

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа посёлка Домново

«Рассмотрено» на Педагогическом совете
МБОУ СОШ п. Домново

Протокол № 30 от 28.08.2015

«Утверждено» Приказом директора



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
по внеурочной деятельности
социально-педагогической направленности
«Хочу всё знать»

Наталья Юрьевна Метлушко
учитель истории
первой категории
МБОУ СОШ п.Домново

Домново
2015 – 2016

Пояснительная записка	
Нормативная база	Рабочая программа является составной частью содержательного раздела основной образовательной программы школы. Рабочая программа составлена на основании следующих документов: 1) Федерального закона от 29 декабря 2012 года N 273-ФЗ (ред. от 07 мая 2013 года) "Об образовании в Российской Федерации". 2) Приказа Министерства образования Российской Федерации от 29.08.2013. № 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» Данная рабочая программа составлена с учётом цели образовательной программы школы: совершенствование образовательной деятельности, направленной на повышение качества образования, способствующего успешному развитию личности воспитанника независимо от его стартовых возможностей в условиях реализации изменений в законодательстве, регулирующим сферу образования.
Направленность дополнительной образовательной программы	Дополнительная общеразвивающая программа «Хочу всё знать!» социально-педагогической направленности. Одна из характерных и ярких черт детей и подростков - любознательность. Они постоянно задают вопросы и хотят получить на них ответы. Программа рассчитана на удовлетворение интеллектуальных потребностей детей и подростков, развития в них познавательного интереса и требования «шагать в ногу со временем».
Новизна, актуальность, педагогическая целесообразность	Программа «Хочу все знать!» является интегративной, объединяющей знания гуманитарного цикла, естественных наук, культурологии, социологии, права и т.п. Разнообразие организационных форм и расширение интеллектуальной сферы каждого обучающегося (включая одаренных детей и детей с ограниченными возможностями здоровья), обеспечивает рост творческого потенциала, познавательных мотивов, обогащение форм взаимодействия со сверстниками и взрослыми в познавательной деятельности.
Цель и задачи дополнительной образовательной программы	Цель: создание условий для расширения творческо-интеллектуальных возможностей обучающихся средствами познавательной деятельности. Задачи: Выявлять интересы, склонности, способности, возможности учащихся к различным видам деятельности. Создавать условия для индивидуального и коллективного развития ребенка в избранной сфере внеурочной деятельности. Формировать систему метапредметных умений, расширять общий кругозор, взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми.

Отличительные особенности данной дополнительной образовательной программы от уже существующих образовательных программ	Принципы программы: - доступность, познавательность и наглядность; - учёт возрастных особенностей; - сочетание теоретических и практических форм деятельности; - усиление прикладной направленности обучения; - психологическая комфортность; Отличительными особенностями программы кружка «Хочу все знать!» является: 1. Определение видов организации деятельности учащихся, направленных на достижение личностных, метапредметных и предметных результатов освоения учебного курса. 2. В основу реализации программы положены ценностные ориентиры и воспитательные результаты. 3. Ценностное ориентации организации деятельности предполагают уровневую оценку в достижении планируемых результатов. 4. Достижения планируемых результатов отслеживаются в рамках внутренней системы оценки: педагогом, администрацией, родителями. 5. При планировании содержания занятий прописаны виды познавательной деятельности учащихся по каждой теме.
Возраст, участвующих в реализации данной дополнительной образовательной программы.	Развитие познавательных процессов необходимо в любом возрасте, но (критическим является школьный возраст от 12 -17 лет). Развитие ученика происходит только в процессе деятельности, причем, чем активнее деятельность, тем быстрее развитие. Поэтому обучение должно <u>строиться с позиций деятельностного подхода, плавного перехода от начальной ступени образования к основной.</u> Программа рассчитана на детей 12-17 лет. В учебно-тренировочные группы принимаются все желающие, без специального отбора, на основе добровольного принципа. Для успешной реализации программы целесообразно объединение детей разных возрастов в группы численностью 6 -7 человек.
Сроки реализации дополнительной образовательной программы (продолжительность образовательного процесса, этапы) Формы и режим занятий.	Учитывая продолжительность обучения (5 лет), данная программа систематически пересматривается, отдельные её части уточняются в соответствии с условиями работы коллектива, творческого роста команд. Занятия проводятся из расчёта 1 часа в неделю, проводятся в игровой форме, на основе интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Брейн-ринг», «Медиа-азбука» и т.п..

Ожидаемые результаты и способы определения их результативности	Планируемые результаты необходимы как ориентиры в промежуточных и ожидаемых учебных достижениях будущих выпускников. Содержание программы внеурочной деятельности ««Хочу все знать!»», формы и методы работы позволят, на наш взгляд, достичь следующих результатов: Личностные результаты: - освоения обучающимися внеурочной образовательной программы «Хочу все знать!» можно считать следующее: овладение начальными сведениями об особенностях объектов, процессов и явлений действительности (природных, социальных, культурных, технических и др.) их происхождении и назначении; формирование позитивных отношений школьника к базовым ценностям общества (человек, природа, мир, знания, труд, культура), ценностного отношения к социальной реальности в целом; - формирование коммуникативной, этической, социальной компетентности школьников. Метапредметные результаты: <u>Регулятивные универсальные учебные действия:</u> - прогнозирование результата. - адекватно воспринимать предложения учителей, товарищей, родителей по исправлению допущенных ошибок, - -концентрация воли для преодоления интеллектуальных затруднений и физических препятствий; - стабилизация эмоционального состояния для решения различных задач. <u>Коммуникативные универсальные учебные действия:</u> -ставить вопросы; обращаться за помощью; формулировать свои затруднения; - предлагать Помощь и сотрудничество; - определять цели, функции участников, способы взаимодействия; - договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; - формулировать собственное мнение и позицию; - координировать и принимать различные позиции во взаимодействии. <u>Познавательные универсальные учебные действия:</u> - ставить и формулировать проблемы; - осознанно и произвольно строить сообщения в устной и письменной форме, в том числе творческого и исследовательского характера; - узнавать, называть и определять объекты и явления окружающей действительности в соответствии с содержанием учебных предметов. -запись, фиксация информации об окружающем мире, в том числе с помощью ИКТ, заполнение предложенных схем с опорой на прочитанный текст.
Формы подведения итогов реализации дайной программы	Участие в конкурсах, интеллектуальных играх школы, района, региона, посвященных памятным датам и важнейшим событиям современности.

**Учебный план
I год обучения**

Раздел, тема.	Количество часов.	Теоретические занятия	Практические занятия
1. Вводное занятие. Знакомство с правилами работы кружка, проведением интеллектуальных игр. Знакомство с правилами игры «Что? Где? Когда?».	2	1	1
2. Спорт: олимпийские игры, мировые рекорды, изучение различных фактов из спортивных историй мира и страны. Знакомство с правилами игры «Пентагон», «Брейн-ринг», «Своя игра».	10	3	7
3. Кино и театр: Знакомство с творчеством актёров театра отечественных и зарубежных деятелей театра и кино, мультипликаторов, режиссёров; киноискусство. Знакомство с правилами игры «Десятка», «Интеллектуальная завалинка».	10	3	7
4. Изобразительное искусство: знакомство с творчеством отечественных и зарубежных художников; виртуальное путешествие по галереям мира. Знакомство с правилами игры: «Калейдоскоп», «Интеллектуальный бросок».	10	3	7
5. Итоговое занятие: подведение результатов работы в форме Фестиваля «Самые умные».	2		2
Всего:	34	10	24

II год обучения

Раздел, тема.	Количество часов.	Теоретические занятия	Практические занятия
1. Вводное занятие. Знакомство с правилами работы кружка, проведением интеллектуальных игр. Знакомство с правилами игры «Что? Где? Когда?».	2	1	1
2. Знакомство с творчеством отечественных и зарубежных писателей, поэтов.	6	3	3
3. История: знакомство с выдающимися учёными-историками и их произведениями, исторические факты, события, исторические деятели.. Знакомство с правилами игры «Черный ящик», «Каламбур».	10	3	7

4. Памятные места России: архитектура, музеи, храмы. Калининградская область: природные особенности и их уникальность, улицы родного города, города области и их памятники.	10	3	7
5. Интернет: знакомство с особенностями мировой информационной системы.	4	2	2
6. Итоговое занятие. подведение результатов работы в форме Творческих встреч.	2		2
Всего:	34	12	22

III год обучения

Раздел, тема.	Количество часов.	Теоретические занятия	Практические занятия
1. Вводное занятие. Знакомство с правилами работы кружка, проведением интеллектуальных игр. Знакомство с правилами игры «Что? Где? Когда?».	2	1	1
2. Знакомство с творчеством отечественных и зарубежных писателей, поэтов.	6	3	3
3. Наука: знакомство с достижениями мировой науки, факты из истории открытий в различных науках: физика, химия, математика, биология, география и др. Знакомство с правилами игры «Черный ящик», «Каламбур».	10	3	7
4. Музыка: знакомство с творчеством отечественных и зарубежных композиторов и современных музыкантов; направления, стили. Знакомство с правилами игры «Интеллектуальный марафон», «Четыреждытри»	10	3	7
5. Интернет: знакомство с особенностями мировой информационной системы.	4	2	2
6. Итоговое занятие. подведение результатов работы в форме Творческих встреч.	2		2
Всего:	34	12	22

IV год обучения

Раздел, тема	Количество часов	Теоретические занятия	Практические занятия
1. Вводное занятие. Знакомство с правилами работы кружка.	2	1	1
2. Конкурсы составления вопросов. Знакомство с правилами составления вопросов, виды вопросов, вопросы для разных игр.	10	4	6
3. Игры на вопросы членов клуба.	5		5
4. Принципы игры в команде. Распределение командных ролей.	4	2	2
5. Тренинги психологической совместимости.	2		2
6. Нетрадиционные интеллектуальные игры. Знакомство с телевизионными интеллектуальными играми.	10	3	7
7. Итоговое занятие. подведение результатов работы в форме Творческих встреч.	1		1
Всего:	34	10	24

V год обучения

Раздел, тема.	Количество часов.	Теоретическое занятие	Практическое занятие
1. Вводное занятие. Знакомство с правилами работы кружка.	2	1	1
2. Подготовка к участию и участие в интеллектуальных турнирах.	10	3	7
3. Участие в интеллектуальных турнирах на уровне региона.	5		5
4. Разработка и реализация социальных проектов.	7	5	2

5. Организация и проведение интеллектуальных игр.	8	3	5
6. Итоговое занятие. Подведение результатов работы в форме интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?»	2		2
Всего:	34	12	22

Содержание программы.

I год обучения

Вводное занятие (2 часа)

Теоретические занятия (1 час) Знакомство с правилами работы кружка, правилами проведения интеллектуальных игр. Знакомство с правилами игры «Что? Где? Когда?» («ЧГК»). Пробная игра «ЧГК».

Спорт. (10 часов)

Теоретические занятия (3 часа) Олимпийские игры; мировые рекорды; изучение различных фактов из спортивной истории страны и мира. Работа с ресурсами Интернет, энциклопедиями, периодическими изданиями, книгой рекордов Гиннеса. Знакомство с правилами игры «Пентагон», «Брейн-ринг», «Своя игра».

Практические занятия (7 часов) Интеллектуальные игры «Пентагон», «Брейн-ринг», «ЧГК», «Своя игра». Анализ вопросов по прошедшим играм.

Кино и театр. (10 часов)

Теоретические занятия (3 часа) Знакомство с творчеством актёров Коми-Пермяцкого драматического театра и других отечественных и зарубежных деятелей театра и кино, мультипликаторов, режиссеров. Кинематограф и театр как искусство. Изучение стилей и направлений мирового кино и театрального искусства. Рассмотрение вопросов, связанных с жизнью и творчеством отечественных и зарубежных кинематографистов, мультипликаторов, театральных деятелей. Работа с энциклопедиями, периодическими изданиями, ресурсами Интернет, просмотр записей фильмов, спектаклей. Знакомство с правилами игры «Десятка», «Интеллектуальная завалинка».

Практические занятия (7 часов) Интеллектуальные игры «Десятка», «Интеллектуальная завалинка», «ЧГК», «Брейн – ринг». Анализ вопросов по прошедшим играм.

Изобразительное искусство. (10 часов)

Теоретические занятия (3 часа) Знакомство с творчеством отечественных и зарубежных художников; виртуальное путешествие по галереям мира. Рассмотрение вопросов связанных с жизнью и творчеством отечественных и зарубежных художников. Работа с энциклопедиями, периодическими изданиями, художественными альбомами, ресурсами Интернета, рассмотрением репродукций шедевров мирового искусства. Знакомство с правилами игры: «Калейдоскоп»; «Интеллектуальный бросок».

Практические занятия: (7 часов) Интеллектуальные игры «Калейдоскоп», «Брейн-ринг», «Своя игра», «Интеллектуальный бросок». Анализ вопросов и заданий по прошедшим играм.

Итоговое занятие: подведение результатов работы в форме Фестиваля «Самые умные».

Теоретические занятия (2 часа)

Практические занятия (2 часа)

II год обучения

Вводное занятие (2 часа)

Теоретические занятия (1 час) Знакомство с правилами работы клуба, проведением интеллектуальных игр. Знакомство с правилами игры «Что? Где? Когда?» («ЧГК»). Пробная игра «ЧГК».

Знакомство с творчеством отечественных и зарубежных писателей, поэтов (6 часов).

Теоретические занятия (3 часа)

Практические занятия (3 часа)

История: (10 часов) знакомство с выдающимися учёными-историками и их произведениями, исторические факты, события, исторические деятели.. Знакомство с правилами игры «Черный ящик», «Каламбур».

Теоретические занятия (3 часа)

Практические занятия (7 часов)

Памятные места России: (10 часов) архитектура, музеи, храмы. Калининградская область: природные особенности и их уникальность, улицы родного города, города области и их памятники.

Теоретические занятия (3 часа)

Практические занятия (7 часов)

Интернет: знакомство с особенностями мировой информационной системы (4 часа).

Теоретические занятия (2 часа)

Практические занятия (2 часа)

Итоговое занятие (2 часа). Подведение результатов работы в форме Творческих встреч.

III год обучения

Вводное занятие (2 часа)

Теоретические занятия (1 час) Знакомство с правилами работы кружка, правилами проведения интеллектуальных игр. Знакомство с правилами игры «Что? Где? Когда?» («ЧГК»). Пробная игра «ЧГК».

Литература. (10 часов)

Теоретические занятия (3 часа) Знакомство с творчеством отечественных и зарубежных писателей, поэтов. Рассмотрение вопросов связанных с жизнью и творчеством отечественных и зарубежных писателей и поэтов. История создания шедевров мировой поэзии, прозы, интересные и малоизвестные

факты из жизни поэтов и писателей. Работа с энциклопедиями, периодическими изданиями, художественными произведениями, ресурсами Интернета. Знакомство с правилами игры: «Интеллектуальная фишка», «Хронолет».

Практические занятия: (7 часов) Интеллектуальные игры «Интеллектуальная фишка», «Хронолет», «ЧГК», «Пентагон», «Десятка». Анализ вопросов и заданий по прошедшим играм.

Наука. (10 часов)

Теоретические занятия: (3 часа) Достижения мировой науки; факты из истории открытий в различных науках: физика, химия, математика, биология, география и др. Рассмотрение вопросов связанных с жизнью и научной деятельностью отечественных и зарубежных ученых. Истории открытий в мире науки, интересные и малоизвестные факты из жизни отечественных и зарубежных ученых. Работа с энциклопедиями, периодическими изданиями, ресурсами Интернета. Знакомство с правилами игры: «Черный ящик», «Каламбур».

Практические занятия: (7 часов) Интеллектуальные игры «Черный ящик», «Каламбур», «Своя игра», «Интеллектуальная завалинка», «ЧГК», «Брейн-ринг». Анализ вопросов и заданий по прошедшим играм.

Музыка. (10 часов)

Теоретические занятия (3 часа) Знакомство с творчеством отечественных и зарубежных композиторов и современных музыкантов; направления, стили. Рассмотрение вопросов связанных с жизнью и творчеством отечественных и зарубежных композиторов и музыкантов. Знакомство с шедеврами музыкального искусства, интересные и малоизвестные факты из жизни отечественных и зарубежных композиторов и музыкантов. Работа с энциклопедиями, периодическими изданиями, ресурсами Интернета, прослушиванием записей музыкальных произведений. Знакомство с правилами игры: «Интеллектуальный марафон», «Четырежды три».

Практические занятия (7 часов) Интеллектуальные игры «Интеллектуальный марафон», «Четырежды три», «ЧГК», «Брейн-ринг», «Десятка», «Пентагон». Анализ вопросов и заданий по прошедшим играм.

Интернет. (4 часа)

Теоретические занятия: (2 часа) Знакомство с особенностями мировой информационной системы. Рассмотрение вопросов связанных с развитием мировых информационных ресурсов. Рассмотрение интересных и малоизвестных фактов об Интернете. Работа с энциклопедиями, периодическими изданиями, ресурсами Интернета. Знакомство с правилами игры «Мозаика».

Практические занятия: (2 часа) Интеллектуальные игры «Мозаика», «ЧГК», «Пентагон». Анализ вопросов и заданий по прошедшим играм.

Итоговое занятие (2 часа) Подведение результатов работы в форме Творческих встреч.

Анализ деятельности за год.

IV год обучения

Вводное занятие. (2 часа)

Теоретические занятия: (1) Знакомство с планом работы на учебный год, правилами работы кружка.

Практическое занятие: (1) Пробная игра ЧГК на личное первенство.

Конкурсы составления вопросов. (10 часов)

Теоретические занятия (4 часа) Знакомство с правилами составления вопросов, виды вопросов, вопросы для разных игр. Работа с энциклопедиями, периодическими изданиями, ресурсами Интернет. Знакомство с вопросами разных игр.

Практические занятия (6 часов) Составление вопросов по музейным экспонатам и архивным, историческим материалам музея и библиотек. Проигрывание наработанных вопросов.

Игры на вопросы членов клуба. (5 часов)

Знакомство с вопросами членов клуба предыдущих лет. Разработка новых игр по имеющейся базе вопросов.

Практические занятия (5 часов) Интеллектуальные игры «ЧГК», «Брейн-ринг», «Своя игра», «Интеллектуальная завалинка», «Десятка».

Принципы игры в команде. Распределение командных ролей. (4 часа)

Теоретические занятия (2 часа) Знакомство с особенностями игры в команде. Роли в команде. Просмотр видео архивов игр и разбор ролей в командных играх. Изучение особенностей командной игры «ЧГК».

Практические занятия (2 часа) работа в команде.

Тренинги психологической совместимости. (2 часа)

Практические занятия (2 часа) Работа в команде.

Нетрадиционные интеллектуальные игры. (10 часов)

Теоретические занятия (3 часа) Знакомство с интеллектуальными играми народной направленности. Знакомство с интеллектуальными играми народов России и мира. Работа с энциклопедиями, периодическими изданиями, ресурсами интернет, работа в библиотеке в этнокультурном отделе.

Практические занятия (7 часов) Проигрывание интеллектуальных игр. Разработка своих игр.

Итоговое занятие (1 час). Подведение результатов работы в форме Творческих встреч.

V год обучения

Вводное занятие (2 часа). Знакомство с правилами работы кружка.

Подготовка к участию и участие в интеллектуальных турнирах. (15 часов)

Теоретические занятия (3 часа) Знакомство с Положениями о проведении интеллектуальных турниров, работа с литературой, Интернет ресурсами.

Практические занятия (12 часов)_Участие в интеллектуальных турнирах района и региона.

Разработка и реализация социальных проектов (7 часов).

Теоретические занятия (5 часов)

Практические занятия (2 часа)

Организация и проведение интеллектуальных игр. (8 часов)

Теоретические занятия (3 часа) Знакомство с новыми формами интеллектуальных игр: «Тройка», «Ассоциации», «Полундра», «Менеджер», «Калейдоскоп». Работа с энциклопедиями, периодическими изданиями, ресурсами Интернет.

Практические занятия (5 часов) Разработка и проведение интеллектуальных игр: «ЧГК», «Брейн-ринг», «Калейдоскоп», «Тройка», «Ассоциации», «Десятка», «Пентагон», «Своя игра».

Итоговое занятие: (2 часа)

Подведение итогов работы клуба за год.

IV. Методическое обеспечение.

Программа основана на принципах системно-деятельностного подхода и личностно-ориентированного обучения, в центре внимания которых – личность ребёнка, его деятельность, возможности и желания.

Основными формами активизации учащихся являются дебаты и технология ведения дискуссии «Заочный институт позитивного поведения». В организации образовательного процесса используются проектная исследовательская технологии, технология Коллективного творческого дела и приёмы педагогической техники А. Гина.

Для реализации программы имеются специальные методические ресурсы:

- Электронная библиотека, в которой сформированы тематические информационные базы для игр, справочных, иллюстративных, каталогизированных материалов для обеспечения адресного поиска и свободного доступа. Электронная библиотека обеспечивает возможность накопления, хранения и предоставления различных ресурсов - как текстовые и графические, так и мультимедийные.
- Дидактический материал (раздаточный материал по темам игр, наглядный материал, мультимедийные презентации, технологические карты).
- Медиатека (познавательные игры, музыка, энциклопедии, видео).
- Архив видео и фотоматериалов.
- Методические разработки занятий и игр.
- Архив социальных проектов и игр.

V. Список литературы и источников информации.

Список литературы и источников информации для педагога

1. Галицына Н.Е., Ковязина Т.Н., Организация социально значимой деятельности в учреждении дополнительного образования детей. – Волгоград: Учитель.2010
2. [stduent.narod.ru>intelgames.htm](http://stduent.narod.ru/intelgames.htm)
3. Мик О`Хара, Кто ест пчел? 101 ответ на, вроде бы, идиотские вопросы. – Рипол Классик. 2007
4. Копейка Е.Н. Вопросы и задания к конкурсам (интернет клуб «Гиперборей»). 2001
5. Куприянов Б.В., Рожков М.И., Фришман И.И. Организация и методика проведения игр с подростками: Учебно-методическое пособие. М: Гуманитарно-издательский центр ВЛАДОС, 2001

Список литературы и источников информации для учащихся

1. <http://www.vampodarok.com/konkursi/intellektualnye/>
2. ХОЧУ ВСЕ ЗНАТЬ ПРО ВСЕ НА СВЕТЕ. Перевод с английского Reader's Digest Book of Amazing Facts. London E14 4HE. Copyright © 1999 The Reader's Digest Association Limited.
3. Баландин Б.Б. Большая книга интеллектуальных игр и занимательных вопросов для умников и умниц М.: Рипол классик, 2008.

<http://moimummi.ru/publ/vospitanie>