

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУ «Хибинская гимназия»
_____ **Л.А. Новикова**

Приказ от 1 сентября 2022 года №18

М.П.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
Курса внеурочной деятельности
КЛУБА «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»

Класс 5

Срок реализации : 1 год

Программу разработала Васильева О.Ю.

Педагог-библиотекарь

МБОУ «Хибинская гимназия»

Мурманская обл. г Кировск

РАЗДЕЛ №1 ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОГРАММЫ

1.1 Пояснительная записка

Направленность программы (профиля)	Программа составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта, на основании плана внеурочной деятельности гимназии, запросов родителей. Программа разработана на основе Концепции духовно-нравственного развития и воспитания граждан России. М.-Просвещение 2010, а также программы Д.В. Григорьева «Программы внеурочной деятельности, познавательной деятельности. Просвещение 2013. Программа реализуется в рамках интеллектуальной направленности в 5 классах. На реализацию программы отводится 34 часа в год, из расчёта 1 час в неделю.
Актуальность	Актуальность программы обусловлена ее практической значимостью, человек рассматривается как создатель духовной культуры и творец рукотворного мира. Возможность проявить себя, раскрыть индивидуальные особенности в процессе подготовки, во время проведения игр. Большое значение для воспитания у гимназистов нравственного начала, любви и уважения к творческому труду.
Цель	Создание условий для творческого и нравственного развития детей, ориентирование их в предметно-практической деятельности.
Задачи	<ul style="list-style-type: none">-Формирование позитивной самооценки, самоуважения;-Формирование коммуникативной компетентности в сотрудничестве-Формирование способности организации деятельности и управления ею.-Формирование умения работы с информацией (сбор, систематизация хранения, использование)
Отличительные особенности	Содержание программы нацелено на формирование культуры творческой личности, приобщение обучающихся к общечеловеческим ценностям через творчество, формирование активной деятельностной позиции
Адресат программы	Участники программы-гимназисты 5 классов
Объем программы	34 часа
Срок освоения программы	2022-2023
Режим занятий	Один раз в неделю
	Раздел 2. Результат освоения курса
	2 Планируемые результаты

	результаты занятий
	-Результаты проводимых игр, в ходе которых выявляется справляются ли ученики с заданиями самостоятельно.
Способы выявления промежуточных результатов обучения:	Анкетирование, проведение игр.
Контроль и оценка результатов	Предусматривает выявление индивидуальной динамики качеств усвоения программы ребенком и не допускает сравнения его с другими детьми. Способом организации накопительной системы оценки является портфолио достижений обучающегося. Портфолио достижений – сборник работ и результатов обучающегося ,который демонстрирует его усилия, прогресс и достижения.
Раздел 3 Содержание программы	3.1 Формы обучения и виды занятий.
	Коллективное творчество (парное , микрогрупповое, групповое взаимодействие),индивидуальная работа; игра
3.2	Содержание курса
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 2 х команд),спортивная игра(одновременная игра нескольких команд).Вопросы к игре и их особенности. Поведение каждого игрока в команде. Командный дух. Роль и действия капитана. Первые игровые проблемы.
Компоненты успешной игры(1ч)	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 (3ч)	Правила мозгового штурма. Проведение мозгового штурма в разных проблемных ситуациях(практические занятия) коллективный анализ каждого мозгового штурма: чего удалось достичь, какие трудности встретились на пути, самооценка действий школьника во время мозгового штурма ,оценка педагогом умения каждого школьника работать в команде. Игровые пробы.
Составление вопросов по играм(3ч)	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 работа школьников по составлению вопросов к игре на занятиях. Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.
Игры «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»(10ч)	Тренировочные игры «Что? Где? Когда?» Тематические игры «Что? Где? Когда?». « Героические страницы российской истории», «Первые в космосе». «Мировая художественная литература, культура». «Религии мира». Клубный турнир «Что? Где? Когда?».
Другие интеллектуальные игры	

Социальные пробы		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»	
		Раздел №4 ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ	
		Тема	Количество часов
Введение в игру	1	Нормы поведения в игре. Правила	1
Компоненты, успешность игры	2	Эрудиция. Логика. Нестандартное решения. Внимание. Выделение главного.	2
Техника мозгового штурма	3	Правила мозгового штурма.	3
		Проведение мозгового штурма в разных проблемных ситуациях	4
	4	Коллективный анализ каждого мозгового штурма	1
Составление вопросов к играм	6	Правила составления вопросов	3
		Использование словарей, энциклопедий, журналов	1
		художественной литературы, кино для составления вопросов	2
	8	Роль широкого кругозора и эрудиции в составлении вопросов.	2
Игры «Что? Где? Когда?»	9	Тренировочная игра «Что? Где? Когда?»	1
	10	Тренировочная игра «Что? Где? Когда?»	1
	11	Тематическая игра «Правила и обязанности гимназистов»	1
	12	Тематическая игра «Герои страниц российской истории»	1
	13	Тематическая игра « Проступок. Правонарушение. Преступление»	1
	14	Тематическая игра «Редкие профессии»	2
	15	Тематическая игра «Мировая художественная культура»	2
	16	Тематическая игра «Кино и музыка»	2
	17	Клубный турнир «Что? Где? Когда?»	2
	18	Клубный турнир «Что? Где? Когда?»	
Другие интеллектуальные игры	19	«Своя игра»	
	20	« Звездный час»	2
	21	«Лото»	
	22	«Умники и умницы»	
	23	«Перевертыши»	
Социальные пробы	24	Самостоятельная подготовка игры	
	25	Организация и проведение игры	
	26	Анализ проведения игры членами клуба	
	27	Самостоятельная подготовка общей игры	2

	28	Организация общей игры.	2
	29	Проведение общей игры.	
	30	Анализ проведения общей игры членами клуба	
	31	Организация и проведение турнира «Брейн – ринга»	
	32	Анализ проведения турнира «Брейн – ринга»	
			34
