

муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Школа № 63 с углубленным изучением отдельных предметов
имени Мельникова Н.И.» городского округа Самара
(МБОУ Школа № 63 г.о. Самара)

«РАССМОТРЕНО»

на заседании педагогического
коллектива

Протокол № 1
от 30.08.2023г.

«УТВЕРЖДАЮ»

Директор МБОУ Школы № 63
г.о. Самара
_____ О.Ю. Цибарева

Приказ № 234 -од от 30 .08 .2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
курса внеурочной деятельности
«Эрудит»

Направление: ВД, направленная на развитие личности
, профориентацию, предпрофильную подготовку

Самара, 2023

Пояснительная записка

Программа «Эрудит» отвечает требованиям нормативно-правовых документов: Федерального закона от 24.07.1998г, № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребёнка в Российской Федерации», Федерального закона от 29.12.2012г.№ 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Приказа Министерства просвещения РФ от 09.01.2018г.№196 №Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», СанПин 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей», Концепции духовно-нравственного воспитания российских школьников, Устава учреждения, Локального акта учреждения «Положение о разработке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ», методических рекомендаций по духовно-нравственному развитию и воспитанию школьников. Программа основана на методических разработках таких теоретиков интеллектуальных игр, как В.Я.Ворошилов, Б.О.Бурда, М. Поташев, А. Левитас. При составлении использована программа Л. Климовича, разработанная для гомельского клуба интеллектуальных игр.

В настоящее время, когда весь мир вступил в эпоху компьютеров и информационных технологий, особенно большое значение приобретает способность быстро и разумно разбираться в огромном объеме информации, умение анализировать её и делать логические выводы. Занятия интеллектуальным спортом способствуют повышению уровня интеллектуального развития детей, умения концентрировать внимание на решении задач в условиях ограниченного времени, анализировать возникающие ситуации и делать выводы.

Важную роль в образовательном процессе играет самообразование, заинтересованность проблемой, умение быстро находить и эффективно использовать информацию. Это очень важно для учащихся. С целью помочь учащимся овладеть приемами поиска и использования информации, развития их творческих интеллектуальных способностей создан кружок «Эрудит».

В ходе занятий учащиеся знакомятся с разнообразными интеллектуальными играми, изучают способы и приемы эффективного мышления, на которых основан интеллект. Формы занятий предполагаются следующие: теоретические, раскрывающие суть процесса интеллектуальной игры, правила и формы различных игр, практические и игровые занятия, предполагающие участие школьников в спортивных турнирах, проводимых как на международном уровне (Молодежный Кубок Мира), так и на региональном (Чемпионат по «Своей игре») и городском уровне.

Программа ориентирована на дополнительное образование детей 12-17 лет, в первую очередь проявляющих выраженный познавательный интерес, много читающих, желающих проявить себя в интеллектуальных состязаниях.

Цель образовательной программы – создание условий для раскрытия познавательного интереса и творческих способностей детей путем включения их в различные виды интеллектуальной деятельности.

Основными задачами программы является создание условий для интеллектуального роста детей на занятиях, расширение их кругозора, дополнение и углубление знаний, полученных в школе, налаживание межпредметных связей, усиление мотивации познавательной деятельности, актуализации приобретаемых знаний.

Воспитание стремления к самообразованию, повышению общекультурного уровня; пробуждение у учащихся интереса к интеллектуальным видам деятельности и общения.

Создание условий развития воображения, фантазии, логики и творческих способностей, формирование личности с независимым мышлением, опирающимся на примат гуманистически ориентированного интеллекта и здравого смысла.

Формирование навыков работы в группе, толерантности и умения принимать обдуманные решения в условиях недостатка информации и времени.

На занятиях учащиеся приобретают и определенную сумму теоретических знаний. Полученные знания могут быть легко использованы воспитанниками в процессе образования и разнообразных жизненных ситуациях.

Участие в интеллектуальных играх вовлекает учащихся в многоступенчатый процесс общения и познания, который схематически можно отобразить такой психологической цепочкой: интересно играть и общаться - интересно воспринимать новое через игру - интересно узнавать новое самостоятельно - необходимо поделиться узнанным - необходимо применить полученные знания и умения.

Таким образом, школьник проходит путь от простого увлечения популярной игрой к активному многогранному самообразованию и собственному интеллектуально-игровому. Воспитание творческого, раскованного, независимого мышления и усвоение принципов эвристики и научной организации труда облегчает учащимся процесс дальнейшего образования и помогает достичь успехов в любом виде деятельности.

Кроме того, учащиеся находят свой круг общения, в котором основными являются общечеловеческие ценности, а система приоритетов ориентирована на знания и культуру (культуру личности, культуру мышления, культуру общения).

Специфика работы требует особой **формы занятий**, как можно более отличающихся от традиционного учебного (урочно-лекционного) процесса. Минимум назидательности, никакого принудительного навязывания знаний и умений. Теоретическая информация должна вводиться в игровой процесс, иллюстрироваться соответственно игровыми примерами из богатейшей практики интеллектуальных игр и закрепляться на тренировочных занятиях, построенных соответствующим образом. Разумеется, это не исключает полностью традиционных методов подачи и усвоения знаний (особенно это касается работы по повышению общекультурного уровня - лекционной и экскурсионной).

Стандартное занятие состоит из трех этапов. Первый - круговая тренировка с применением разминочных игр. Второй - разбор и игровое подтверждение теоретических положений, запланированных на данное занятие. Третий - тренировка в режиме реального времени по правилам одной из интеллектуальных игр.

Следует отметить, что традиционно (от телевизионных вариантов интеллектуальных игр "Что? Где? Когда?" и "Брэйн ринг") основной игровой и **организационной единицей** является микрогруппа (команда), состоящая из 6 человек, что определяет численность учащихся в группах для занятий кратным шести: 12, 18 и т.д.

Учебно-тренировочный процесс строится на совмещении форм занятий с разным по численности контингентом. Для теоретических занятий и общих тренировок нужны большие группы - три и более команд; для практических занятий, где руководителю необходимо отслеживать психологические реакции, ролевое участие и игровой вклад членов команды, работа идет с одной микрогруппой; на индивидуальном уровне (от одного до трех человек) требуется работа по подготовке капитанов команд, психологическому и игровому тренингу игроков основных специализаций, а также вопросников и стажеров-организаторов игр.

Практика показала, что необходима и такая форма работы, как клубный день, или совместная игра всех команд и игроков, как занимающихся в клубе, так и приглашенных. Как разновидность клубного дня весьма полезны игры и встречи и команд клуба с командами разного уровня подготовки, в том числе и взрослыми. В клубные дни организуются и проводятся регулярные игры чемпионата города в разных возрастных группах, а также отыгрыш "зеркал" российских и зарубежных турниров и синхронные турниры, например Молодежный Кубок Мира, «ШРек» и др.

Ожидаемая результативность: повышение интеллектуальных способностей детей и их эрудиции, улучшение воображения, фантазии и логики; расширение кругозора воспитанников, дополнение и углубление знаний, полученных ими в школе; гармоничное развитие положительных личностных качеств и творческих способностей; достижение высоких результатов в соревнованиях по интеллектуальным играм.

Таким образом, основным методом диагностики успешности усвоения программы обучения будет являться высокая результативность учащихся на соревнованиях по интеллектуальным играм. А сами такие соревнования – формой контроля. Программой предусмотрено проведение синхронного турнира по игре «Что? Где? Когда?» (7 туров в течение учебного года), участие учащихся в городском турнире среди школьников по «Брейн-рингу» и «Своей игре», с выходом победителей на Чемпионат по «Своей игре».

Данная программа является составительской модернизированной и основана на аналогичных программах, разработанных клубами интеллектуальных игр городов: Уфы, Гомеля, Новосибирска, Санкт-Петербурга и др., с использованием методических материалов подготовленных авторами интернет клуба «Что? Где? Когда?» и опубликованными в приложении «Информатика» еженедельника «1 сентября».

В отличие от перечисленных программ, наша программа рассчитана пока только на 1 год обучения, не предусматривает начальной подготовки учащихся в данной области и не имеет возрастной дифференциации обучающихся. Так же программа предусматривает включение в рамках игровых занятий цикла синхронных игр Молодежного Кубка Мира сезона 2019/2020гг., «ШРек», «Золотая осень», «Южный ветер» и т.д.

Программа построена с учетом основных общедидактических принципов, но наибольшее внимание уделяется таким принципам как:

- принцип научности: содержание обучения знакомит учащихся с объективными научными фактами, теориями, законами, отражает современное состояние знания. Этот принцип воплощается в обучении элементам научного поиска, методам науки, приемам работы с источниками информации. Принцип научности нацеливает на использование в организации учебной деятельности учащихся проблемных ситуаций, вовлечение их в разнообразные наблюдения, научные споры, проведение анализа результатов собственных наблюдений, поиск дополнительной научной информации для обоснования сделанных выводов, доказательства своей точки зрения.

- принцип развития: стимулирование и поддержка эмоционального, духовно-нравственного и интеллектуального развития и саморазвития ребенка, на создание условий для проявления самостоятельности, инициативности, творческих способностей ребенка в различных видах деятельности, а не только на накопление знаний и формирование навыков решения предметных задач;

- принцип гуманитаризации: усиление гуманитарной направленности предметов естественно-научного и математического циклов и влияние всех предметов на эмоциональное и социально-личностное развитие ребенка; придание особого значения предметам гуманитарного и художественно-эстетического цикла;

- принцип целостности образа мира: осознание ребенком разнообразных связей между объектами и явлениями, формирование умения увидеть с разных сторон один и тот же предмет;

- принцип межпредметных связей: на занятиях используются сведения, поставляемые совокупностью всех предметных дисциплин как гуманитарными, так и естественными, и точными науками, а также сведения о культурных традициях стран мира, законах, разнообразные занимательные факты из всех сфер жизни;

- принцип деятельности: это значит, что учащиеся получают знания не в готовом виде, а сами выясняют необходимые факты, определения и свойства объектов из учебной литературы и других источников;

- принцип сознательности и активности учащихся выражается в том, что учащиеся осознают цели учения, планируют и организуют свою работу, учатся себя проверять, проявляют интерес к знаниям, ставят проблемы и учатся искать их решения. Реализация этого принципа способствует не только формированию знаний и умений детей, но и их социальному росту, воспитанию;

- принцип учета индивидуальных особенностей детей позволяет учитывать личностные качества ребенка, его коммуникативные навыки и подбирать задания в соответствии с его профилем, но кроме того и стимулировать развитие «слабых» сторон его личности (например лидерских качеств, умение отстаивать свое мнение и умение слушать других);

- принцип рационального сочетания коллективных и индивидуальных форм и способов учебной работы: на занятиях гибко сочетаются как индивидуальные игры, так и групповые, и командные.

Тематическое планирование

№	Название темы	Количество часов
---	---------------	------------------

п/п		Всего	Теоретическое занятия	Практическое занятия	Игровые занятия
1.	Вводное занятие	2	2	-	-
2.	Вопрос — основа игры. Требования к вопросам.	4	2	2	-
3.	Алгоритм поиска ответов. Основные приемы.	4	2	2	-
4.	Эрудиция — ключ к успеху. Принципы интеллектуальной разминки.	2	2	-	-
5.	Игра «Эрудит-Лото»	4	2	2	-
6.	Нетрадиционные формы интеллектуальных игр.	4	2	2	-
7.	Отработка игры в тройках.	2	-	2	-
8.	Отработка игры в шестерках.	4	-	4	-
9.	Как организовать игры «ЧГК».	2	2	-	-
10.	Основные особенности «Брейн-ринга».	2	-	2	-
11.	Игровые занятия.	4	-	-	4
	Всего:	34	14	16	4

Содержание курса:

1. Вводное занятие. История и принципы игры «ЧГК». Правила игры. Игра «ЧГК» в нашем городе.
2. Вопрос — основа игры. Требования к вопросам: интересная информация, лаконичная формулировка, логический путь к ответу, однозначность ответа, четкий 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 приемы зашифровки информации. Умение мыслить нестандартно.
4. Эрудиция — ключ к успеху. Необходимость пополнения знаний. Принципы интеллектуальной разминки — игры в «Своя игра». Как составлять вопросы для разминки. Принцип разносторонности знаний.
5. Как работать с книгой. Основные приемы работы с книгой. Специфические приемы для составления вопросов.
6. Игра «Эрудит-лото». Игра «Эрудит-лото» как одна из интеллектуальных игр. Основные принципы «Эрудит-лото». Как интересно составить вопросы для «Эрудит-лото».
7. Формы нетрадиционных логических игр. 1) «Откажись или удвой»; 2) «Реалии»; 3) «Верить — не верить»; 4) «Надуваловка»; 5) «Травести»; 6) перевертыши, шароиды, анаграммы и т.д.
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 — еще не команда.
11. Отработка игры в шестерках. Формирование команд. Отработка взаимодействия в командах. Выработка делового психологического климата в команде.
12. Как организовать «ЧГК». Три основные формы игры в «ЧГК». Игры со зрительным залом. Как интересно скомпоновать программу.
13. Основные особенности «Брейн-ринга». Отличие «Брейн-ринга» от «ЧГК». Требования к вопросам на «Брейн-ринг». Особенности обсуждения при игре в «Брейн-ринг». Изменение функций капитана. Отработка взаимодействия для «Брейн-ринга».
14. Игровые занятия.