

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования Новосибирской области

Департамент образования мэрии города Новосибирска

МАОУ Вторая гимназия

Рабочая программа

учебного курса внеурочной деятельности

«Интеллектуальный клуб «СКИФ»»

10 класс

на 2023-2024 учебный год

Форма внеурочной деятельности: клуб

Составитель: Огольцова Зинаида Леонидовна

34 часа за учебный год

г. Новосибирск,

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

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, педагог может постепенно переходить от простых результатов к более сложным.

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

Формирование интеллекта происходит не только на уроках, но и во внеурочной деятельности, в интеллектуально направленном общении, во внеклассных видах деятельности. Развитие интеллектуальных возможностей дает не только успешность в учении, но и помогает осознанию своего внутреннего мира, своих возможностей, своего эмоционального состояния и состояния других людей. Под воспитанием интеллекта нужно подразумевать создание условий для самореализации и самовоспитания, конструктивного взаимодействия с окружающей средой, стремления к самосовершенствованию.

Воспитание интеллекта ребенка требует всестороннего развития его познавательных способностей (широты и тонкости разнообразных ощущений, наблюдательности, упражнений разных видов памяти, стимуляции воображения), но в особенности развития мышления. Воспитание интеллекта – одна из центральных задач всестороннего гармонического развития личности. Интеллектуальное воспитание – важнейшая сторона подготовки к жизни и труду подростков, заключающееся в руководстве развитии интеллекта и познавательных способностей путем возбуждения интереса к интеллектуальной деятельности, вооружая знаниями, методами их добывания и применения на практике, привитию культуры интеллектуального труда. Забота о воспитании интеллекта является задачей семьи и школы.

Интеллектуальное развитие – непрерывный процесс, совершающийся в учении, труде, играх, жизненных ситуациях, и оно наиболее интенсивно происходит в ходе активного усвоения и творческого применения знаний, т.е. в играх, которые содержат особенно ценные операции для развития интеллекта.

Цели программы:

Социализация личности через вовлечение в различные виды интеллектуальной деятельности, создание условий для творческого и интеллектуального развития личности обучающихся через формирование познавательной активности, посредством овладения базовыми навыками стратегии, тактики и техники

интеллектуальных игр, игрового соперничества, расширения общего кругозора и развития интеллекта в игровой деятельности.

Для достижения поставленной цели данная программа решает следующие

задачи:

- пропаганда интеллектуального развития среди учащихся гимназии и создание условий для реализации их творческого потенциала;
- создание креативной образовательной среды, способствующей развитию ребёнка, формированию у него потребности и в саморазвитии, и самопознании;
- налаживание межпредметных связей;
- усиление мотивации познавательной деятельности;
- актуализация приобретаемых знаний;
- способствовать включению детей в активную интеллектуальную деятельность, эффективную реализацию творческого и интеллектуального потенциала обучающихся;
- социализация учащихся гимназии посредством участия их в различных выездных и домашних интеллектуальных турнирах и фестивалях.
- учить самостоятельно искать и получать информацию из различных источников, уметь ее анализировать и критически мыслить;
- способствовать развитию индивидуальных особенностей ученика; создать условия для творческой деятельности учащихся в предпочитаемых ими областях знаний;
- сформировать у ребенка навыки оперативного анализа проблемы и привить ему необходимость осознанного принятия решения в любой ситуации;
- сформировать и развить навыки взаимодействия в группе;
- способствовать формированию умения понимать себя и других, давать правильную оценку поступком других людей, вести диалог, участвовать в совместных мероприятиях;
- стимулировать умение совершенствоваться в коллективе;
- обучать детей уважительному и толерантному общению друг с другом.

1. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ:

- гражданское воспитание: осмысление сложившихся в российской истории традиций гражданского служения Отечеству; сформированность гражданской позиции обучающегося как активного и ответственного члена российского общества; принятие традиционных национальных, общечеловеческих гуманистических и демократических ценностей; готовность противостоять идеологии экстремизма, национализма, ксенофобии, дискриминации по социальным, религиозным, расовым, национальным признакам;
- патриотическое воспитание: сформированность российской гражданской идентичности, патриотизма, уважения к своему народу, чувства ответственности перед Родиной, гордости за свою страну, свой край, свой язык и культуру, прошлое и настоящее многонационального народа России; ценностное отношение к государственным символам, историческому и природному наследию, памятникам, традициям народов России, достижениям России;
- духовно-нравственное воспитание: личностное осмысление и принятие сущности и значения исторически сложившихся и развивавшихся

духовнонравственных ценностей российского народа; понимание значения личного вклада в построение устойчивого будущего;

– эстетическое воспитание: представление об исторически сложившемся культурном многообразии своей страны; способность воспринимать различные виды искусства, традиции и творчество своего и других народов;

– физическое воспитание: осознание ценности жизни и необходимости ее сохранения (в том числе на основе примеров из истории); представление об идеалах гармоничного физического и духовного развития человека в исторических обществах и в современную эпоху;

– трудовое воспитание: понимание на основе знания истории значения трудовой деятельности как источника развития человека и общества; уважение к труду и результатам трудовой деятельности человека; представление о разнообразии существовавших в прошлом и современных профессий;

– экологическое воспитание: осмысление исторического опыта взаимодействия людей с природной средой, его позитивных и негативных проявлений; сформированность экологической культуры, понимание влияния социально-экономических процессов на состояние природной и социальной среды;

– ценность научного познания: сформированность мировоззрения, соответствующего современному уровню развития исторической науки и общественной практики, основанного на диалоге культур, способствующего осознанию своего места в поликультурном мире; осмысление значения истории как знания о развитии человека и общества, о социальном и нравственном опыте предшествующих поколений; овладение основными навыками познания и оценки событий прошлого с позиций историзма, готовность к осуществлению учебной проектно-исследовательской деятельности в сфере истории.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Универсальные учебные познавательные действия:

– базовые логические действия: формулировать проблему, вопрос, требующий решения; определять цели деятельности, задавать параметры и критерии их достижения; разрабатывать план решения проблемы с учетом анализа имеющихся ресурсов; выявлять закономерные черты и противоречия в рассматриваемых явлениях; раскрывать причинно-следственные связи событий прошлого и настоящего;

– базовые исследовательские действия: владеть навыками учебно-исследовательской и проектной деятельности; определять познавательную задачу, намечать путь ее решения и осуществлять подбор материала; осуществлять анализ объекта в соответствии с принципом историзма; представлять результаты своей деятельности в различных формах (сообщение, эссе, презентация, реферат, учебный проект и др.);

– работа с информацией: осуществлять анализ учебной и внеучебной информации; извлекать, сопоставлять, систематизировать и интерпретировать информацию; высказывать суждение о достоверности и значении информации источника; создавать тексты в различных форматах с учетом назначения информации и целевой аудитории, выбирая оптимальную форму представления и визуализации.

Универсальные учебные коммуникативные действия:

– общение: участвовать в обсуждении событий и личностей прошлого,

раскрывать различие и сходство высказываемых оценок; выражать и аргументировать свою точку зрения в устном высказывании, письменном тексте; публично представлять результаты выполненного исследования, проекта; осваивать и применять правила межкультурного взаимодействия в школе и социальном окружении;

– совместная деятельность: участвовать в групповых формах работы; принимать цель совместной деятельности, коллективно строить действия по ее достижению; планировать и осуществлять совместную работу, коллективные учебные исследования и проекты на основе регионального материала; определять свое участие в общей работе, координировать свои действия с другими членами, оценивать полученные результаты и свой вклад в общую работу.

Универсальные учебные регулятивные действия:

– самоорганизация: ориентироваться в различных подходах принятия решений (индивидуальное, принятие решения в группе, принятие решений группой); составлять план реализации намеченного алгоритма решения, корректировать алгоритм с учетом получения новых знаний об изучаемом объекте; делать выбор и брать ответственность за решение;

– самоконтроль: владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии; объяснять причины достижения (недостижения) результатов деятельности, давать оценку приобретенному опыту, уметь находить позитивное в произошедшей ситуации; вносить коррективы в деятельность; оценивать соответствие результата цели и условиям;

– эмоциональный интеллект: осознавать эмоциональное состояние себя и других; ставить себя на место другого человека, понимать мотивы и намерения другого; регулировать способ выражения эмоций;

– принятие себя и других: осознанно относиться к другому человеку, его мнению; принимать мотивы и аргументы других при анализе результатов деятельности.

2. СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Форма внеурочной деятельности – КЛУБ.

Программа предназначена для проведения занятий в клубе интеллектуальных игр и основывается на игре «Что? Где? Когда?» и сопутствующих ей играх. Теоретическая программа рассчитана на два учебных года, но пребывание в клубе интеллектуальных игр этим не ограничивается. После приобретения необходимых теоретических знаний учащиеся впоследствии развивают практические и игровые навыки. Поэтому программа последующих годов обучения состоит из практических и игровых занятий. Группа, занимающаяся по данной программе, может насчитывать до 30 человек учащихся 12 – 17 лет. Целью данной программы является обучение учащихся приёмам и навыкам игры «ЧГК» (и смежных с ней игр), а на основе этого – расширение у них интеллектуальных навыков вообще; развитие эрудиции, логики, фантазии; обучение собранности, умению принимать решения в критических ситуациях; привитие любви к работе со справочным материалом.

Упор в занятиях делается на игру, как таковую, в процессе которой предусмотрена наработка необходимых навыков и выполнение поставленных целей. Отсюда преобладание чисто игровых занятий у учащихся над теоретическими и практическими (где отрабатывается какой либо конкретный

вопрос). В ходе игровых занятий у учащихся есть возможность проявлять приобретённые знания и навыки в комплексе, а у руководителя замечать и устранять слабые места и недоработки в их подготовке. Кроме того, конкретные знания, полученные в ходе игры и имеющие эмоциональную окраску, являются наиболее устойчивыми.

К концу первого года обучения из учащихся формируется 2-3 команды игроков, которые могут принимать активное участие в различных турнирах и фестивалях на уровне города и области. Кроме того, учащиеся получают необходимые навыки, чтобы суметь самостоятельно организовать и провести игру «ЧГК» у себя в классе и так далее.

Основной формой организации образовательного процесса является учебное занятие, состоящее из теоретической и практической части.

Виды деятельности: познавательная, интеллектуальные игры, семинары, ролевые игры, дебаты, турниры.

1. *Вводное занятие.* История и принципы интеллектуальной игры. Правила игры.

2. *Вопрос – основа игры.* Требования к вопросам: интересная информация, лаконичная формулировка, логический путь к ответу, однозначность ответа, чёткий источник информации. Как работать над вопросом. Вопросы на конкретные знания как исключение. Умение находить необычное в обычном.

3. *Алгоритм поиска ответов.* Ключевое слово в вопросе. Как строить логическую цепочку. Наиболее часто встречающиеся приёмы зашифровки информации. Умение мыслить нестандартно.

4. *Эрудиция - ключ к успеху.* Необходимость пополнения знаний. Принципы интеллектуальной разминки – игры в «21». Как составлять вопросы для разминки. Принцип разносторонности знаний.

5. *Как работать со справочным материалом.* Основные принципы работы с книгой. Специфические приёмы для составления вопросов.

6. *Игра «Эрудит – лото».* Игра «Эрудит – лото» как одна из интеллектуальных игр. Основные принципы. Как интересно составить вопросы для «Эрудит – лото».

7. *Формы нетрадиционных логических игр.* «Откажись и удвой»; «Реалии»; «Верись - не верись»; «Надувалочка»; «Травести»; перевёртыши, шароиды, кубраечки и так далее.

8. *Принципы игры в команде.* Команда – единый механизм. Непрерывность обсуждения. Как слушать друг друга. Необходимость высказывания всех мыслей, пришедших за игровым столом. Чего не нужно делать при обсуждении. Как выстроить логическую цепочку командой.

9. *Распределение командных ролей.* Функции капитана, генератора идей, критика. «Том прямого доступа». Другие возможные роли.

10. *Отработка игры в тройках.* Подбор троек и отработка взаимодействия в них. Почему тройка – ещё не команда.

11. *Отработка игры в шестёрках.* Формирование команд. Отработка взаимодействия в командах. Выработка делового психологического климата в команде. Примечание: тройки – промежуточный этап для притирания игроков друг к другу.

12. *Как организовать «ЧГК».* Три основные формы игры. Игры со зрительным залом. Как интересно скомпоновать программу.

13. *Основные особенности «Брейн-ринга».* Отличия «Брейн-ринга» от «ЧГК».

Особенности обсуждения при игре в «Брейн-ринг». Изменение функций капитана. Обработка взаимодействия для «Брейн-ринга».

14. *Игровые занятия.* Примерный план игрового занятия:

Интеллектуальная разминка («21», «Надувалочка», «Реалии», «Эрудит-лото») – 15 – 20 минут.

Игра в «ЧГК» - 40 минут.

Игра в «Брейн-ринг» - 30 минут.

3. КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№	Название темы	Даты проведения			
		Всего	Теория	Игровые	Реальные игры
1.	Правила игры в команде.	1			
2.	Вопрос – ответ.	1			
3	Правила игры в «тройке»	1			
4.	Игровое занятие.	1			
5.	Подготовка к тематической игре.	1			
6.	Игровое занятие.				
7.	Эрудиция – ключ к успеху. Принципы разминки.	1			
8.	Реальная игра.	1			
9.	Как работать со справочным материалом.	1			
10.	Игровое занятие.	1			
11.	Реальная игра	1			
12-13.	Игра «Эрудит-лото».	2			
14.	Нетрадиционные формы интеллектуальных игр.	1			
15.	Реальная игра	1			
16-17.	Принципы игры в команде.	2			
18.	Игровое занятие.				
19.	Распределение командных ролей.	1			
20-21-	Отработка игры в тройках.	3			

22.					
23.	Игровое занятие.	1			
24.	Реальная игра	1			
25-26.	Отработка игры в шестёрках.	2			
27-28.	Игровое занятие.	2			
29.	Реальная игра	1			
30.	Как придумать вопрос.	1			
31.	Игровое занятие.	1			
32.	Игровое занятие.	1			
33.	Нетрадиционные формы интеллектуальных игр.	1			
34.	Реальная игра	1			
	Итого часов по блокам	34			

4.ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ

Обучающиеся, посетившие не менее 75% курса, в конце учебного года получают зачет по курсу (положительная динамика вовлечения учащихся во внеурочную деятельность)

Общая рефлексивная карта курса внеурочной деятельности (в конце учебного года)

1.Посещал (посещала) ли я данный курс с большим удовольствием	Да/Нет
2.Помог ли курс в освоении образовательных предметов?	
3.Сколько курсов посещаю?	
4.Рассказываешь ли родителям, сверстникам, чем научился на курсе?	
5.Где буду использовать полученные знания?	
6.Помогает ли курс «Интеллектуальный клуб» в повседневной учёбе, жизни?	

Лист самооценки взаимооценки в работе над проектом (при защите индивидуального или группового проекта, конец учебного года)

Критерий (за каждый критерий – от 0 до 5 баллов)	Моя оценка	Оценка группы	Комментарий учителя
Я внес (-ла) большой вклад в работу группы			
Я умею выслушивать мнения других ребят, принимать другую точку зрения			
Я умею объяснять свою точку зрения, приводить доводы и убеждать			
Я готов (а) принимать новые и неожиданные идеи, отличающиеся от моего первоначального мнения			