

КИРОВСКОЕ ОБЛАСТНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ВЯТСКИЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ ЛИЦЕЙ»

РАССМОТРЕНО

на заседании методического совета
протокол № 1 от 28.08.2024 г.

Заместитель директора по ВР
_____ Е.В. Потапова

УТВЕРЖДАЮ:

Директор КОГОАУ ВТЛ
_____ Т. В. Долгих

Приказ № 57-о от 28.08.2024 г.

**ПРОГРАММА
ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«Лицейский интеллектуальный клуб» (ЛИК)
10 - 11 классы**

(Общеинтеллектуальное направление)

на 2024-2025 учебный год

Составитель программы:
Суворова М.А.,
учитель математики

Киров, 2024

1. Пояснительная записка

Возникновение интеллектуального клуба была связана с желанием предоставить возможность раскрыться наиболее талантливым ребятам, для которых знание имеет первостепенное значение, тем более что игра имеет обучающее и развивающее значение, а также великолепное средство психологической подготовки к жизненным ситуациям. Своей деятельностью клуб решает ряд важных проблем.

Во-первых, проблему «отрывочных знаний», когда каждый учитель старается на своем «поле». Очевидно, что выпускник школы не должен обладать отрывочными, пусть даже очень хорошими знаниями по различным предметам. Серьезным преимуществом игры как раз является то, что игра учит мыслить комплексно.

Еще одним важным преимуществом клуба является то, что в основе игр лежат, в основном, не предметные знания, а умение применять эти знания в конкретных ситуациях.

Несмотря на то, что старшеклассники проводят много времени наедине с мощнейшим источником информации – сетью Интернет, они слабо эрудированны. Участие в игре позволяет расширить их кругозор, получить минимум знаний, необходимый любому интеллигентному человеку, направить в нужное русло поиск новой информации. Очень важным является использование вопросов, затрагивающих нравственную сферу. В ходе игры старшеклассники задумываются, смеются, сочувствуют, восхищаются. На обсуждение выносятся морально-этические вопросы нашей жизни, которые обеспечивают мировоззренческое развитие лицеистов. Достижение победы не является для участников игр основной целью, игра приносит удовольствие от процесса поиска и принятия решения. Такой подход учит детей не только стремиться к победе, но и уважать соперников, и достойно проигрывать. Игра создает прекрасную возможность для активного межличностного воздействия. По итогам игр определяются победители в номинациях “Лучшая команда сезона”, “Лучший игрок сезона”. Важно, что человеком, достойным уважения становится не тот, кто богат деньгами, а человек, богатый знаниями, умеющий думать. Это особенно важно сейчас, когда система ценностей сместилась.

Интеллектуальная игра представляет собой поединок между командами, находящимися за игровыми столами при соблюдении четко установленного фактора времени (одна минута на размышление). Команды формируются учащимися лица на добровольной основе. Допускается участие выпускников и учителей лица.

Цель клуба: создать условия для интеграции содержания различных предметов учебного плана, урока и внеурочной деятельности как единого процесса развития лицеиста, повысить интерес детей к поиску информации различного направления и использования ее в познавательных целях.

Изучение этого курса позволяет решить следующие задачи:

1. Создание условий для интеграции урока и внеурочной деятельности как единого процесса развития лицеиста.
2. Создать условия для развития у старшеклассников:
 - внимания, логики, нестандартного и творческого мышления, умения мыслить комплексно;
 - умения точно формулировать ответ и отвечать на заданный вопрос;
 - умения принимать решение в нестандартной ситуации в условиях ограниченного времени;
 - эрудиции, познавательного интереса;
 - умения сотрудничать в команде;
 - нравственных качеств, мировоззрения.
3. Объединить преподавателей лицей в целях апробации нетрадиционных форм организации внеурочной деятельности.
4. Повысить интерес детей к поиску информации различного направления и использования ее в познавательных целях.

Результаты освоения программы внеурочной деятельности:

Личностные результаты:

- готовность и способность обучающихся к саморазвитию
- сформированность мотивации к учению и познанию
- наличие ценностно-смысловых установок лицеистов, отражающие их индивидуально-личностные позиции, социальные компетентности, личностные качества;
- сформированность основ российской, гражданской идентичности.

Метапредметные результаты

- фиксировать форму вопроса (что спрашивают, что нужно ответить);
- фиксировать основную информацию (даты, имена, фамилии, географические, исторические термины, прозвучавшие в вопросе);
- привязать даты и места событий к знаниям команды о конкретной исторической эпохе;
- рассмотреть вопрос в целом, не останавливаясь на последней фразе;
- выдвигать несколько версий ответов на вопрос;
- не стесняться высказывать любую версию, самую невероятную, для обсуждения всей командой.

Формы работы клуба:

- индивидуальная (с авторами вопросов и создателями авторских программ);
- групповая (психологические тренинги, подготовка к тематическим играм);
- очные и интернет – конкурсы.

Интеллектуальный клуб имеет правила игры.

Программа курса рассчитана на 30 часов.

Содержание программы и тематическое планирование

Месяц	Примерное содержание	Количество часов	Дата факт
Сентябрь Октябрь	Реклама клуба, знакомство десятиклассников с правилами и формами работы клуба.	1 час	
	Разработка I игры.	3 часа	
	Проведение I игры. Информирование участников игры о содержании игры, вовлечение в поиск информации по теме игры.	2 часа	
Декабрь	Разработка II игры	2 часа	
Январь	Проведение II. Информирование участников игры о содержании игры, вовлечение в поиск информации по теме игры.	2 часа	
Январь	Разработка III игры. Информирование участников игры о содержании игры, вовлечение в поиск информации по теме игры.	2 часа	
Март	Проведение III игры	2 часа	
Март	Разработка и проведение игры «Ты – изобретатель?» с девятиклассниками и их родителями на Дне открытых дверей лицея.	1 час	
Апрель.	Разработка игры «Победная игра» (посвященная Дню победы). Информирование участников игры о содержании игры, вовлечение в поиск информации по теме игры.	2 часа	
	Проведение игры «Победная игра» Подведение итогов игры, выявление лучших игроков, интернет-голосование. Размещение интернет-конкурса по	2 часа	

	теме в блоге.		
Май	Проблемный анализ работы клуба за год.	1 час.	

Ресурсное обеспечение

Применение информационных технологий является обязательным условием. Используются интерактивная доска, компьютер и проектор, система тестирования. Используются следующие программы:

- Microsoft Word;
- Paint;
- программный комплекс интерактивной доски (делать пометки и записи поверх выводимых на экран изображений, управление компьютером без использования самого компьютера (управление через интерактивную доску)
- Microsoft PowerPoint (с возможностью делать пометки и записи поверх выводимых на экран изображений, гиперссылки, анимация, вставка звуковых и видео файлов);