

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

Курса внеурочной деятельности «Юные эрудиты»

Уровень образования: основное общее

Составители: Абрамова М.В.

Паспорт рабочей программы

курса внеурочной деятельности «Юные эрудиты»

|  |  |
| --- | --- |
| **Класс** | 8 |
| **Направление внеурочной деятельности** | общекультурное |
| **Форма организации внеурочной деятельности** | клуб |
| **Количество часов в неделю** | 1 |
| **Количество часов в год** | 34 |
| **Рабочая программа составлена в соответствии с требованиями**  | ФГОС ООО (5-9 кл.) |
| **Рабочая программа составлена на основе программы** | В. Круковер. Творческая физика. 5-9 кл. Серия: внеурочная деятельность. Изд-во Учитель, 2019 |

**Результаты освоения курса**

**внеурочной деятельности «Юные эрудиты»**

**Личностные универсальные учебные действия**

У обучающегося будут сформированы:

* готовность целенаправленно использовать знания в учении и в повседневной жизни;
* способность характеризовать собственные знания по предмету, формулировать и решать вопросы, устанавливать, какие из предложенных задач могут быть им успешно решены;
* обеспечение ценностно-смысловой ориентации и ориентация в социальных ролях и межличностных отношениях;
* проявление познавательной инициативы и оказание помощи соученику.

**Регулятивные универсальные учебные действия**

Обучающийся научится:

* определять и формулировать цель деятельности;
* развивать наблюдательность, организованность, способность к анализу и синтезу, к самоконтролю, самооценке при выполнении работы;
* высказывать своё предположение (версию) в процессе работы над вопросом;
* совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.

**Коммуникативные универсальные учебные действия**

Обучающийся получит возможность научиться:

* формулировать собственное мнение и позицию;
* донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи;
* слушать и понимать речь других;
* договариваться, приходить к общему решению;
* соблюдать корректность в высказываниях;
* выполнять различные роли в команде (лидера, исполнителя, критика);
* развивать чувство коллективизма, доброжелательное отношение друг к другу;
* формировать навыки позитивного коммуникативного общения.

**Познавательные универсальные учебные действия**

Обучающийся научится:

* осуществлять поиск нужной информации для выполнения познавательной задачи с использованием учебной и дополнительной литературы в открытом информационном пространстве, в т.ч. контролируемом пространстве Интернет;
* перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате  совместной  работы в команде;
* анализировать, выделять главное; осуществлять синтез; обобщать, устанавливать аналогии;
* осознанно и произвольно строить сообщения в устной и письменной форме;
* использовать знаки, символы, модели, схемы для решения вопросов и представления их результатов.

**В результате занятий по предложенной программе учащиеся получат возможность:**

* повысить свой общекультурный уровень;
* сформировать устойчивую мотивацию на самообразование и интеллектуальное самосовершенствование;
* укрепить личностную самодисциплину и самообладание, умение быстро реагировать на изменение ситуации и находить оптимальное решение;
* содействовать стремлению к рациональному использованию свободного времени в интересах собственного личностного развития;
* сформировать навыки коллективной интеллектуальной деятельности.

**Оценка курса**

 Текущие результаты обучения определяются посредством проведения тестов, позволяющих отслеживать динамику подготовленности обучающихся, определять уровень овладения изучаемыми приёмами познавательно-игровой деятельности. Формы тестов определяются педагогом, выбор зависит от игрового стажа обучающихся, их навыков и умений. Участие команды в турнирах различных уровней.

**Формы организации занятий**

 Использование игровых методов относится к одному из современных способов повышения эффективности обучения, стимулирования интереса детей к изучаемым предметам. Основной организационной единицей традиционно является микрогруппа (команда).

**Содержание курса**

**внеурочной деятельности «Юные эрудиты»**

Курс внеурочной деятельности «Юные эрудиты» реализуется в форме клуба.

Виды деятельности: групповые и индивидуальные занятия, теоретические, практические, комбинированные: беседа, инструктаж, тестирование, игры.

* Организационное занятие.
* Идея мозгового штурма. Создание метода мозгового штурма (брэйн-сторминга) Алексом Осборном в 1930-е годы. Теоретические основы метода. Рассекречивание и применение метода в 1950-е годы. Брэйн-сторминг применительно к интеллектуальным играм.
* Мозговой штурм и его использование.
* Принципы мозгового штурма применительно к интеллектуальным играм.
* Этапы работы над вопросом.
* Индукция (генерирование идей). Игровая практика и роль генерирования идей в работе над вопросом. Психологическое «растормаживание» индукторов в команде.
* Анализ идей и версий («информационная критика»). Игровая практика и функциональное применение метода в работе над вопросом. Психологическое «фильтрование» критиков в команде.
* Дедукция (синтез информации). Игровая практика и «игра в пас» (логическое развитие поданной идеи). Раскрытие логики вопроса и многоступенчатые (многоходовые) комбинации.
* Выбор версии из нескольких возможных. Роль логики и интуиции в процессе выбора версии. Психологический отбор «интуитов». Хронологические рамки работы над вопросом, хронология этапов обсуждения в зависимости от конкретной игровой ситуации.
* Микрогруппы (команды) и их создание. Основные принципы создания команд для интеллектуальных игр.
* Распределение ролевой нагрузки в команде. Роль капитана. Роль генератора идей. Роль информационного критика-эрудита. Совмещение и перемена ролей. Игроки-универсалы. Эмпирические методики клуба.
* Схемы построения команд. Учет ролевой нагрузки, типа темперамента и пола. Возможные отклонения от схем.
* Интеллектуальное тестирование. Понятие об интеллектуальном тестировании и интеллектуальном коэффициенте IQ. Ознакомление с разнообразными видами интеллектуальных тестов. Игровые тесты на эрудицию и общее развитие.
* Теория решения изобретательских задач (ТРИЗ). Знакомство с основными приемами методики ТРИЗ. Приемы развития фантазии и творческого мышления, применяемые в ТРИЗ. Применение ТРИЗ в интеллектуальных играх.
* Типы информационно-развлекательных игр. Развлекательные шоу-программы класса «Поле чудес». Познавательные и командные игры. Познавательные игры класса «Своя игра». Командные игры класса «Брэйн ринг». Клубные игры одесской школы. Разминочные игры класса «Контакт». Разминочные игры для круговой тренировки.
* Вопросы к интеллектуальным играм. Понятие о корректности вопроса. Требования к корректному вопросу. Вопросы разных уровней сложности. Простейшие вопросы (на элементарные знания). Логические вопросы. Двух- и трехходовые вопросы. Вопросы на догадку. «Неберущиеся» вопросы. Создание банка вопросов для игр.
* Итоговое занятие.

**Тематическое планирование**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № п/п | Название разделов и тем | Количество часов |
| Теория | Практика | Всего |
| 1 | Организационное занятие | 1 | - | 1 |
| 2 | История и традиции клубного движения | 1 | 1 | 2 |
| 3 | Мозговой штурм и его использование в интеллектуальных играх | 1 | 1 | 2 |
| 4 | Этапы работы над вопросом | 1 | 2 | 3 |
| 5 | Индукция (генерирование идей) | 1 | 1 | 2 |
| 6 | Анализ идей и версий («информационная критика») | 1 | 1 | 2 |
| 7 | Дедукция (синтез информации) | 1 | 1 | 2 |
| 8 | Выбор версии из нескольких | 1 | 1 | 2 |
| 9 | Микрогруппы (команды) и их создание | - | 1 | 1 |
| 10 | Схемы построения командРаспределение ролевой нагрузки в команде | 1 | 1 | 2 |
| 11 | Интеллектуальное тестирование | - | 4 | 4 |
| 12 | Теория решения изобретательских задач (ТРИЗ) | 1 | 1 | 2 |
| 13 | Разные типы информационно - развлекательных и познавательных игр | 1 | - | 1 |
| 14 | Разминочные игры для круговой тренировки | - | 2 | 2 |
| 15 | Создание банка вопросов | - | 2 | 2 |
| 16 | Участие в турнирах | - | 3 | 3 |
| 17 | Итоговое занятие | - | 1 | 1 |
|   | ИТОГО | 34 часа |