

Муниципальное образовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №4 имени Д.М. Перова»

Рабочая программа внеурочной деятельности
«Клуб интеллектуалов»
(РДШ, направление «Личностное развитие»)

Составитель программы:
Романенко Н.И.,
педагог-организатор

Саянск, 2021

Рабочая программа разработана на основе требований к результатам освоения основной образовательной программы основного общего образования МОУ «СОШ №4 им.Д.М.Перова»

Планируемые результаты

Личностные результаты

1. Осознание важности знаний, в том числе знания истории, языка, культуры своего народа и мировой культуры, своего края (идентичность человека с российской многонациональной культурой, сопричастность истории народов и государств, находившихся на территории современной России). Осознанное, уважительное и доброжелательное отношение к истории, культуре, религии, традициям, языкам, ценностям народов России и народов мира.
2. Готовность и способность обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию в рамках курса «Клуб интеллектуалов»; готовность и способность осознанному выбору и построению дальнейшей индивидуальной траектории образования на базе ориентировки интеллектуальной деятельности, с учетом устойчивых познавательных интересов.
3. Сформированность ответственного отношения к игре как к познавательной деятельности, уважительного отношения к игрокам команды своей и соперников.
4. Сформированность целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню образования.
5. Освоенность социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах и сообществах, а именно в деятельности клуба, освоение компетентностей в сфере познавательной деятельности; способов реализации собственного лидерского потенциала.

Метапредметные результаты

Обучающийся сможет:

- анализировать существующие и планировать будущие образовательные результаты;
- идентифицировать собственные проблемы и определять главную проблему;
- Умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач.
- планировать и корректировать свою индивидуальную образовательную траекторию.
- определять совместно с педагогом и сверстниками критерии планируемых результатов и критерии оценки своей познавательной деятельности;
- отбирать инструменты для оценивания своей деятельности, осуществлять самоконтроль своей деятельности в рамках предложенных условий и требований;

- оценивать продукт своей деятельности по заданным и/или самостоятельно определенным критериям в соответствии с целью деятельности;
- наблюдать и анализировать собственную учебную и познавательную деятельность и деятельность других обучающихся в процессе взаимопроверки;
- излагать полученную информацию, интерпретируя ее в контексте решаемой задачи;
- вербализовать эмоциональное впечатление, оказанное на него источником;
- объяснять явления, процессы, связи и отношения, выявляемые в ходе познавательной и исследовательской деятельности (приводить объяснение с изменением формы представления; объяснять, детализируя или обобщая; объяснять с заданной точки зрения);
- ориентироваться в содержании текста, понимать целостный смысл текста, структурировать текст;
- осуществлять взаимодействие с электронными поисковыми системами, словарями;
- строить позитивные отношения в процессе учебной и познавательной деятельности;
- организовывать учебное взаимодействие в группе (определять общие цели, распределять роли, договариваться друг с другом и т. д.);
- соблюдать нормы публичной речи, регламент в монологе и дискуссии в соответствии с коммуникативной задачей.

Предметные результаты:

Обучающийся научится:

- определять тему и основную мысль художественного произведения разных жанров;
- характеризовать героев книги, определять сюжет произведения;
- находить основные изобразительно-выразительные средства художественного произведения;
- пользоваться основными теоретическими терминами и понятиями литературоведения, искусствоведения;
- собирать материал и обрабатывать информацию;
- учиться различным техникам запоминания текста;
- выражать личное отношение к событию и героям, теме книги.

Содержание программы

5 – 7 классы

Введение в игру. Компоненты успешной игры (1 ч) Нормы поведения в интеллектуальном клубе. Особенности различных видов игры. Правила игр. Вопросы к игре и их особенности. Поведение каждого в команде. Командный дух. Роль и действия капитана. Эрудиция. Логика. Нестандартное мышление. Внимание к деталям. Выделение главного. Умение слышать друг друга. Скорость реакции. Интуиция. Примеры применения каждого компонента успешной игры. Игровые пробы.

Интеллектуальные игры (2 ч). Тренировочные игры «Что? Где? Когда?». Тематические игры: «Героические страницы российской истории»; «Первые в космосе»; «Мировая художественная культура»; «Религии мира» и т. п. Клубный турнир «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг».

Викторины (3 ч). Викторины по различным областям знаний. Различные варианты викторин. Групповые и индивидуальные викторины.

Интеллектуальное многоборье (5 ч). Введение понятия «интеллектуальное многоборье». Возможные разделы многоборья. Особенности вопросов такой викторины. Игровые пробы.

Интерактивные экскурсии (2 ч). Понятие интерактивной экскурсии. Методика поиска информации в интернете. Работа с разными форматами информации. Анализ, синтез, выделение главного в потоке информации. Систематизация полученных знаний по конкретной теме. Великие картины и художники. Самые знаменитые музеи мира.

Составление вопросов к играм (2 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.

Городская интеллектуальная игра для 5-7 классов (2 ч.)

8-9 классы

Введение (2 часа). Обсуждение результатов работы клуба за прошлый год. Постановка целей, задач на учебный год. Правила работы в команде. Правила различных игр.

Проведение смешанных тренировок по художественным произведениям (8 час.). Правила интеллектуальных игр

«Что? Где? Когда?», «Эрудит-лото», «Брейн-ринг» и др. Тренировочные игры «Что? Где? Когда?», «Эрудит-лото», «Брейн-ринг», «Интеллект-ассорти».

Игры типа «Своя игра»(2часов). Принцип интеллектуальной игры «Своя игра», составление вопросов к игре. «Своя игра» по разным темам.

Интеллектуальное многоборье (2 часа). Совершенствование умений игры в многоборье.

Участие в соревнованиях интеллектуалов (знатоки книг) (2 часа)

Итоговое занятие. Анализ работы клуба за год. Подведение итогов.

10-11 классы

Особенности игры «Что? Где? Когда?»(2ч). Анализ вопросов игры, выявление основных моментов в вопросах. Определение состава команд, распределение ролей в команде.

Отработка командных действий в игре «Что? Где? Когда?» (2 ч). Игры с вопросами разного уровня. Игра с блиц-вопросами.

Игры по заранее заданным темам (8 ч). Игры «Что? Где? Когда?» на различные темы, заранее озвученных учащимся.

Тренировочные игры (2ч). Своя игра, викторины, блиц-опрос на различные темы.

Анализ различных типов вопросов (1 ч). Индивидуальный и командный анализ вопросов с известным ответом и без заранее известного ответа.

Построение логических цепочек (2 ч). Построение логической цепочки с известными первым и конечным звеньями. Построение логической цепочки только с первым звеном. Построение логической цепочки путем анализа вопросов.

Тематическое планирование

№ п/п	Название раздела	Кол. часов
<i>5 – 7 классы</i>		
1.	Введение в игру. Компоненты успешной игры	2
2.	Интеллектуальные игры	4
3.	Викторины	2
4.	Интеллектуальное многоборье	3
5.	Интерактивные экскурсии	2
6.	Составление вопросов к играм	2
7.	Городские интеллектуальные игры	2
<i>8 -9 классы</i>		
8.	Проведение смешанных тренировок	8
9.	Участие в соревнованиях	4
10.	Игры типа «Своя игра»	2
11.	Интеллектуальное многоборье	2
12.	Итоговое занятие	1
<i>10-11 классы</i>		
13.	Особенности игры «Что? Где? Когда?»	1
14.	Отработка командных действий в игре «Что? Где? Когда?»	2
15.	Игры по заранее заданным темам	8
16.	Тренировочные игры	5
17.	Итоговое задание	1