


Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
"Средняя общеобразовательная школа № 10 г. Дубны Московской области".

УТВЕРЖДЕНО
Приказ №68-1/01-10 от «28» августа 2019г.
Директор  Е. Л. Бодина



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
внеурочной деятельности
«Что? Где? Когда?»**

7 класс

Моисеева Светлана Эдуардовна,
учитель высшей
квалификационной категории

Срок реализации – 2019-2020 учебный год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа к курсу внеурочной деятельности «Что? Где? Когда?» составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, на основе программы Д.В.Григорьева «Познавательная деятельность». Курс введен в часть учебного плана, формируемого образовательным учреждением в рамках общекультурного направления.

Место курса в учебном плане.

Программа данного курса представляет систему развивающих занятий для учащихся 5-7 классов. Её изучение рассчитано на 34 часа в год, 1 час в неделю.

Общая характеристика курса.

Реализация внеурочного курса «Что, где, когда?» позволит педагогу акцентировать внимание школьников на яркие страницы отечественной и мировой истории и культуры. Планируются проведение тематических игр, соответствующих изученным темам предметных областей 5-7 классов (история, литература, география, биология и др.), использование компьютерных версий игры «Что, где, когда», использование различных развивающих игр.

Также можно представить подросткам возможность самостоятельно проводить интеллектуальные викторины для учащихся младших классов, что позволит им приобрести опыт социальной деятельности.

Технологии используемые во внеурочной деятельности: совместной деятельности; здоровьесберегающие; дифференцированные (разноуровневые); игровые; обучение в сотрудничестве; информационные; проблемного обучения, системно-деятельностный подход.

Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий. Проблема применения игровых технологий в образовательном процессе в педагогической теории и практики не нова. Разработкой теории игры, ее методологических основ, выяснением ее социальной природы, значения для развития обучаемого в отечественной педагогике занимались Л. С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и др. Игра как одно из древнейших педагогических средств обучения и воспитания переживает в настоящее время период своеобразного расцвета. Чем же вызвано возрастание интереса к игре в настоящее время? С одной стороны, оно вызвано развитием педагогической теории и практики, распространением проблемного обучения, с другой стороны, обусловлено социальными и экономическими потребностями формирования разносторонне активной личности. Д.Б. Эльконин, анализируя феномен игры, приходит к выводу, что игра – это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности.

Если рассматривать игру как деятельность, то в ее структуру органично будут входить целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность реализует себя полностью как субъект. В структуру игры как процесса входят роли, взятые на себя играющими; игровые действия как средство реализации этих ролей; замещение реальных предметов игровыми; реальные отношения между играющими; сюжет (содержание) – область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Игровые технологии занимают важное место в учебно-воспитательном процессе, так как не только способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности учащихся, но и выполняют ряд других функций:

- правильно организованная с учётом специфики материала игра тренирует память, помогает учащимся выработать речевые умения и навыки;
- игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;
- игра - один из приёмов преодоления пассивности учеников

Социокультурное назначение игры. Игра – сильнейшее средство социализации ребенка, включающее в себя как социальноконтролируемые процессы целенаправленного воздействия их на становление личности, усвоение знаний, духовных ценностей и норм, присущих обществу или группе сверстников, так и спонтанные процессы, влияющие на формирование человека. Социокультурное назначение игры может означать синтез усвоения человеком богатства культуры, потенций воспитания и формирования его как личности, позволяющей функционировать в качестве полноправного члена коллектива.

Функция межнациональной коммуникации. И. Кант считал человечество самой

коммуникабельностью. Игры национальны и в то же время интернациональны, межнациональны, общечеловечны. Игры дают возможность моделировать разные ситуации жизни, искать выход из конфликтов, не прибегая к агрессивности, учат разнообразию эмоций в восприятии всего существующего в жизни.

Функция самореализации человека в игре. Это одна из основных функций игры. Для человека игра важна как сфера реализации себя как личности. Именно в этом плане ему важен сам процесс игры, а не ее результата, конкурентность или достижение какой-либо цели. Процесс игры – это пространство самореализации. Человеческая практика постоянно вводится в игровую ситуацию, чтобы раскрыть возможные или даже имеющиеся проблемы у человека и моделировать их снятие.

Коммуникативная игра. Игра – деятельность коммуникативная, хотя по чисто игровым правилам и конкретная. Она вводит учащегося в реальный контекст сложнейших человеческих отношений. Любое игровое общество – коллектив, выступающей применительно к каждому игроку как организация и коммуникативное начало, имеющее множество коммуникативных связей. Если игра есть форма общения людей, то вне контактов взаимодействия, взаимопонимания, взаимоуважения никакой игры между ними быть не может.

Диагностическая функция игры. Диагностика – способность распознавать, процесс постановки диагноза. Игра обладает предсказательностью; она диагностичнее, чем любая другая деятельность человека, во-первых, потому, что индивид ведет себя в игре на максимуме проявлений (интеллект, творчество); во-вторых, игра сама по себе – это особое «поле самовыражения».

Функция коррекции в игре. Психологическая коррекция в игре происходит естественно, если все учащиеся усвоили правила и сюжет игры, если каждый участник игры хорошо знает не только свою роль, но и роли своих партнеров, если процесс и цель игры их объединяют. Коррекционные игры способны оказать помощь учащимся с отклоняющимся поведением, помочь им справиться с переживаниями, препятствующими их нормальному самочувствию и общению со сверстниками в группе.

Развлекательная функция игры. Развлечение – это влечение к разному, разнообразному. Развлекательная функция игры связана с созданием определенного комфорта, благоприятной атмосферы, душевной радости как защитных механизмов, т.е. стабилизации личности, реализации уровней ее притязаний. Развлечение в играх – поиск.

Цель данного курса: развитие познавательных способностей учащихся на основе системы развивающих занятий.

Основные задачи курса:

1. развитие мышления в процессе формирования основных приемов мыслительной деятельности: анализа, синтеза, сравнения, обобщения, классификации, умение выделять главное, доказывать и опровергать, делать выводы;
2. развитие психических познавательных процессов: различных видов памяти, внимания, зрительного восприятия, воображения;
3. развитие языковой культуры и формирование речевых умений: четко и ясно излагать свои мысли, давать определения понятиям, строить умозаключения, аргументировано доказывать свою точку зрения;
4. формирование навыков творческого мышления и развитие умения решать нестандартные задачи;
5. развитие познавательной активности и самостоятельной мыслительной деятельности учащихся;
6. формирование и развитие коммуникативных умений: умение общаться и взаимодействовать в коллективе, работать в парах, группах, уважать мнение других, объективно оценивать свою работу и деятельность одноклассников;
7. формирование навыков применения полученных знаний и умений в процессе изучения школьных дисциплин и в практической деятельности;
8. Создание потребности обучающихся в саморазвитии.

Описание ценностных ориентиров содержания курса

Ценность истины – это ценность научного познания как части культуры человечества, разума, понимания сущности бытия, мироздания.

Ценность человека как разумного существа, стремящегося к познанию мира и самосовершенствованию.

Ценность труда и творчества как естественного условия человеческой деятельности и жизни.

Ценность свободы как свободы выбора и предъявления человеком своих мыслей и поступков, но свободы, естественно ограниченной нормами и правилами поведения в обществе.

Ценность гражданственности – осознание человеком себя как члена общества, народа, представителя страны и государства.

Ценность патриотизма – одно из проявлений духовной зрелости человека, выражающееся в любви к России, народу, в осознанном желании служить Отечеству.

Виды универсальных учебных действий, формируемых на занятиях:

- 1) Личностные действия: самоопределение (личностное, жизненное), смыслообразование (установление учащимися связи между целью учебной деятельности и ее мотивом, другими словами, между результатом учения и тем, что побуждает деятельность, ради чего она осуществляется), нравственно-этическая ориентация (оценивание усваиваемого содержания, обеспечивающее личностный моральный выбор).
- 2) Регулятивные действия (оценка, контроль и самоконтроль, коррекция поведения, саморегуляция как способность к мобилизации сил и энергии, к волевому усилию (к выбору в ситуации мотивационного конфликта) и к преодолению препятствий).
- 3) Познавательные действия: общеучебные универсальные действия (выделение необходимой информации, структурирование знаний, рефлексия способов и условий действия, контроль и оценка процесса и результатов деятельности); логические универсальные действия (установление причинно-следственных связей).
- 4) Коммуникативные действия (постановка вопросов, управление поведением партнера, разрешение конфликтов).

Личностные и метапредметные результаты освоения курса

1) в направлении личностного развития

- развитие логического и критического мышления, культуры речи, способности к умственному эксперименту;
- формирование у учащихся интеллектуальной честности и объективности, способности к преодолению мыслительных стереотипов, вытекающих из обыденного опыта;
- воспитание качеств личности, обеспечивающих социальную мобильность, способность принимать самостоятельные решения;
- формирование качеств мышления, необходимых для адаптации в современном информационном обществе;
- умение адекватно оценивать результаты своей работы на основе критерия успешности учебной деятельности; понимание причин успеха в учебной деятельности;
- умение определять границы своего незнания, преодолевать трудности с помощью одноклассников, учителя;
- представление об основных моральных нормах.

Обучающийся научится:

- принимать участие в совместной работе коллектива; вести диалог, работая в парах, группах;
- допускать существование различных точек зрения, уважать чужое мнение;
- координировать свои действия с действиями партнеров;
- корректно высказывать свое мнение, обосновывать свою позицию;
- задавать вопросы для организации собственной и совместной деятельности;
- осуществлять взаимный контроль совместных действий;
- совершенствовать математическую речь; высказывать суждения, используя различные аналоги понятия; слова, словосочетания, уточняющие смысл высказывания.

Обучающийся получит возможность для формирования:

- выраженной устойчивой учебно-познавательной мотивации учения;
- адекватного понимания причин успешности/неуспешности учебной деятельности;
- осознанного понимания чувств других людей и сопереживания им.

- критическому отношению к своему и чужому мнению;
- умению самостоятельно и совместно планировать деятельность и сотрудничество;
- принимать самостоятельно решения, содействовать разрешению конфликтов, учитывая позиции участников.

2) в метапредметном направлении

- формирование представлений о различных областях знаний как о части общечеловеческой культуры, о значимости их в развитии цивилизации и современного общества;
- развитие представлений о формах описания и методах познания действительности, создание условия для приобретения первоначального опыта математического моделирования;
- формирование общих способов интеллектуальной деятельности, характерных для математики и являющихся основой познавательной культуры, значимой для различных сфер человеческой деятельности

Обучающийся научится:

- анализировать объекты, выделять их характерные признаки и свойства, узнавать объекты по заданным признакам, строить рассуждения об объекте, его форме, свойствах;
- анализировать информацию, выделять в тексте задания основную и второстепенную информацию;
- устанавливать причинно-следственные отношения между изучаемыми понятиями и явлениями.

Обучающийся получит возможность научиться:

- строить индуктивные и дедуктивные рассуждения по аналогии;
- строить логическое рассуждение, включающее установление причинно-следственных связей;
- различать обоснованные и необоснованные суждения;
- преобразовывать практическую задачу в познавательную;
- самостоятельно находить способы решения проблем творческого и поискового характера.

Контроль и оценка планируемых результатов.

В основу изучения кружка положены ценностные ориентиры, достижение которых определяются воспитательными результатами. Воспитательные результаты внеурочной деятельности оцениваются по трём уровням.

Первый уровень результатов — приобретение школьником социальных знаний (об общественных нормах, устройстве общества, о социально одобряемых и неодобряемых формах поведения в обществе и т. п.), первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни.

Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие ученика со своими учителями как значимыми для него носителями положительного социального знания и повседневного опыта.

Второй уровень результатов — получение школьником опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества (человек, семья, Отечество, природа, мир, знания, труд, культура), ценностного отношения к социальной реальности в целом.

Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие школьников между собой на уровне класса, школы, то есть в защищенной, дружественной просоциальной среде. Именно в такой близкой социальной среде ребенок получает (или не получает) первое практическое подтверждение приобретённых социальных знаний, начинает их ценить (или отвергает).

Третий уровень результатов — получение школьником опыта самостоятельного общественного действия. Только в самостоятельном общественном действии, действии в открытом социуме, за пределами дружественной среды школы, для других, зачастую незнакомых людей, которые вовсе не обязательно положительно к нему настроены, юный человек действительно становится (а не просто узнаёт о том, как стать) социальным деятелем, гражданином, свободным человеком. Именно в опыте самостоятельного общественного действия приобретается то мужество, та готовность к поступку, без которых невозможно существование гражданина и гражданского общества.

Содержание курса. Тематическое планирование

№ п-п	Название темы	Содержание занятий	Виды деятельности
1	Введение в игру	Введение в игру. 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) ,игра в командах. Вопросы к игре и их особенности. Поведение каждого в команде. Командный дух, роль капитана.	Беседа, обсуждение. Первые игровые пробы.
2	Компоненты успешной игры	Компоненты успешной игры. Эрудиция. Логика. Нестандартное мышление. Внимание к деталям. Выделение главного. Умение слышать друг друга. Находчивость. Умение сдерживать эмоции.	Беседа, обсуждение. Работа в группах. Игровые пробы.
3	Работа с условием.	Проведение логических рассуждений по сюжетам заданий. Выдвижение гипотез. Анализ текста задания, моделирование условия с помощью схем и рисунков, объяснение полученных результатов.	Беседа, обсуждение. Работа в группах. Игровые пробы.
4	Техника мозгового штурма	Техника мозгового штурма. Правила мозгового штурма. Проведение мозгового штурма в разных проблемных ситуациях. Коллективный анализ каждого мозгового штурма	Беседа, обсуждение. Работа в группах. Игровые пробы.
5	Признаки.	Выделение признаков. Различие. Сходство. Существенные признаки. Характерные признаки. Упорядочивание признаков.	Беседа, обсуждение. Работа в парах. Игровые пробы.
6	Сравнение.	Правила сравнения. Значение сравнения. Понятие о классах. Правила классификации.	Беседа, обсуждение. Работа в группах. Игровые пробы.
7	Закономерности.	Закономерности в числах и фигурах. Закономерности в буквах и словах	Беседа, обсуждение. Работа в группах. Игровые пробы.
8	Причина и следствие.	Причина и следствие. Причинно следственные цепочки. Умозаключения	Беседа, обсуждение. Работа в группах. Игровые пробы.
9	Определения.	Определения. Формулирование определений. Ошибки в построении определений. Язык и логика	Беседа, обсуждение. Работа в группах. Игра «Крокодил»
10-11	Аналогии	Придумывание по аналогии. Использование аналогии в обучении. Продолженная аналогия	Беседа, обсуждение. Работа в группах. Игры со словами.
12-13	Ассоциации	Развитие ассоциативности. Критерии новизны Ассоциативные загадки Метафоры Значение ассоциативности	Беседа, обсуждение. Работа в группах. Игра в ассоциации.
14-15	Рассуждения.	Рассуждения. Ошибки в рассуждениях. Юмор и логика.	Беседа, обсуждение. Работа в группах. Игровые пробы.
16-20	Подбор заданий к игре.	Правила составления вопросов. Подбор заданий к игре. Использование словарей и энциклопедий.	Поиск информации, обсуждение, составление вопросов. Игра

			«Народ против»
21-31	Игры «Что, где, когда?»	Игры «Что, где, когда?» по различной тематике и с различными заданиями	Игровая деятельность в группах, рефлексия
32-33	Игра для младших школьников «За страницами учебника»	Подготовка и проведение игры для младших школьников «За страницами учебника»	
34	Итоговое занятие	Подведение итогов обучения. Финальная игра	Игровая деятельность в группах, рефлексия

**Учебно-методическое и материально-техническое обеспечение
образовательного процесса**

Литература

- 1) Д.В.Григорьев. Программы внеурочной деятельности. Игра . Досуговое общение. (сер."Работам по нов.ст.") (ФГОС). Просвещение. 2013 год
- 2) Д.В.Григорьев. Программы внеурочной деятельности. Познавательная деятельность Проблемно-ценностное общение. (сер."Работам по нов.ст.") (ФГОС) . Просвещение. 2013 год.
- 3) М/п для учителя «Мир логики» под редакцией Светланы Гин, Москва, издательство ВИТА – ПРЕСС, 2011 г.
- 4) М/п для учителя «Мир фантазии» под редакцией Светланы Гин, Москва, издательство ВИТА – ПРЕСС, 2011 г.
- 5) Агафонова, И.И. Учимся думать: сб.занимательных логических задач, тестов и упражнений [Текст] / И.И.Агафонова-СПб: МиМ-Экспресс, 2011.-189 с.
- 6) Винокурова, Н.Н. Лучшие тесты на развитие творческих способностей: книга для детей, учителей и родителей. [Текст] / Н.Н.Винокурова – М.: АСТ-ПРЕСС,2010.-175 с.
- 7) Зайцева, О.В., Карпова Е.В. На досуге: игры в школе, дома, во дворе. [Текст] / О.В.Зайцева, Е.В.Карпова – Ярославль: Академия развития, 2010
- 8) Михайлова З.А. Игровые занимательные задачи для школьников. [Текст] / З.А.Михайлова – М.: Просвещение, 2007.
- 9) Симановский, А.Э. Развитие творческого мышления детей. [Текст] / А.Э.Симановский – Я.: Академия развития, 2007.
- 10) Тихомирова, Л.Ф. Развитие интеллектуальных способностей школьника. [Текст] / Л.Ф.Тихомирова – Ярославль.: Академия развития, 1997.
- 11) Тихомирова, Л.Ф. Развитие познавательных способностей детей. [Текст] / Л.Ф.Тихомирова – Ярославль, Академия развития, 2009.
- 12) Черемошкина, Л.В. Развитие памяти детей. [Текст] / Л.В. Черемошкина – Ярославль: Академия развития, 2010.

Литература для обучающихся

- 13) Гершензон, М.А. Головоломки профессора Головоломки. [Текст] / М.А.Гершензон - М.: Детская литература, 2009.
- 14) Калугин, М.А. После уроков: ребусы, кроссворды, головоломки. [Текст] / М.А.Калугин – Ярославль: Академия развития, 2011
- 15) Нестеренко, Ю.В. Лучшие задачи на смекалку. [Текст] / Ю.В.Нестеренко – М.: АСТ – ПРЕСС, 2009.
- 16) Шарыгин И.Ф., Шевкин А.В. Задачи на смекалку, 5-6 классы. [Текст] / И. Ф. Шарыгин – М.: Просвещение, 2009.
- 17) Энциклопедия головоломок: Книга для детей, учителя и родителей [Текст] /.- М.: АСТ – ПРЕСС, 2009.
- 18) 500 задач на сообразительность: книга для детей, учителей и родителей. [Текст] / - М.: АСТ-ПРЕСС, 2009

РАССМОТРЕНО
Протокол заседания ШМО
№ 1 от "28" августа 2019г.



СОГЛАСОВАНО
Зам. директора по УВР
/Ястребова Т. А./
"28" августа 2019г.

