

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по курсу внеурочной деятельности «Эрудит»

Уровень обучения (класс) начальное общее образование (1 - 2 классы)
(начальное общее, основное общее, среднее (полное) общее образование с указанием классов)

Направление: общеинтеллектуальное

Форма организации: клуб интеллектуальных игр

Количество часов в неделю/год:

1 класс: 2/68

2 класс: 1/34

Программа разработана на основе:

1. Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (утв. приказом Министерства образования и науки РФ от 06.10.2009 г. N 373)

2. Авторской программы доктора педагогических наук, профессора Л.Ф. Тихомировой «Развитие интеллектуальных способностей школьника»

(указать примерную или авторскую программу/программы)

I. Результаты освоения курса внеурочной деятельности «Эрудит»

Личностные универсальные учебные действия

У обучающегося будут сформированы:

- положительное отношение к интеллектуальной деятельности;
- широкая мотивационная основа интеллектуальной деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы;
- интерес к новому содержанию и новым способам познания;
 - ориентация на понимание причин успеха в интеллектуальной 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 интеллектуальной деятельности.

Обучающийся получит возможность для формирования:

- *внутренней позиции обучающегося на уровне понимания необходимости интеллектуальной 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 интеллектуальной 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 универсальные учебные действия

Обучающийся научится:

- 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 учета сделанных ошибок;
- выполнять учебные действия в материале, речи, в уме.

Обучающийся получит возможность научиться:

- *проявлять познавательную инициативу;*
- *самостоятельно учитывать выделенные учителем ориентиры действия в незнакомом материале;*
- *преобразовывать практическую задачу в познавательную;*
- *самостоятельно находить варианты решения познавательной задачи.*

Познавательные универсальные учебные действия

Обучающийся научится:

- 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;
- 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, высказывать суждения, делать умозаключения и выводы, аргументировать (защищать) свои идеи и т.п.

Обучающийся получит возможность научиться:

- *осуществлять расширенный поиск информации в соответствии с задачей с использованием ресурсов библиотек и сети Интернет;*
- *фиксировать информацию с помощью инструментов ИКТ;*
- *осознанно и произвольно строить сообщения в устной и письменной форме;*
- *строить логическое рассуждение, включающее установление причинно-следственных связей;*
- *оперировать такими понятиями, как явление, причина, следствие, событие, обусловленность, зависимость, различие, сходство, общность, совместимость, несовместимость, возможность, невозможность и др.;*
- *использованию исследовательских методов обучения в основном учебном процессе и повседневной практике взаимодействия с миром.*

Коммуникативные универсальные учебные действия

Обучающийся научится:

- 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.

Обучающийся получит возможность научиться:

- аргументировать свою позицию и координировать ее с позицией партнеров при выработке общего решения в совместной деятельности;*
- с учетом целей коммуникации достаточно полно и точно передавать партнеру необходимую информацию как ориентир для построения действия;*
- допускать возможность существования у людей разных точек зрения, в том числе не совпадающих с его собственной, и учитывать позицию партнера в общении и взаимодействии;*
- осуществлять взаимный контроль и оказывать партнерам в сотрудничестве необходимую взаимопомощь;*
- адекватно использовать речь для планирования и регуляции своей деятельности.*

II. Содержание курса внеурочной деятельности «Эрудит»

Занятия построены по циклической системе. В каждом цикле темы занятий повторяются и усложняются. Дети, не обучающиеся на начальном этапе, могут безболезненно начать обучение на любом этапе, соответствующем их возрасту.

Виды деятельности:

1. Познавательная
2. Игровая
3. Проблемно-ценностное общение

Формы организации:

- Индивидуальная, парная, групповая
- Практическая игра
- Дидактические игры и задания, игровые упражнения
- Участие в турнирах и соревнованиях

1 этап обучения

1. Организационное занятие

Знакомство с традициями Клуба «Эрудит».

2. История интеллектуальных игр

Понятие о телевизионных форматах игр «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Своя игра». Принцип игр «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг». Международная ассоциация Клубов «Что? Где? Когда?» (МАК).

3. Принципы создания команды. Психологические аспекты командной работы

Основные принципы отбора в команду. Методика Ворошилова В.Я.. Ролевая нагрузка. Возможные схемы построения команд. Психологическая совместимость игроков. Проведение игр: «Интеллектуальное многоборье», «Дуплет», «Мозговой спурт», «Эрудит-бой», игра «Это бывает», «Контакт», «Крокодил», «Он и она», «Общее слово», «Палиндромы», «Метаграммы», «Перевертыши», «Дебаты» и т.д.

4. Интеллектуальные методики

Идея мозгового штурма. Метод мозгового штурма. Понятие о интеллектуальном тестировании. Понятие об интеллектуальном коэффициенте IQ. Игры –«Сэт», «Шароиды», «Шарады», «Пентагон», «Руки вверх», «Ассоциации», Аммонимы, «Травести», «Ситуации», «ДаНетки» и т.д.

5. Принцип создания вопроса

Понятие о корректности вопроса. Требования к составлению вопроса. Уровни сложности вопроса. Простейшие вопросы. Логические вопросы. Двух-, трехходовые вопросы. Вопросы на догадку. «Неберущиеся» вопросы. Игры «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Брейн-ринг».

Мозговой штурм в интеллектуальных играх

Принципы мозгового штурма. Индукция (генерирование идей). Психологическое «растормаживание индукторов в команде. Анализ идей и версий. Определение «критиков» в команде. Раскрытие логики вопроса. Выбор версии. Отбор «интуитов». Брейн-сторминг. Задачи теории решения изобретательских задач (ТРИЗ), задачи на объемно-пространственное мышление. Задачи на развитие памяти, внимания, поиск закономерностей, на классификацию. Игры - «ДаНетки», «Эрудит-Квартет», «медиа-Азбука», «Брейн-Ринг», индивидуальная «медиа-Своя игра».

2 этап обучения

1. Организационное занятие

Продолжаем знакомство с традициями Клуба «Эрудит».

2. Интеллектуальные игры в медиа пространстве

Популяризация медиа форматов игр «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Своя игра». Принцип игр «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг». Международная ассоциация Клубов «Что? Где? Когда?» (МАК).

3. Принципы создания команды. Психологические аспекты командной работы.

Основные принципы отбора в команду. Методика Ворошилова В.Я.. Ролевая нагрузка. Возможные схемы построения команд. Психологическая совместимость игроков. Проведение игр: «Интеллектуальное многоборье», «Дуплет», «Мозговой спурт», «Эрудит-бой», игра «Это бывает», «Контакт», «Крокодил», «Он и она», «Общее слово», «Палиндромы», «Метаграммы», «Перевертыши», «Дебаты» и т.д.

4. Интеллектуальные методики

Идея мозгового штурма. Метод мозгового штурма. Понятие о интеллектуальном тестировании. Понятие об интеллектуальном коэффициенте IQ. Игры –«Сэт», «Шароиды», «Шарады», «Пентагон», «Руки вверх», «Ассоциации», Аммонимы, «Травести», «Ситуации», «ДаНетки» и т.д.

5. Принцип создания вопроса

Понятие о корректности вопроса. Требования к составлению вопроса. Уровни сложности вопроса. Простейшие вопросы. Логические вопросы. Двух-, трехходовые вопросы. Вопросы на догадку. «Неберущиеся» вопросы. Игры «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Брейн-ринг».

6. Мозговой штурм в интеллектуальных играх

Принципы мозгового штурма. Индукция (генерирование идей). Психологическое «растормаживание индукторов в команде. Анализ идей и версий. Определение «критиков» в команде. Раскрытие логики вопроса. Выбор версии. Отбор «интуитов». Брейн-сторминг. Задачи теории решения изобретательских задач (ТРИЗ), задачи на объемно-пространственное мышление. Задачи на развитие памяти, внимания, поиск закономерностей, на классификацию. Игры - «ДаНетки», «Эрудит-Квартет», «медиа-Азбука», «Брейн-Ринг», индивидуальная «медиа-Своя игра».

III. Тематическое планирование

1 класс:

	Наименование разделов	Количество часов
1.	Организационное занятие	1
2.	История интеллектуальных игр	1
3.	Принципы создания команды	30
4.	Интеллектуальные методики	9
5.	Принцип создания вопроса	15
6.	Мозговой штурм в интеллектуальных играх	9
7.	Итоговое занятие	1
	Итого:	66

2 класс:

	Наименование разделов	Количество часов
1.	Организационное занятие	1
2.	Интеллектуальные игры в медиа пространстве	1
3.	Принципы создания команды	30
4.	Интеллектуальные методики	10
5.	Принцип создания вопроса	15
6.	Мозговой штурм в интеллектуальных играх	10
7.	Итоговое занятие	1
	Итого:	68