

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение -  
гимназия № 94

Принято:

Педагогический совет  
Протокол 10 от 28.08.2024



Утверждаю:

Директор МАОУ - Гимназии №94

С.А. Ярославцев

Приказ № 62/3- О от 30.08.2024 г.

**Рабочая программа по курсу внеурочной деятельности  
интеллектуального клуба «Знайка»  
ФГОС ООО, ФГОС СОО**

г. Екатеринбург, 2024

# 1. Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности

## 2 уровня результатов:

Предполагает приобретение новых знаний, опыта решения проектных задач по различным направлениям. Результат выражается в понимании детьми сути проектной деятельности, умении поэтапно решать проектные задачи.	Предполагает позитивное отношение детей к базовым ценностям общества, в частности к образованию и самообразованию. Результат проявляется в активном использовании школьниками метода проектов, самостоятельном выборе тем (подтем) проекта, приобретении опыта самостоятельного поиска, систематизации и оформлении интересующей информации.
--	--

## Личностные и метапредметные результаты

результаты	формируемые умения	средства формирования
личностные	<ul style="list-style-type: none"> <li>— формирование у учащихся мотивации к обучению, самоорганизации и саморазвитию.</li> <li>— развитие познавательных навыков учащихся, умений самостоятельно конструировать свои знания, ориентироваться в информационном пространстве, развитие критического и творческого мышления.</li> </ul>	организация на занятии парно-групповой работы
Метапредметные результаты		
регулятивные	<ul style="list-style-type: none"> <li>— учитывать выделенные учеником ориентиры действия в новом учебном материале в сотрудничестве с учителем;</li> <li>— планировать свое действие в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации, в том числе во внутреннем плане</li> <li>— осуществлять итоговый и пошаговый контроль за результатом;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— в сотрудничестве с учителем ставить новые учебные задачи;</li> <li>— преобразовывать практическую задачу в познавательную;</li> <li>— проявлять познавательную инициативу в учебном сотрудничестве</li> </ul>
познавательные	<ul style="list-style-type: none"> <li>— умения учиться: навыках решения творческих задач и навыках поиска, анализа и интерпретации информации.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— осуществлять расширенный поиск информации с использованием</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>— добывать необходимые знания и с их помощью проделывать конкретную работу.</li> <li>— осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы;</li> <li>— учиться основам смыслового чтения художественных и познавательных текстов, выделять существенную информацию из текстов разных видов;</li> <li>— осуществлять анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков;</li> </ul>	ресурсов библиотек и Интернета
коммуникативные	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).</li> <li>— умение координировать свои усилия с усилиями других.</li> <li>— формулировать собственное мнение и позицию;</li> <li>— договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;</li> <li>— задавать вопросы;</li> <li>— допускать возможность существования у людей различных точек зрения, в том числе не совпадающих с его собственной, и ориентироваться на позицию партнера в общении и взаимодействии;</li> <li>— учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— учитывать разные мнения и интересы и обосновывать собственную позицию;</li> <li>— понимать относительность мнений и подходов к решению проблемы;</li> <li>— аргументировать свою позицию и координировать ее с позициями партнеров в сотрудничестве при выработке общего решения в совместной деятельности;</li> <li>— продуктивно разрешать конфликты на основе учета интересов и позиций всех его участников;</li> <li>— с учетом целей коммуникации достаточно точно, последовательно и полно передавать партнеру необходимую информацию как ориентир для построения действия</li> </ul>

## 2. Содержание курса внеурочной деятельности

№ п/п	Тема занятия	Содержание занятия
1	Игровые функции.	Роли в команде. «Порядок бьёт класс». «Железные правила» Максима Поташёва – знатока, магистра игр «Что? Где? Когда?»
2-3	Правила обсуждения	Минута обсуждения в игре «Что? Где? Когда?» Виды версий. Роль капитана.
4-5	Что такое версия?	Тренинг обсуждения версий в игре ЧГК.
6-7	Виды вопросов.	Структура вопроса. Форма вопроса. Анализ текста вопроса: практикум.
8-9	Стратегия и тактика игры	Целеполагание в команде.
10-11	«Своя игра»	«Своя игра», «ЧГК» - практикум.
12-13	Анализ ошибок Интеллектуальная викторина (общепредметная).	Анализ ошибок (деятельности, способов поиска ответов, ролей) и перспективное целеполагание.
14-15	Решение логических зад	Тренинг игры «ЧГК».
16-17	Анализ ошибок.	Техника обсуждения – стандартные приёмы: Поиск ключевых слов в тексте вопроса.
18-19	Техника обсуждения	Техника обсуждения – стандартные приёмы: 1. «Вопрос на школу», 2. Перебор. Интеллектуальная викторина (общепредметная).
20-21	Командная игра. В чем особенность?	Интеллектуальная игра «Азбука» - командная.
22-23	Тематическая викторина, решение кроссворда.	Что включает индивидуальная подготовка интеллектуала: составляющие программы.
24-25	Игра «Что? Где? Когда?»	Игра «Что? Где? Когда?» Решение логических задач.
26-27	Набор знатока	«Малый джентльменский набор» знатока – стандартный приём в технике обсуждения. Решение логической задачи, ребусов, общетематического кроссворда.
28-29	Игра «ЧГК»: практикум.	Игра «ЧГК»: практикум. Анализ вопросов и ошибок.
30-31	Игра «Брейн-ринг».	Игра «Брейн-ринг». Тематическая викторина.
32-33	Командная «Своя игра». Правила быстрых ответов.	Командная «Своя игра». Правила быстрых ответов.
34-35	Решение тематического кроссворда, логической задачи.	Решение тематического кроссворда, логической задачи. Игра «ЧГК».

36-37	Решение общетематического кроссворда, логической задачи.	Стандартный приём в технике обсуждения № 5: воссоздание культурного контекста (привлечение дополнительных фактов).
38-39	Интеллектуальное лото по географии.	Игра «КонКВИЗтадор» (индивидуальная).
40-41	Командная «Своя игра»	Командная «Своя игра»
42-43	Интеллектуальное лото по истории.	Игра «КонКВИЗтадор» (командная).
44-45	Особенности проведения «Своя игра».	Индивидуальная «Своя игра» - разные пакеты. Тренинг реакции.
46-47	Ох уж эти вопросы!	Тренинг игр: «ЧГК» и «Своя игра» (инд.).
48-49	Методика построения вопросов к игре «Своя игра»	Менее известные приёмы в технике обсуждения: № 1: отсеять шелуху; № 2: искать простое в сложном. Общепредметная викторина, решение логической задачи.
50-51	Головоломка....	Тренинг игры «ЧГК».
52-53	Составление задач	Решение тематических кроссвордов, логических задач. Общепредметная викторина: тренинг реакции.
54-55	Практикум	Игра «О, счастливец!» (индивидуальная и командная).
56-57	Турнир знатоков	Практикум. Составление вопросов.
58-59	Что такое быстрые вопросы?	Практикум. Методика составления быстрых вопросов.
60-61	Практикум	Тренинг игры «ЧГК».
62-63	Интеллектуальный турнир	Игра «Пять подсказок» («Пентагон»).
64-65	Приемы обсуждения	Менее известные приёмы в технике обсуждения: № 3: действительность или вымысел? Тренинг игры «ЧГК».
66-67	Интеллектуальный покер	Знакомство с игрой «Даугавпилс». Интеллектуальный покер (индивидуальные и командные соревнования).
68	Подведение итогов года. Награждение. Премия «Успех».	Подведение итогов года. Награждение. Премия «Успех».

**Направление развития личности:** общеинтеллектуальное.

**Форма организации курса:** кружок.

**Формы организации занятий:** практические работы, учебные проекты, теоретические занятия, экскурсии, рефераты, доклады, сообщения.

**Виды учебной деятельности:** познавательная деятельность, проблемно-ценностное общение, социальное творчество, туристическо-краеведческая.

### 3. Тематическое планирование курса

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов
1	Игровые функции.	1
2-3	Правила обсуждения	2
4-5	Что такое версия?	2
6-7	Виды вопросов.	2
8-9	Стратегия и тактика игры	2
10-11	«Своя игра»	2
12-13	Анализ ошибок Интеллектуальная викторина (общепредметная).	2
14-15	Решение логических зад	2
16-17	Анализ ошибок.	2
18-19	Техника обсуждения	2
20-21	Командная игра. В чем особенность?	2
22-23	Тематическая викторина, решение кроссворда.	2
24-25	Игра «Что? Где? Когда?»	2
26-27	Набор знатока	2
28-29	Игра «ЧГК»: практикум.	2
30-31	Игра «Брейн-ринг».	2
32-33	Командная «Своя игра». Правила быстрых ответов.	2
34-35	Решение тематического кроссворда, логической задачи.	2
36-37	Решение общетематического кроссворда, логической задачи.	2
38-39	Интеллектуальное лото по географии.	2
40-41	Командная «Своя игра»	2
42-43	Интеллектуальное лото по истории.	2
44-45	Особенности проведения «Своя игра».	2
46-47	Ох уж эти вопросы!	2
48-49	Методика построения вопросов к игре «Своя игра»	2
50-51	Головоломка....	2
52-53	Составление задач	2
54-55	Практикум	2
56-57	Турнир знатоков.	2
58-59	Что такое быстрые вопросы?	2
60-61	Практикум	2
62-63	Интеллектуальный турнир	2
64-65	Приемы обсуждения	2
66-67	Интеллектуальный покер	2
68	Подведение итогов года.	1
		Итого 68 часов

