Комитет образования администрации Балаковского муниципального района
Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 28»
г. Балаково Саратовской области

«РАССМОТРЕНО» на заседании ШМО _____ Протокол № 1 от 30.08.2024г	«СОГЛАСОВАНО» Заместитель директора по УВР _____ /Н.В. Цапаева/ «30» августа 2024г.	«УТВЕРЖДЕНО» Директор МАОУ СОШ № 28 _____ /К.Б.Кузнецов/ Приказ по школе № 280 от 30.08.2024 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
внеурочной деятельности
кружок «Интеллектуалы»
для учащихся 9-11-х классов

направление: Общеинтеллектуальное
возраст учащихся 15-17 лет
срок реализации: 1 год

Руководители:
Нефедова Т.В. учитель информатики

2024-2025 уч. г.

Пояснительная записка

Данная программа разработана с учетом возрастных особенностей детей и актуальности тематики курса. Обучение по этой программе дает учащимся возможность активизировать творческие способности и находить оригинальные решения учебных и жизненных проблем, быстро и эффективно справляться с поставленными задачами. Творчество рассматривается как деятельность в ситуации неопределенности, направленная на получение результатов, обладающих объективной или субъективной новизной. Учащимся приходится действовать в ситуации отсутствия четких алгоритмов, неизвестности сути и способов решения встающих перед ними проблем, непредсказуемо меняющихся условий. Ошибочность какого-то конкретного шага необязательно ведет к некорректности общего результата, происходит своего рода «сетевой поиск» решения проблемы.

Данный курс представляет собой обучение посредством приобретения и осмысливания жизненного опыта, моделируемого в групповом взаимодействии людей. Такое моделирование осуществляется с помощью игровых методов и групповых дискуссий. Занятия не сводятся к передаче знаний и умений в неизменном виде, а направлены на создание возможности прямого соприкосновения с изучаемой реальностью, обучения на собственном опыте.

Предлагаемая программа рассчитана на старшеклассников. Срок реализации программы – 1 год. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 часу. Общее количество часов – 35.

Требования к уровню подготовки учащихся

знать/понимать

- ✓ наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности;
- ✓ понимание роли информационных процессов;
- ✓ владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;
- ✓ ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- ✓ развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды.

уметь

- ✓ определять понятия,
- ✓ создавать обобщения,
- ✓ устанавливать аналогии,
- ✓ классифицировать,
- ✓ самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации,
- ✓ устанавливать причинно-следственные связи,
- ✓ строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы.

Цели: Создание условий для формирования и развития у обучающихся:

- возможности продуктивно действовать в ситуациях новизны и неопределенности, когда нет заранее известных способов действий, гарантированно ведущих к положительному результату;
- возможности создавать что-либо, обладающее новизной и оригинальностью.

Задачи:
1. Развитие интеллектуальных качеств, входящих в состав креативности: беглости, гибкости, и оригинальности мышления, воображения, умения находить неожиданные ассоциации.
2. Демонстрация возможностей использования креативности при решении жизненных проблем, а также достижение личных и профессиональных целей.
3. Формирование навыков командной творческой работы.
В процессе занятий учащиеся развивают качества, способствующие результативному творчеству:

- ✓ открытость новому опыту;
- ✓ толерантность по отношению к неопределенности;
- ✓ независимость;
- ✓ «открытость ума»;
- ✓ эстетическое чувство, стремление к красоте;
- ✓ интуиция;
- ✓ воображение;
- ✓ быстрота мышления;
- ✓ артистизм;
- ✓ оригинальность.

Проверка результатов проходит в форме:

- ✓ игровых занятий (конкурсы, викторины, составление кроссвордов и др.)
- ✓ тестирования
- ✓ практических работ

Календарно-тематическое планирование

№ п/п	Тема	Дата	Корректировка
1	Информация. Каналы получения. Кодирование информации. Игра Я тебя понимаю (Три «Да»)	08.09	
2	Передача информации. Игра «Испорченный телефон»	15.09	
3	Обработка информации. Игра Необычные ситуации.	22.09	
4	Творческое мышление. Игра «Фотозагадки», «Логические задачки»	29.09	
5	Ассоциативное мышление. Игра «Ассоциации», «Причины и следствия»	06.10	
6	Воображение и выразительность. Игра «Угадывание цветов», «Гулливер»	13.10	
7	Творчество и взаимопонимание. Игра «Формализм в искусстве»	20.10	
8	Артистизм. Игра «Живые цифры», «Зеркало», «Покажи профессию»	27.10	
9	Художественное творчество. Игра «Рисунки из фигур» Командное творчество. Игра «Живое препятствие»	10.11	
10	Креативное решение проблем. Игра «Злой гений», «Случайный предмет»	17.11	
11	Командная игра "Что? Где? Когда?"	24.11	
12	Подготовка к муниципальному этапу интеллектуальной игры "Что? Где? Когда?" в рамках интеллектуальной олипиады ПФО	01.12	
13	Основные устройства компьютера их назначение. Рабочий стол. Настройка рабочего стола. Панель задач. Управление манипулятором «мышь».	08.12	
14	Устройства для хранения информации. Единицы измерения информации. Работа с окнами, панель заголовка, панель меню, панель инструментов.	15.12	
15	Клавиатура ЭВМ. Скорость ввода информации. Структура клавиатуры. Настройка клавиатуры. Работа с Windows с помощью клавиатуры.	22.12	
16	Практическое занятие «Соло на клавиатуре»	29.12	
17	Работа клавиатуры. Группы клавиш. Основная позиция пальцев на клавиатуре. Работа с программой «клавиатура». Назначение клавиш. Работа с программой «курсор». Назначение мыши.	12.01	
18	Практическое занятие «Мышь, клавиатура»	19.01	
19	Проект-Конкурс "Составление вопросов для игры Брейн-Ринг"	26.01	
20	Занимательность: учение через увлечение. Что понимать под занимательностью. Элементы занимательности. Их классификация.	02.02	
21	Ребусы. Создание и оформление ребусов. Ребус как способ шифровки рисунками. Правила составления и разгадывания ребусов.	09.02	
22	Создание ребусов с использованием информационных технологий. Оформление ребусов в текстовом процессоре Word и средствами графических редакторов.	16.02	

23	Создание и оформление занимательных задач. Виды занимательных задач. Их особенности.	23.02	
24	Кроссворды. Виды кроссвордов. Создание и оформление кроссвордов. Правила их составления и оформления.	01.03	
25	Создание и оформление кроссвордов средствами электронных таблиц.	15.03	
26	Оформление кроссвордов средствами текстового процессора.	22.03	
27	Автоматизированные программы для составления кроссвордов.	29.03	
28	Подготовка к муниципальной интеллектуальной игре «Что? Где? Когда?» под руководством Балаковской АЭС	05.04	
29	Интеллектуальные игры со словами, на эрудицию, задачи на аналогии, логические цепочки.	12.04	
30	Развиваем концентрацию внимания. Тренажеры на развитие внимания.	19.04	
31	Игры на развитие воображения. Совершенствование пространственного воображения.	26.04	
32	Составление базы вопросов для интеллектуальных игр.	03.05	
33	Разработка занимательного материала по собственному выбору.	10.05	
34	Защита проекта.	17.05	
35	Итоговое занятие.	24.05	

Литература:

1. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (http://school-collection.edu.ru/)
2. http://db.chgk.info/
3. http://eruditov.net/publ/chto_gde_kogda/21
4. http://maumidc.ru/voprosnyj_material_dlya_provedeniya_igry_chto_gde_kogda.html
5. http://www.nnre.ru/nauchnaja_literatura_prochee/chto_gde_kogda/p5.php
6. Тренинг креативности для старшеклассников и студентов. Грецов А.Г., Питер – 2007, 204с.
7. Нестандартное мышление. Де Боно Э.
8. Зубрилин А. А. Викторины по информатике // Информатика в школе: Приложение к журналу «Информатика и образование». 2005