**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**Министерство образования Новгородской области**

**Комитет по образованию Администрации Великого Новгорода**

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение**

**«Лицей-интернат»**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *РАССМОТРЕНО*  *педагогическим советом*  *Протокол № 1 от 30.08.2024* | | *УТВЕРЖДЕНО*  *директором*    *Приказ № 214 от 30.08.2024* | |
|  |  | |

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

курса внеурочной деятельности

**«Что? Где? Когда?»**

**Форма организации:** клуб

**Направление:** общеинтеллектуальное

**Срок реализации:**  1 год

**Возраст учащихся:** 15-16 лет

|  |  |
| --- | --- |
|  | Автор-составитель:  Бондаренко Л.К.,  библиотекарь |

**Великий Новгород**

**2024 год**

**Оглавление**

[Пояснительная записка: цель, задачи, результаты освоения, описание места программы курса внеурочной деятельности в ООП ООО МБОУ «Лицей-интернат имени М.М. Сперанского». 3](#_Toc115182852)

[Содержание Рабочей программы внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности 8](#_Toc115182853)

[Тематическое планирование 12](#_Toc115182854)

[Список источников для реализации Рабочей программы 13](#_Toc115182855)

## Пояснительная записка

Внеурочная деятельность согласно Федеральному государственному образовательному стандарту является неотъемлемой и обязательной частью основной общеобразовательной программы. Она направлена на достижение планируемых результатов освоения основных образовательных программ (личностных, метапредметных и предметных), осуществляемая в формах, отличных от урочной. Внеурочная деятельность может поддерживать профиль и реализовываться за счет учебных предметов, и может расширять границы учебной дисциплины. В рамках внеурочной деятельности педагог организует развивающую среду для учащихся и создает:

* условия для достижения учащимися необходимого для жизни в обществе социального опыта и формирования принимаемой обществом системы ценностей;
* условия для многогранного развития и социализации каждого учащегося;
* воспитывающую среду, обеспечивающую активизацию социальных, интеллектуальных интересов учащихся в свободное время, развитие здоровой, творчески растущей личности с сформированной гражданской ответственностью и правовым самосознанием, подготовленной к жизнедеятельности в новых условиях, способной на социально значимую практическую деятельность, реализацию добровольческих инициатив.

В соответствии с требованиями ФГОС ООО разработана Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Что? Где? Когда?» (далее - Рабочая программа).

**Место Рабочей программы в ООП ООО МБОУ «Лицей-интернат имени М. М. Сперанского».**

Рабочая программа является неотъемлемой и обязательной частью ООП ООО МБОУ «Лицей-интернат имени М.М. Сперанского». Реализация программы опирается на содержание следующих предметов: отечественная и мировая история, литература, мировая художественная культура, физика, биология, астрономия и другие. Связана с формированием ценностного отношения школьников к знаниям, развитием их любознательности, повышением их познавательной мотивации.

**Направление Рабочей программы**: общеинтеллектуальное.

**Форма внеурочной деятельности** – клуб общеинтеллектуального направления – позволяет эффективно сочетать различные формы работы с опорой на практическую деятельность и область применения знаний.

Программа позволяет развивать навыки функциональной грамотности, то есть способности человека использовать приобретаемые в течение жизни знания для решения широкого диапазона жизненных задач в различных сферах человеческой деятельности, общения и социальных отношений.

Современное информационное общество испытывает потребность в образованных, нравственных, способных принимать решения в ситуации выбора, способных к сотрудничеству, отличающихся мобильностью, динамизмом, взаимодействию, обладающих чувством ответственности за судьбу страны и умеющих оперативно работать с постоянно обновляющейся информацией. Соответствовать этим требованиям сегодня может человек, владеющий навыками научного мышления, умеющий работать с информацией, обладающий способностью самостоятельно осуществлять исследовательскую, опытно-экспериментальную и инновационную деятельность. Учащиеся, которые хотят и могут осваивать новые знания, применять их к новым обстоятельствам и решать возникающие проблемы, смогут стать функционально грамотными специалистами. Функциональная грамотность сегодня стала важнейшей частью общественного благополучия, а функциональная грамотность школьников – важным показателем качества образования.

Основные формы: игровые пробы, тренировочные встречи, техника мозгового штурма, составление вопросов к играм, тренировочные игры «Что? Где? Когда?», клубный турнир «Что? Где? Когда?», городской чемпионат «Интеллектуальный клуб», интеллектуальные викторины «Своя игра», «Пентагон», «Эрудит-лото», «Перевёртыши», социальные пробы, общешкольные турниры.

**Новизна, актуальность, педагогическая целесообразность**

Новизна программы заключается в создании особых условий для развития эрудиции, интеллектуальных навыков учащихся, их коммуникативных способностей. Содержание программы нацелено на формирование культуры творческой личности, приобщение обучающихся к общечеловеческим ценностям через собственное творчество, формирование активной деятельностной позиции. Актуальность программы обусловлена направленностью на формирование ключевой компетентности учащихся – их способности и готовности использовать усвоенные знания, умения и способы деятельности в реальной жизни для решения практических задач. Действуя в рамках дополнительного образования, программа призвана не только обобщить и дополнить знания учащихся, полученные в школе, но и предоставить им широкую возможность самореализации в различных учебных, ролевых, интеллектуальных играх, проявить себя, раскрыть индивидуальные способности в процессе подготовки, во время проведения игр.

**В Рабочей программе сочетаются**: социальное, творческое, интеллектуальное, общекультурное, физическое, нравственное, гражданско-патриотическое развитие обучающихся.

**Отличительные особенности Рабочей программы**:

* Учебно-познавательная деятельность включает занятия по изучению методов и форм игры, задания по развитию коммуникативных навыков, сопровождение в тренировочных и игровых процессах.
* Педагогическая поддержка помогает развитию социально-коммуникативных навыков.
* Деятельность клуба включает воспитательные мероприятия и занятия, посвященные интеллектуальным задачам и ориентирована на объединение учащихся.
* При реализации программы используется сетевое взаимодействие. Сетевая форма осуществляется на основе договора между организациями дополнительного образования, научными, культуры.

**Цель Рабочей программы**:

создание условий для становления и развития личности обучающихся, удовлетворение интеллектуальных и коммуникативных потребностей обучающихся через организацию школьного интеллектуального клуба.

**Задачи Рабочей программы**:

Мотивационные:

Создание условий для развития личности ребёнка, развитие его

мотивации к познанию и творчеству;

Познавательные:

Формирование познавательного интереса и навыков научно-интеллектуального труда;

развитие культуры логического и алгоритмического мышления, воображения.

Развитие самостоятельности и стремления к самообразованию и саморазвитию;

Формирование позитивной самооценки, самоуважения.

Формирование коммуникативной компетентности в сотрудничестве.

Формирование способности к организации деятельности и управлению ею.

Формирование умения решать творческие задачи.

Формирование умения работать с информацией (сбор, систематизация, хранение, использование)

**Срок реализации**:

Рабочая программа рассчитана на один учебный год

**Режим занятий**:

Занятия по Рабочей программе предполагают 1 час из расчета 40 минут (в 9 классе).

**Формы и методы**

Система психологических установок личности в отношении к окружающей среде формируется в процессе взаимодействия эмоциональной, интеллектуальной и волевой сфер психики человека. Для реализации задач программы выбираются формы, методы и методические приемы обучения, которые:

* стимулируют учащихся к постоянному пополнению знаний об окружающей среде (конференции, семинары, беседы, рефераты, диспуты, компьютерные технологии, объяснительно-иллюстративные);
* способствуют развитию творческого мышления, умению предугадать возможные последствия деятельности человека; обеспечивают формирование интеллектуальных умений: анализ, синтез, сравнение, установление причинно-следственных связей, а также беседа, наблюдения, обмен опытом;
* обеспечивают развитие исследовательских навыков, умений; основ критического мышления обучающихся и функциональной грамотности;
* вовлекают обучающихся в практическую деятельность по решению проблем окружающей среды местного значения (экологическое волонтерство);
* обеспечивают практическую работу в команде и самостоятельно (мыслительная деятельность, работа с источниками, игры, реализация действий в разных ролях).

**Результаты освоения Рабочей программы**

*Предметные*: формирование знаний о жизни и деятельности людей, формирование и развитие общепредметных и информационных компетентностей, формировать умение продуктивно работать со справочными и энциклопедическими литературными источниками при составлении игровых программ и подготовке к тематическим раундам; способствовать эффективному применению интеллектуального опыта при решении нестандартных учебных и жизненно-бытовых задач, стремлению к оптимальному поведению в экстремальных социальных условиях.

*Метапредметные*: навык поиска, анализа, синтеза, сравнения информации, установления причинно-следственных связей, навык организации и участия в событиях; принимать и сохранять учебную задачу; выполнять учебные действия в материале, речи, в уме; формирование и развитие быстроты мышления, умение применять его в познавательной, коммуникативной, социальной практике и профессиональной ориентации.

*Личностные*: 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, умения 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.

**Формы подведения итогов реализации Рабочей программы**:

презентации, фото и видеоотчеты о деятельности клуба; организация тренировок и игр в Лицее; участие в играх.

# Содержание Рабочей программы

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Тема** | **Содержание** | **Кол-во часов** | | | **Формы организации деятельности** | **Виды деятельности** | **Формы контроля /**  **Представление результата** |
| **Теория** | | **Практика** |
| 1. | «Организационное собрание» | Введение. Знакомство, планирование года. | 1ч. | |  | Круглый стол, игры на коммуникацию | познавательная,  игровая,  проблемно – ценностное общение,  досугово – развлекательная деятельность,  художественное творчество | Знакомство, распределение на команды, названия команд, план на год , план на день знакомств, приглашение новых участников. |
| 2. | «Введение в игру» | Нормы поведения в интеллектуальном клубе и кодекс чести знатока. Особенности игры «Что? Где? Когда?». | 1ч. | |  | Круглый стол | познавательная,  проблемно – ценностное общение, практическая  деятельность. | Кодекс  Фотоотчет, новости в группах ВКонтакте клуба и лицея |
| 3. | «Компоненты успешной игры.» | 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. | 4ч | |  | Творческая работа | познавательная,  игровая,  проблемно – ценностное общение,  досугово – развлекательная деятельность,  художественное творчество | Подготовка презентации. Создание творческого проекта. |
| 4. | «Техника мозгового штурма» | 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. | 2 ч | | 1ч. | Беседа | познавательная,  игровая,  проблемно–ценностное общение,  досугово– развлекательная деятельность,  художественное творчество | Афиша-приглашение на фильм  Создание просветительских материалов  Новости в группах ВКонтакте клуба и лицея |
| 2ч. | Мозговой штурм |
| 5. | «Составление вопросов к играм» | 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. | 2ч | | 1ч | Беседа | познавательная,  игровая,  проблемно – ценностное общение,  досугово – развлекательная деятельность,  художественное творчество | Презентация организаций  Создание информационного поста.  Новости в группах ВКонтакте клуба и лицея |
| 2ч | Игра |
| 6. | Игры «Что? Где? Когда?». | Тренировочные игры «Что? Где? Когда?». Тематические игры |  | | 10ч | Игра | познавательная,  игровая,  проблемно – ценностное общение,  досугово – развлекательная деятельность,  художественное творчество | Афиша, программа события, распределение ролей.  Новости в группах ВКонтакте клуба и лицея |
|  |  |  |  | |  |  |  |
| 7. | «Другие интеллектуальные викторины» | «Своя игра». «Пентагон». «Эрудит-лото». «Перевёртыши» и т. п. |  | | 6ч | Игра | познавательная,  игровая,  проблемно – ценностное общение,  досугово – развлекательная деятельность,  художественное творчество | Оформление результатов исследования  Новости в группах ВКонтакте клуба и лицея |
| 8. | «Социальные пробы» | Самостоятельная подготовка, организация, проведение и последующий анализ членами клуба интеллектуальных викторин для лицеистов. Самостоятельная подготовка, организация, проведение и последующий анализ членами клуба общешкольного турнира «Брейн-ринг». | 1ч | | 5ч | Встреча | проблемно – ценностное общение | Новости в группах ВКонтакте клуба и лицея |
| 9. | «Завершение сезона» | Подведение итогов. Планирование деятельности  Выбор лидера клуба | 1ч | 1ч | |  | проблемно – ценностное общение | Новости в группах ВКонтакте клуба и лицея |
|  |  |  | **Итого: 34 часа** | | |  |  |  |

# Тематическое планирование

**9 класс**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Дата | Тема | Содержание занятий | | Кол-во часов |
| 30.09 | «Организационное собрание» | Введение. Знакомство, планирование года. . | | 1ч. |
| 04.10 | «Организационное собрание». | Введение. Знакомство, планирование года. Составление списка участников команд городского чемпионата. | 1ч | |
| 08.10 | «Введение в игру». | Нормы поведения в интеллектуальном клубе и кодекс чести знатока. Особенности игры «Что? Где? Когда?». Тренировочная игра | 1ч | |
| 13.10 | «Компоненты успешной игры.» | Внимание к деталям. Выделение главного. Умение слышать друг друга. Тренировочная игра. | 1ч | |
| 15.10 | Игры «Что? Где? Когда?». | Участие в городском чемпионате интеллектуальных игр | 2ч | |
| 19.10 | Игры «Что? Где? Когда?». | Игра, посвященная Дню лицеиста | 1ч | |
| 22.10 | «Компоненты успешной игры.» | Внимание к деталям. Выделение главного. Умение слышать друг друга. Тренировочная игра. | 1ч | |
| 05.11 | «Компоненты успешной игры.» | Скорость реакции. Интуиция. Находчивость. Чувство юмора. Умение сдерживать эмоции. Тренировочная игра. | 1ч | |
| 12.11 | «Компоненты успешной игры.». | Примеры применения каждого компонента успешной игры. Тренировочная игра | 1ч | |
| 15.11 | Игры «Что? Где? Когда?». | Участие в городском чемпионате интеллектуальных игр | 2ч | |
| 19.11 | «Техника мозгового штурма». | Правила мозгового штурма. Проведение мозгового штурма в разных проблемных ситуациях. Тренировочная игра | 1ч | |
| 26.11 | «Техника мозгового штурма». | . 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. Тренировочная игра. | 1ч | |
| 03.12 | Игры «Что? Где? Когда?». | Городская онлайн-викторина «Что? Где? Когда?» «Аракчеевская эпоха» (первая треть XIX века) | 1ч | |
| 10.12 | «Техника мозгового штурма». | . 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. Тренировочная игра. | 1ч | |
| 10.12 | Игры «Что? Где? Когда?». | Участие в городском чемпионате интеллектуальных игр | 2ч | |
| 11.12 | «Техника мозгового штурма». | . 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. Тренировочная игра. | 1ч | |
| 17.12 | «Техника мозгового штурма». | . 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. Тренировочная игра. Праздничное чаепитие | 1ч | |
| 24.12 | «Составление вопросов к играм» | Правила составления вопросов. Использование словарей и энциклопедий для составления вопросов. | 1ч | |
| 14.01 | Игры «Что? Где? Когда?». | Участие в городском чемпионате интеллектуальных игр | 2ч | |
| 21.01 | «Составление вопросов к играм» | Использование научно-популярных журналов, художественной литературы и кино для составления вопросов. | 1ч | |
| 22.01 | «Составление вопросов к играм» | Роль широкого кругозора и эрудиции в составлении вопросов. Ценность знания и преимущества эрудированного человека в игре и повседневной жизни | 1ч | |
| 28.01 | «Составление вопросов к играм» . | Самостоятельная домашняя индивидуальная работа школьников по составлению вопросов к играм. Разбор составленных вопросов на занятиях. Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов. | 1ч | |
| 04.02 | «Составление вопросов к играм» . | Разбор составленных вопросов на занятиях. Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов. | 1ч | |
| 11.02 | «Другие интеллектуальные викторины» | «Своя игра». «Пентагон». «Эрудит-лото». «Перевёртыши» и т. п. | 1ч | |
| 12.02 | «Социальные пробы» | Самостоятельная подготовка, организация | 1ч | |
| 19.03 | «Социальные пробы» | Проведение и последующий анализ членами клуба интеллектуальной игры для лицеистов. | 2ч | |
| 15.04 | «Социальные пробы» | Самостоятельная подготовка, организация, проведение и последующий анализ членами клуба общешкольного турнира «Брейн-ринг». | 2ч | |
| 29.04 | «Завершение сезона» | Подведение итогов. Планирование деятельности. Выбор лидера клуба | 2ч | |
| Итого: | | | | 34 часа |

**Организационно-педагогические условия реализации Рабочей программы**: для реализации программы задействованы кабинеты и помещение библиотеки МБОУ «Лицей-интернат имени М. М. Сперанского», актовый зал. Кабинет оборудован компьютером, проектором, экраном, белой доской. Имеются информационные источники разных типов.

# Список источников для реализации Рабочей программы

Список литературы для педагога

1 База вопросов «Что? Где? Когда?» // http://db.chgk.info/

2 Баландин Б. 1001 вопрос для очень умных. – М. 2012

3 Большая школьная энциклопедия, М. «Махаон», 2015

4 Вопросы и ответы. Энциклопедия для детей среднего возраста, М.

«Махаон»,2015.

5 Документы Международной Ассоциации Клубов «Что? Где? Когда?»

6 Задорожный, В.А. Новые вопросы интеллектуальных игр/ В.А

Задорожный М.: Маска, 2014

Список литературы для обучающихся и цифровые Интернет – ресурсы:

1 Журнал «Квант» http://kvant.info/

2 Журнал GEO http://www.geo.ru/

3 Кондрашов А.П. Новейший справочник необходимых знаний.-

М.,2014.

4 Энциклопедия «Кругосвет» http://krugosvet.ru/

5 Энциклопедия для детей в 38 томах, «Аванта+».