

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
**Комитет общего и профессионального образования Ленинградской области**  
**Комитет образования администрации муниципального образования**  
**Тосненский район Ленинградской области**  
**МБОУ "СОШ №1 г. Тосно с углубленным изучением отдельных предметов"**

Приложение к ФОП **НОО**,  
утвержденной приказом директора  
МБОУ «СОШ №1 г. Тосно с углубленным  
изучением отдельных предметов»  
178- од от 31.08.2023

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
внеурочной деятельности  
**«Школьный интеллектуальный клуб»**  
для обучающихся 5-9 классов

**г. Тосно**

**2023**

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа разработана на основе источника: Григорьев Д.В. Программы внеурочной деятельности. Познавательная деятельность. Проблемно-ценностное общение: пособие для учителей общеобразовательных учреждений / Д. В. Григорьев, П. В. Степанов. — М.: Просвещение, 2011.

Внеурочная познавательная деятельность традиционно является одним из самых распространённых видов внеурочной деятельности детей в образовательных учреждениях России. Она может быть организована в форме факультативов, кружков, библиотечных, классных и иных занятий познавательной направленности: экскурсий, олимпиад, викторин, исследовательских проектов, работы научных обществ учащихся, интеллектуальных клубов и т. п. Любая из этих форм обладает достаточно большим воспитательным потенциалом, реализация которого является задачей педагога, организующего свою работу в соответствии с новыми федеральными государственными образовательными стандартами.

Педагогу, работающему вместе с детьми по настоящей программе, предоставляется возможность планомерно достигать воспитательных результатов разного уровня познавательной деятельности. Реализуя предлагаемое программой содержание занятий с детьми, подбирая соответствующие этому содержанию формы, постепенно переходим от простых результатов к более сложным.

Программа ориентирована на школьников старших классов и может быть реализована с группой учащихся из разных классов и параллелей.

Воспитательная направленность занятий в рамках кружка «Интеллектуальный клуб «Что? Где? Когда?» связана, в основном, с формированием ценностного отношения школьников к знаниям, развитием их любознательности, повышением их познавательной мотивации. Проведение предусмотренных программой тематических игр «Что? Где? Когда?» позволит 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.

## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ разд ела	Названия разделов и тем	Общее кол-во часов
<b>1</b>	<b>Введение в игру</b>	<b>1,5</b>
1.1	Нормы поведения в ИК. Кодекс чести знатока. Виды интеллектуальных игр	0,5
1.2	Особенности интеллектуальной игры "ЧГК". Правила и варианты игры.	0,5
1.3	Ролевые функции игроков в команде.	0,5
<b>2</b>	<b>Компоненты успешной игры</b>	<b>1,5</b>
2.1	Эрудиция. Логика. Нестандартное мышление. Внимание к деталям.	0,5
2.2	Умение слышать друг друга. Скорость реакции. Интуиция. Находчивость.	0,5
2.3	Управление эмоциями. Чувство юмора	0,5
<b>3</b>	<b>Техника мозгового штурма</b>	<b>1</b>
3.1	Правила мозгового штурма. Применение МШ в различных проблемных ситуациях	0,5
3.2	Коллективный анализ ситуаций применения МШ.	0,5
<b>4</b>	<b>Составление вопросов к игре</b>	<b>1</b>
4.1	Правила составления вопросов. Использование источников информации.	0,5
4.2	Роль кругозора и эрудиции в составлении вопросов. Тестирование вопросов.	0,5
<b>5</b>	<b>Тематические игры</b>	<b>11</b>
5.1	Игра "ЧГК" по теме "История России до XX века"	0,5
5.2	Разбор игры "История России до XX века"	0,5
5.3	Игра "ЧГК" по теме "История России XX века"	0,5
5.4	Разбор игры "История России XX века"	0,5
5.5	Игра "ЧГК" по теме "Великая Отечественная война"	0,5
5.6	Разбор игры "Великая Отечественная война"	0,5
5.7	Игра "ЧГК" по теме "Новейшая история России"	0,5
5.8	Разбор игры "Новейшая история России"	0,5
5.9	Игра "ЧГК" по теме "История и культура Ленинградской области"	0,5
5.10	Разбор игры "История и культура Ленинградской области"	0,5
5.11	Игра "ЧГК" по теме "История и культура Тосненского района"	0,5
5.12	Разбор игры "История и культура Тосненского района"	0,5
5.13	Игра "ЧГК" по теме "Наука и техника"	0,5
5.14	Разбор игры "Наука и техника"	0,5
5.15	Игра "ЧГК" по теме "Физическая культура и спорт"	0,5
5.16	Разбор игры "Физическая культура и спорт"	0,5
5.17	Игра "ЧГК" по теме "География"	0,5
5.18	Разбор игры "География"	0,5
5.19	Игра "ЧГК" по теме "Биология и медицина"	0,5
5.20	Разбор игры "Биология и медицина"	0,5
5.21	Игра "ЧГК" по теме "Культура и искусство"	0,5
5.22	Разбор игры "Культура и искусство"	0,5
<b>6</b>	<b>Повторение</b>	<b>1</b>
6.1.	Компоненты успешной игры. Техника мозгового штурма	0,5
6.2.	Составление вопросов к игре.	0,5
<b>Итого</b>		<b>17</b>

## ***Интеллектуальный клуб «Что? Где? Когда?» (68 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. Вопросы к игре и их особенности. Поведение каждого в команде. Командный дух. Роль и действия капитана. Первые игровые пробы.

*2. Компоненты успешной игры. (5 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?».* (27 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. (4 ч)* «Своя игра». «Пентагон». «Эрудит-лото». «Перевертыши» .

*7. Социальные пробы. (2 ч)* 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 «Что? Где? Когда?».

**Ожидаемые результаты реализации программы**

**1. Результаты первого уровня** (приобретение школьниками социальных знаний, первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни): приобретение школьниками знаний об истоках нравственности человека, основных общечеловеческих ценностях и нормах поведения; о наиболее известных и распространённых религиозных и философских доктринах, их основателях и этических концепциях; различиях в истолковании истории и причинах этих различий; европоцентризме и фальсификациях исторических событий; геноциде, который сопровождал географические открытия европейцев; тирании и прецедентах противостояния гражданина и тирана; двойственном значении государственных реформ для власти и общества, проблематичности применения реформаторами формулы «цель оправдывает средства»; двойственном значении революций для развития государства и общества, политических и гуманитарных последствиях революций, об опасности инициирования революций извне; ответственности правителя и чувстве покаяния; о решающем вкладе советского народа в победу над фашизмом, попытках переписывания истории Второй мировой войны и об опасностях такого переписывания; о фашизме, неофашизме и механизмах влияния фашистской идеологии на массовое сознание; традиционных спорах о пути развития России и её вкладе в мировую историю и культуру, восточной и западной цивилизациях, многообразии критериев оценки развития страны, культуры, цивилизации; об экологических проблемах человечества, обществе потребления как

главной опасности для природы; ответственном отношении к судьбе своей страны и планеты; о правилах конструктивной групповой работы; об основах разработки социальных проектов и организации коллективной творческой деятельности; о способах самостоятельного поиска, нахождения и обработки информации; логике и правилах проведения научного исследования.

**2. Результаты второго уровня** (формирование позитивного отношения школьников к базовым ценностям нашего общества и к социальной реальности в целом):

развитие ценностных отношений школьника к своему Отечеству, его истории и культуре, населяющим его народам, героическим страницам его прошлого; к Земле, природе и биологическому разнообразию жизни; знаниям, науке и исследовательской деятельности; миру, ненасилию, сотрудничеству; человеку, людям (иной этнической или культурной принадлежности), к человеческой жизни вообще.

**3. Результаты третьего уровня** (приобретение школьниками опыта самостоятельного социального действия):

учащиеся смогут приобрести опыт исследовательской деятельности; публичного выступления по проблемным вопросам; природосберегающей и природоохранной деятельности; интервьюирования и проведения опросов общественного мнения; общения с представителями других социальных групп; волонтерской деятельности; участия в гражданских акциях; заботы о малышах и организации их досуга; опыт организации совместной деятельности с другими детьми.