

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Менделеевская средняя общеобразовательная школа»

**ВЫПИСКА ИЗ ОСНОВНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ОСНОВНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ,
СРЕДНЕГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ, УТВЕРЖДЕННОЙ ПРИКАЗОМ ОТ «01» сентября 2023, ПРОТОКОЛ
ПЕДСОВЕТА № 10 ОТ «31» августа 2023 г.**

(ФГОС ООО, утвержденный приказом Минпросвещения РФ от 31.05.2021 г. № 287)

(ФГОС СОО, утвержденный приказом Минобрнауки России от 17.05.2012 № 413)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

«Знатоки»

Разработчик: Загуляева О.С.

Выписка верна

«01» сентября 2023 г.

Директор

Т.Б. Богданова

М П



п. Менделеево, 2023

Пояснительная записка

Образовательная направленность занятий в рамках программы «Знатоки» 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 педагогу 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, участвовать в городском этапе игр «Что? Где? Когда?», что позволит им приобрести и некоторый позитивный опыт социальной деятельности. Направление программы - общеинтеллектуальное

На реализацию программы отводится 34 часа, 1 час в неделю

Цель данного курса: включение обучающихся в коллективно творческую деятельность, выявление и развитие способностей личности, эффективная реализация ее творческого и интеллектуального потенциала.

Задачи:

1. учить самостоятельно, искать и получать информацию из различных источников, уметь ее анализировать и критически мыслить;
2. развивать организаторские способности;
3. обучать детей уважительному и толерантному общению друг с другом;
4. способствовать формированию умения понимать себя и других, давать правильную оценку поступком других людей, вести диалог, участвовать в совместных мероприятиях;
5. стимулировать умение совершенствоваться в коллективе;
6. способствовать развитию индивидуальных особенностей ученика; создать условия для творческой деятельности учащихся в предпочитаемых ими областях знаний;
7. популяризовать науки через игровую деятельность.

Ожидаемые результаты реализации программы:

Первый уровень результатов — приобретение обучающимися первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни во взаимодействии обучающегося со своими учителями как значимыми для него носителями положительного социального знания и повседневного опыта.

Второй уровень результатов — получение обучающимся опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества, ценностного отношения к социальной реальности в целом при взаимодействии обучающихся между собой на уровне класса, образовательного учреждения, т. е. в защищённой, дружественной просоциальной среде.

Третий уровень результатов — получение обучающимся опыта самостоятельного общественного действия во взаимодействии обучающегося с представителями различных социальных субъектов за пределами образовательного учреждения, в открытой общественной среде.

Планируемые результаты освоения курса «Знатоки»

Личностные:

- положительное отношение к исследовательской деятельности;
- широкая мотивационная основа исследовательской деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы;
- интерес к новому содержанию и новым способам познания;
- ориентация на понимание причин успеха в исследовательской деятельности, в том числе на самоанализ и самоконтроль результата, на анализ соответствия результатов требованиям конкретной задачи, понимание предложений и оценок учителя, взрослых, товарищей, родителей;
- способность к самооценке на основе критериев успешности исследовательской деятельности.

Обучающийся получит возможность для формирования:

- внутренней позиции обучающегося на уровне понимания необходимости исследовательской деятельности, выраженного в преобладании познавательных мотивов и предпочтении социального способа оценки деятельности;
- выраженной познавательной мотивации;
- устойчивого интереса к новым способам познания;
- адекватного понимания причин успешности/неуспешности исследовательской деятельности;
- морального сознания, способности к решению моральных проблем на основе учета позиций партнеров в общении, устойчивого следования в поведении моральным нормам и этическим требованиям.

Регулятивные:

- принимать и сохранять учебную задачу;
- учитывать выделенные учителем ориентиры действия;
- планировать свои действия;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль;
- адекватно воспринимать оценку учителя;
- различать способ и результат действия;
- оценивать свои действия на уровне ретро-оценки;
- вносить коррективы в действия на основе их оценки и учета сделанных ошибок;
- выполнять учебные действия в материале, речи, в уме.

Познавательные:

- осуществлять поиск нужной информации для выполнения учебного исследования с использованием учебной и дополнительной литературы в открытом информационном пространстве, в т.ч. контролируемом пространстве Интернет;
- использовать знаки, символы, модели, схемы для решения познавательных задач и представления их результатов;
- высказываться в устной и письменной формах;
- ориентироваться на разные способы решения познавательных исследовательских задач;
- владеть основами смыслового чтения текста;
- анализировать объекты, выделять главное;

- осуществлять синтез (целое из частей);
- проводить сравнение, сериацию, классификацию по разным критериям;
- устанавливать причинно-следственные связи;
- строить рассуждения об объекте;
- обобщать (выделять класс объектов по какому-либо признаку);
- подводить под понятие;
- устанавливать аналогии;
- оперировать такими понятиями, как проблема, гипотеза, наблюдение, эксперимент, умозаключение, вывод и т.п.;
- видеть проблемы, ставить вопросы, выдвигать гипотезы, планировать и проводить наблюдения и эксперименты, высказывать суждения, делать умозаключения и выводы, аргументировать (защищать) свои идеи и т.п.

Коммуникативные:

- допускать существование различных точек зрения;
- учитывать разные мнения, стремиться к координации;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- договариваться, приходить к общему решению;
- соблюдать корректность в высказываниях;
- задавать вопросы по существу;
- использовать речь для регуляции своего действия;
- контролировать действия партнера;
- владеть монологической и диалогической формами речи.

Содержание программы

Введение в игру. Нормы поведения в интеллектуальном клубе и кодекс чести знатока. Особенности игры «Что? Где? Когда?». Правила игры. Вопросы к игре и их особенности. Поведение каждого в команде. Командный дух. Роль и действия капитана. Первые игровые пробы.

Варианты игры: классическая игра, брейн-ринг (игра двух команд), спортивная игра (одновременная игра нескольких команд).

Многообразие интеллектуальных игр. Игровые пробы.

Компоненты успешной игры. Эрудиция. Логика. Нестандартное мышление. Примеры применения каждого компонента успешной игры. Игровые пробы.

Внимание к деталям. Выделение главного. Скорость реакции. Примеры применения каждого компонента успешной игры. Игровые пробы.

Интуиция. Находчивость. Чувство юмора. Примеры применения каждого компонента успешной игры. Игровые пробы.

Техника мозгового штурма. Правила мозгового штурма. Коллективный анализ каждого мозгового штурма. Игровые пробы.

Составление вопросов к играм. 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. Игровые пробы.

Игра «Брейн-ринг».

Игра «Своя игра».

Игра «Своя игра». «В мире интересного».

Игра «Поле чудес».

Игра «Поле чудес» «В мире сказок».

Игра «Пентагон».

Игра «Эрудит».

Тематическое планирование

№ пп	Наименование раздела и тем занятия	Количество часов			Формы организации деятельности обучающихся при проведении занятий
		всего	теория	практика	
		4	5	6	
1	Введение в игру. Нормы поведения в интеллектуальном клубе Особенности игры «Что? Где? Когда?». Правила игры. Вопросы к игре и их особенности..	1	1		Развитие умения планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации. Следование в поведении моральным нормам и этическим требованиям.
2	Внимание к деталям. Выделение главного. Скорость реакции.	1	1		
3	Компоненты успешной игры. Эрудиция. Логика. Нестандартное мышление. Примеры применения каждого компонента успешной игры.	1	1		Развитие умения слушать и слышать друг друга, учитывать разные мнения, стремиться к сотрудничеству, адекватно воспринимать предложения учителя, товарищей.

	Игровые пробы.				
4	Поведение каждого в команде. Командный дух. Роль и действия капитана.	1	1		Развитие умения слушать и слышать друг друга, учитывать разные мнения, стремиться к сотрудничеству, адекватно воспринимать предложения учителя, товарищей.
5	Участие в муниципальном этапе чемпионата игр «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»	1	1		
6	Интуиция. Находчивость. Чувство юмора. Примеры применения каждого компонента успешной игры. Игровые пробы.	1	1		Развитие умения слушать и слышать друг друга, учитывать разные мнения, стремиться к сотрудничеству, адекватно воспринимать предложения учителя, товарищей.
7	Техника мозгового штурма. Правила мозгового штурма. Игровые пробы.	1		1	Самооценка действий школьника во время мозгового штурма, оценка педагогом умения каждого школьника работать в команде.
8	Коллективный анализ каждого мозгового штурма.	1	1		Самооценка действий школьника во время мозгового штурма, оценка педагогом умения каждого школьника работать в команде.
9	Составление вопросов к играм. Правила составления вопросов	1		1	Развитие умения строить сообщения в устной форме, строить вопросы. Развитие монологической речи, стремиться к сотрудничеству.
10	Использование словарей и энциклопедий для составления вопросов.	1	1		Развитие умения строить сообщения в устной форме, строить вопросы. Развитие монологической речи, стремиться к сотрудничеству
11	Игра «Брейн-ринг	1		1	Самостоятельная домашняя индивидуальная работа школьников по составлению вопросов к играм. Разбор составленных вопросов на занятиях. Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов
12	Игра «Брейн-ринг	1		1	
13	Участие в муниципальном	1		1	

	этапе чемпионата игр «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»				
14	Игра «Своя игра».	1		1	Самостоятельная домашняя индивидуальная работа школьников по составлению вопросов к играм. Разбор составленных вопросов на занятиях. Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.
15	Игра «Своя игра».	1		1	
16	Игра «Своя игра». «В мире интересного».	1		1	Самостоятельная домашняя индивидуальная работа школьников по составлению вопросов к играм. Разбор составленных вопросов на занятиях. Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.
17	Игра «Поле чудес».	1		1	Самостоятельная домашняя индивидуальная работа школьников по составлению вопросов к играм. Разбор составленных вопросов на занятиях. Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.
18	Игра «Поле чудес»	1		1	Самостоятельная домашняя индивидуальная работа школьников по составлению вопросов к играм. Разбор составленных вопросов на занятиях. Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.
19	Игра «Пентагон».	1		1	Самостоятельная домашняя индивидуальная работа школьников по составлению вопросов к играм. Разбор составленных вопросов на занятиях. Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.

20	Игра «Пентагон»	1		1	
21	Игра «Эрудит».	1		1	Самостоятельная домашняя индивидуальная работа школьников по составлению вопросов к играм. Разбор составленных вопросов на занятиях. Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.
22	Тренировочные игры «Что? Где? Когда?».	1		1	Разбор заданий прошлых лет, анализ оштбок
23	Тематические игры «Что? Где? Когда?»	1		1	Разбор заданий прошлых лет, анализ ошибок
24	Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.	1		1	
25	Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.	1		1	
26	Анализ игр	1	1		
27	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Вехи русской истории».	1		1	
28	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Мировая художественная культура».	1		1	Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах,
29	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Вокруг света за 60 минут»	1		1	Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах,
30	Интеллектуальная игра «Перевертыши».	1		1	Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах,
	Интеллектуальная игра «Игры разума».	1		1	Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах,
31	Интеллектуальная викторина: «Счастливый случай».	1		1	Применение полученных знаний на практике. Игровая деятельность в группах,

32	Участие в муниципальном этапе чемпионата игр «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»	1		1	
33	Участие в муниципальном этапе чемпионата игр «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»	1		1	
34	Итоги года <i>Итоговое занятие</i>	1	1		
Итого часов:		34	10	14	