводить сравнение, сериацию, классификацию по разным критериям;
- устанавливать причинно-следственные связи;
- строить рассуждения об объекте;
- обобщать (выделять класс объектов по какому-либо признаку);
- подводить под понятие;
- устанавливать аналогии;
- оперировать такими понятиями, как проблема, гипотеза, наблюдение, эксперимент, умозаключение, вывод и т. п.;
- видеть проблемы, ставить вопросы, выдвигать гипотезы, планировать и проводить наблюдения и эксперименты, высказывать суждения, делать умозаключения и выводы, аргументировать (защищать) свои идеи и т. п.

Коммуникативные:

- допускать существование различных точек зрения;
- учитывать разные мнения, стремиться к координации;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- договариваться, приходить к общему решению;
- соблюдать корректность в высказываниях;
- задавать вопросы по существу;
- использовать речь для регуляции своего действия;
- контролировать действия партнера;
- владеть монологической и диалогической формами речи.

Содержание программы

1. Введение в игру (1 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.

2. Компоненты успешной игры (2 ч). 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.

3. Техника мозгового штурма (5 ч). 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.

4. Составление вопросов к играм (5 ч). 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.

5. Игры «Что? Где? Когда?» (9 ч). Тренировочные игры «Что? Где? Когда?». Тематические игры. Клубный турнир «Что? Где? Когда?».

6. Другие интеллектуальные викторины (6 ч). «Своя игра», «Пентагон», «Эрудит-лото», «Перевертыши» и т. п.

7. Социальные пробы (6 ч). Самостоятельная подготовка, организация, проведение и последующий анализ членами клуба интеллектуальных викторин. Самостоятельная подготовка, организация, проведение и последующий анализ членами клуба общешкольного турнира «Брейн-ринг». Организация и проведение турниров «Брейн-ринг».

Тематическое планирование

10 класс

№	Название темы урока	Количество часов	
		теория	практика
1	Организационное собрание (введение в игру)	1	
2	Многообразие интеллектуальных игр Игра «Брейн-ринг» Игра «Что? Где? Когда?» Игра «Своя игра» Игра «Эрудит» Игра «Поле чудес» Игра «Пентагон»	8	24
3	Итоговое занятие		1

	Итого	34
--	--------------	-----------

11 класс

№	Название темы урока	Количество часов	
		теория	практика
1	Организационное собрание (введение в игру)	1	
2	Многообразие интеллектуальных игр Игра «Брейн-ринг» Игра «Что? Где? Когда?» Игра «Своя игра» Игра «Эрудит» Игра «Поле чудес» Игра «Пентагон»	8	24
3	Итоговое занятие		1
	Итого	34	