

**Негосударственное частное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа с углубленным изучением английского языка
«Частная школа «Взмах»**

ПРИНЯТО

Решением Педагогического совета
НОУ «Частная школа «Взмах»
протокол № 1 от 31 августа 2023 г.

УТВЕРЖДАЮ

Генеральный директор
НОУ «Частная школа «Взмах»
_____/Писарев В.Р./
Приказ № 2-д от 31 августа 2023г.

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
УСИЛЕННО КВАЛИФИЦИРОВАННОЙ
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

Сертификат: 017FF4F000E0AE5EAB46281511349543AB
Владелец: Писарев Виктор Рэмович, генеральный директор
Действителен: с 07.06.2023 До 07.06.2024

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«ЧТО, ГДЕ, КОГДА?»**

Направленность: интеллектуальные марафоны

Возраст учащихся: 9-11 лет

Срок реализации: 1 год (4 класс)

Разработчик:

Лунева Е.Ю.,

учитель начальных классов

частной школы «Взмах»

**Санкт-Петербург
2023 г.**

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Что? Где? Когда?»

составлена в соответствии со следующими документами

- Федеральным Законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральной образовательной программой начального общего образования, утвержденной приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 18 мая 2023 г. № 372;
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021 № 286 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования»
- Уставом НОУ «Частная школа «Взмах»;
- Положением об организации внеурочной деятельности обучающихся НОУ «Частная школа «Взмах».

Внеурочная познавательная деятельность традиционно является одним из самых распространенных видов внеурочной деятельности детей в образовательных организациях России. Педагогу, работающему вместе с детьми по настоящей программе, предоставляется возможность планомерно добиваться результатов интеллектуальной деятельности в разных областях наук, в разных общественных подсистемах и сферах. Реализуя предлагаемое программой содержание занятий с детьми, подбирая соответствующие этому содержанию формы работы и технологии, педагог может постепенно переходить от достижения к достижению. Данная программа открывают широкие возможности для развития ноосферы воспитанников, психических и волевых качеств личности, таких как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, волю. Интеллектуальные игры воспитывают усидчивость, вдумчивость, целеустремленность. Ребенок, участвующий в соревновательном процессе, становится мотивированнее, самокритичнее, привыкает самостоятельно принимать решения, бороться до конца, сохранять позитивный статус при проигрыше.

Интеллектуальные игры развивают такой комплекс важнейших социальных качеств, как высокая степень адаптивности, толерантности. Они являются одним из лучших и увлекательных видов досуга, когда-либо придуманных человечеством. Соревнование — это вдохновение и разочарование, своеобразный выход из одиночества, активный отдых, утоление жажды общения и самовыражения.

Вызовы 21 века заставляют нас поступать решительно, проявлять выдержку и твердость, осторожность и смелость, умение фантазировать и усмирять фантазии. Интеллектуальные игры многогранны и обладают огромным эмоциональным потенциалом: дарят «упоение в борьбе», одновременно требуя умения мобилизовать и концентрировать внимание, ценить время, сохранять выдержку, распознавать истину и заблуждение, критически относиться не только к сопернику, но и к себе. Следовательно, они соединяют в себе элементы искусства, науки и спорта.

Цель программы: создание условий для личностного развития ребенка, всестороннего развития его интеллектуальных, эмоционально-волевых качеств, умений работать в команде.

Задачи:

- сформировать и развить у учащихся ключевые компетенции: интеллектуальные, коммуникативные, социальные,
- сформировать универсальные способы мыслительной деятельности (абстрактно-логическое мышление, память, внимание, творческое воображение),
- воспитывать лидерские качества.

Объем учебной нагрузки:

1 час в неделю, 34 часа в год

Занятия групповые, с делением на 2 или несколько команд.

Обучение осуществляется на основе общепедагогических принципов:

- принцип развивающей деятельности игра не ради игры, а с целью развития личности ребенка и коллектива в целом,
- принцип активной включенности каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны,
- принцип доступности, последовательности и системности.

Основой организации работы с детьми по программе «Что? Где? Когда?» является система дидактических подходов:

- психологическая комфортность, создание соревновательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов,
- целостное представление о мире, раскрывается взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира,
- mini-maxs – обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка в удобной ему парадигме.
- поддержка и поощрение импровизации в нестандартной ситуации,
- культ творчества.

Основные методы обучения:

- мозговой штурм.
- брейн-ринг,
- викторина.
- игра «Умники и умницы»,
- состязания, командные соревнования,
- турниры интеллектуалов,
- мастерские,
- экспедиции и др.
- интеллектуальный марафон

Обучение технологии игры «Что? Где? Когда?» проходит через ряд этапов:

- 1) знакомство с правилами игры,
- 2) знакомство с правилами судейства,,
- 3) обучение правилам игры,
- 4) состязательный процесс,
- 5) приемы и методы сохранения эмоционально-психологического равновесия.

Планируемые результаты

Личностные универсальные учебные действия:

В рамках когнитивного компонента будут сформированы:

- аналитические умения и навыки при различных игровых ситуациях, умение предвосхищать события,
- чувственно-эмоциональный опыт при моделировании, планировании и реализации поставленных игровых задач (как при достижении победы, так и при поражении)
- мыслительные операции на креативном уровне,
- способность ученика генерировать новые идеи,
- богатое воображение и дар перевоплощения.

В рамках ценностного и эмоционального компонентов будут сформированы:

- чувство удовлетворения от красивой, достойной восхищения игры,
- эмоционально-психологическое равновесие и открытость,
- адекватная творческой ситуации самооценка, уважение к позиции противника,

- потребность в сотворчестве, сотрудничестве, поиск новых оригинальных решений при проведении игры.

В рамках деятельностного (поведенческого) компонента будут сформированы:

- потребность в создании ближайших и социально значимых проектов,
- стремление к преодолению, к победе,
- устойчивый познавательный интерес,
- потребность в самопознании и самосовершенствовании,
- высокая степень самообладания, выдержки, терпения.

Метапредметные результаты:

Ученики демонстрируют;

- способность сознательно организовывать свою деятельность — учебную, игровую, внеурочную, общественно-полезную, конкурсную,
- владение умениями работать с разными источниками информации, с разными партнерами по игре,
- способность решать поставленные творческие задачи в игровой ситуации и в теоретических замыслах,
- умение критически оценивать свои действия, решения,
- коммуникативные умения и навыки.

Предполагаемые личностные достижения:

- знают способы и правила игры в той интерпретации, которая актуальна в данной ситуации.
- используют универсальные правила интеллектуальных игр,
- принимают правила оценки и судейств результатов интеллектуального марафона.
- соблюдают правила интеллектуальной игры,
- ставят перед собой и участниками игры адекватные ситуации задачи,
- сохраняют эмоционально-психологическое равновесие как при выигрыше, так и при проигрыше

Программа ориентирована на школьников 4 классов и может быть реализована в работе педагога как с отдельно взятым классом, так и с группой учащихся из разных классов и параллелей.

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.

Содержание деятельности

«Что? Где? Когда?» (34 ч)

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?». (10 ч).* Тренировочные игры «Что? Где? Когда?». Тематические игры «Что? Где? Когда?»: «Героические страницы российской истории»; «Первые в космосе»; «Мировая художественная культура»; «Религии мира» и т.п. Клубный турнир «Что? Где? Когда?».
 6. *Другие интеллектуальные викторины. (11 ч).* «Своя игра». «Брейн-ринг». «Мемо». «Умники и умницы» и т.п.

Тематическое планирование.

№	Тема	Общее количество часов
1	Введение в игру	1
2	Компоненты успешной игры	2
3	Техника мозгового штурма	5
4	Составление вопросов к играм	5
5	Игры «Что? Где? Когда?»	10
6	Другие интеллектуальные викторины (Своя игра, Брейн-ринг, Умники и умницы, Быстрые слова)	6
7	Дистанционные викторины и олимпиады	5
	Всего	34

Календарно-тематическое планирование.

№	Тема занятия	Дата	Примечание
1	Особенности игры «Что? Где? Когда?». Правила игры. Варианты игры:		
2	Эрудиция. Логика. Нестандартное мышление. Внимание к деталям. Выделение главного.		
3	Умение сдерживать эмоции. Примеры применения каждого компонента успешной игры. Игровые пробы		
4	Правила мозгового штурма.		
5	Проведение мозгового штурма в разных проблемных ситуациях – практические занятия.		
6	Коллективный анализ каждого мозгового штурма.		
7	Игровые пробы. Какие трудности встретились на пути, самооценка действий во время мозгового штурма,		
8	Игровые пробы.		
9	Правила составления вопросов.		
10	Роль широкого кругозора и эрудиции в составлении вопросов.		

11	Ценность знания и преимущества эрудированного человека в игре и повседневной жизни.		
12	Разбор составленных вопросов на занятиях.		
13	Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.		
14	Тренировочные игры «Что? Где? Когда?».		
15	Тренировочные игры «Что? Где? Когда?».		
16	Тематические игры «Что? Где? Когда?»		
17	Игра «Героические страницы российской истории»		
18	Игра «Первые в космосе»		
19	Игра «Мировая художественная культура»		
20	Игра «Религии мира»		
21	Игра «Былины и былинные герои»		
22	Тренировочные игры «Что? Где? Когда?».		
23	Клубный турнир «Что? Где? Когда?»		
24	«Своя игра»		
25	«Брейн-ринг»		
26	«Мемо»		
27	«Умники и умницы»		
28	«По страницам любимых книг»		
29	«Всё о дружбе». Расширение понятий о дружбе и дружеских отношениях.		
30	Изучение различных произведений по данной тематике.		
31	Тренировочная игра «Что? Где? Когда?». «Всё о дружбе»		
32	Тренировочная игра «Что? Где? Когда?». «Знаешь ли ты свой город?»		
33	Тренировочная игра «Что? Где? Когда?». «Ура, каникулы!». Ассорти из разных областей знаний.		
34	Итоги игры. Выявление знатоков. Подведение итогов игры за год. Выявление и награждение знатоков.		

Список литературы:

1. Григорьев Д.В., Степнов П.В. Программы внеурочной деятельности. Познавательная деятельность. Проблемно-ценностное общение: пособие для учителей общеобразовательных учреждений. М.: Просвещение, 2011.
2. Основы современных компьютерных технологий: Учебное пособие./ Под ред. проф. Хомоненко А.Д. СПб, 2002
3. Холодова О. Юным умникам и умницам. Задания по развитию познавательных способностей. М. РОСТ книга, 2009