

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство образования, науки и молодежной политики Нижегородской области
Администрация Приокского района
МБОУ «Школа № 34»

Приложение № 24
к основной образовательной программе
основного общего образования
Муниципального бюджетного
общеобразовательного
учреждения «Школа № 34»
утвержденной приказом директора МБОУ «Школа №34»
от «1» июня 2022г. № 190-о

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
УЧЕБНОГО КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

«Интеллектуальные игры»
направление: обще-интеллектуальное

г.Нижний Новгород 2022

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Игра – одно из первых занятий, с которым человек знакомится еще в самом раннем детстве. Именно играя, он познает мир, делает собственные маленькие открытия, учится общаться с людьми. Ребенок растет, становится подростком, и его игры меняются вместе с ним, сохраняя свои функции: объединение людей, познание, возможность совершить открытие.

Все эти возможности предоставляют интеллектуальные игры и, прежде всего, конечно, «Что? Где? Когда?». **Обучение по программе актуально** для интеллектуально одаренных детей и подростков, так как игры, предусмотренные рабочей программой внеурочной деятельности, способствуют развитию основных характеристик творческого и логического мышления. Поиск ответа за достаточно малое (всего 1 минута) время учит концентрации внимания, скорости принятия решений. Элементы проектной и организаторской деятельности способствуют развитию навыков самостоятельной работы. Одним из важных воспитательных моментов является командный характер игры. Чтобы добиться результата, надо уметь слушать товарища, уважать его мнение, объективно оценивать и принимать коллективное решение. Навыки коллективной работы, полученные в игре, находят применение, как в школьной, так и во внеучебной деятельности обучающихся.

Занятия способствуют воспитанию нравственных и моральных качеств детей и подростков, так как соблюдение правил игры и честность по отношению к сопернику является одним из важнейших принципов игры. И еще одна отличительная черта – уважение к своей команде, к организаторам и к противнику. Дружеская атмосфера на занятиях позволяет избавиться от агрессии к сопернику по игре, создать доброжелательный настрой по отношению ко всем играющим. «Что? Где? Когда?» не только игра, но и спорт. А для спорта важно постоянное самосовершенствование, работа над собой. Ни один спортсмен не добьется успеха без волевых качеств, самообладания и стремления к победе – то же касается и участника интеллектуальной игры.

Один из самых сложных моментов не только в игре, но и в жизни, – не обратить внимания на неудачу, не бросить начатое дело. Но еще сложнее адекватно воспринять свою собственную победу. Тренировки делают и победы, и поражения регулярными, превращают их в обыденные происшествия и воспитывают спокойное отношение к ним.

Программа имеет общеинтеллектуальную направленность.

Педагогическая целесообразность обучения по программе «Клуб интеллектуальных игр» состоит в том, что программа ориентируется на следующие принципы:

- Учет возрастных особенностей: содержание программы рассчитано на обучающихся 11-15 лет. Работа в группе позволяет реализовать стремление к общению, присущее детям этого возраста, а игровые формы делают процесс обучения увлекательным.
- Принцип связи теории с практикой: применяя полученные навыки коллективной работы на практике (в том числе и в школе), обучающиеся добиваются больших успехов.
- Принцип индивидуализации программы: для каждого находится особая роль в команде, в зависимости от его личностных особенностей, и ведется индивидуальная работа.
- Принцип межпредметности: все предусмотренные программой игры основаны на достижениях разных наук и благодаря этому создают у детей системную и целостную научную картину мира.

Цель программы: развитие интеллектуального потенциала и повышение эрудиции одаренных детей.

Задачи обучения:

1. Воспитательные задачи:

- формирование навыков коллективного принятия решений;
- формирование адекватного отношения к игре, своей победе или неудаче.

2. Развивающие задачи:

- развитие мотивации к интеллектуальной деятельности;
- формирование межпредметных связей;
- развитие ассоциативного, логического и творческого мышления.

3. Обучающие задачи:

- знакомство с методом «мозгового штурма»;
- обучение самостоятельному оперативному принятию решений.

Ожидаемые результаты:

1. знание правил интеллектуальных игр;
2. знание особенностей применения метода «мозгового штурма»;
3. знание особенностей распределения ролей в команде;
4. умение самостоятельно принимать игровые решения;
5. умение принимать решения в условиях командной работы

Программа направлена на раскрытие и развитие отдельной личности, одной из главных задач программы становится объединение отдельных самостоятельных игроков в команду. Немалая часть занятий в программе обучения посвящена написанию вопросов «Что? Где? Когда?». Эта форма работы не только помогает лучше понять специфику игры и вследствие этого улучшить результаты, но и позволяет развить навыки научной аргументации и грамотной критики.

Формой контроля и способом определения результативности обучения является участие в интеллектуальных мероприятиях школьного уровня.

Возраст обучающихся по программе: дети и подростки 11–15 лет (учащиеся 5-9 классов). Широкий охват возрастов обусловлен спецификой клубной деятельности: направленностью на личный опыт обучающихся, возможностью объединять разновозрастных детей в одну группу, а также повышенным интеллектуальным развитием обучающихся клуба.

В программу входит проведение консультаций при работе над индивидуальной или групповой проектной деятельностью, подготовке капитанов команд и организаторов игр. В консультации могут участвовать как команды, так и отдельные игроки по мере подготовки к проведению или участию в мероприятиях.

При проведении занятий используются словесные (устное изложение, беседа, объяснение), наглядные (показ иллюстраций), практические (тренировочные игры, практические занятия по написанию игровых материалов) методы обучения.

Формы проведения занятий:

- беседа;
- тренировочные упражнения;
- игра;
- конкурс;
- сообщения;
- мультимедийный час;
- видеоурок;

- презентация.

Основной **формой проведения занятий** является игра.

Новизна программы заключается в том, что Клуб интеллектуальных игр предлагает детям много форм игровой деятельности помимо «Что? Где? Когда?» и «Своей игры», таких как «Травести», «Ассоциации», «Словарь», каждая из которых помогает в развитии логического, творческого и абстрактного мышления, повышает общую эрудицию обучающихся. При разработке программы учтены нормативные документы РФ об образовании.

Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы:

Формы и способы проверки результата

- устный опрос;
- интеллектуальный тест;
- контрольные вопросы;
- конкурс на лучший вопрос;
- интеллектуальная игра;
- конкурсные вопросы;
- мультимедийная викторина;
- мультимедийная интеллектуальная игра;
- блиц-опрос;
- участие в различных конкурсах школьного, районного и городского уровней.

Прогнозируемые результаты

На данном этапе обучения занятия направлены на совершенствование познавательных навыков, овладение приемами решения творческих, более сложных задач, определенным фондом знаний.

После прохождения курса обучения учащиеся

должны знать:

- правила составления вопросов;
- алгоритмы решения задач, рассуждения;
- типы вопросов интеллектуальных игр;
- правила интеллектуальных игр.

должны уметь:

- играть в интеллектуальные игры по правилам данной игры;
- извлекать необходимые знания из литературы;
- самостоятельно выбирать средства для решения учебной задачи;
- осознавать свое незнание, находить причину сделанной ошибки;
- сравнивать результаты своей деятельности с эталоном;
- самостоятельно оценивать процесс;
- регулировать своим эмоции, поведение.

Промежуточная аттестация проводится в форме творческого задания, основывается на встроенном педагогическом наблюдении по системе оценки «Зачёт/незачёт». По итогам промежуточной аттестации классным руководителем оформляется ведомость.

1. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Обучение по программе должно дать следующие **результаты**:

Личностные результаты

- положительное отношение к интеллектуальной деятельности;
- широкая мотивационная основа исследовательской деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы;
- интерес к новому содержанию и новым способам познания;
- ориентация на понимание причин успеха в исследовательской 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 исследовательской деятельности.
- в предложенных ситуациях, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, какой поступок совершать;
- умение обмениваться друг с другом информацией и выражать личное мнение

Метапредметными результатами является формирование следующих УУД:

Регулятивные УУД:

- определять и формулировать цель деятельности;
- учиться высказывать свое предположение;
- 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;
- вносить коррективы в действия на основе их оценки и учета сделанных ошибок;
- выполнять учебные действия в материале, речи, в уме.

Познавательные УУД:

- 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;

- высказываться в устной и письменной формах;
- 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 и проводить наблюдения и эксперименты, высказывать суждения, делать умозаключения и выводы, аргументировать (защищать) свои идеи и т.п.

Коммуникативные УУД:

- донести свою позицию до других: оформлять свою мысль, в устной и письменной речи;
- слушать и понимать речь других;
- вырабатывать общее решение;
- совместно договариваться о правилах общения и поведения во время игры и следовать им

Предметными результатами является сформированность следующих умений:

- анализировать и решать задачи повышенной трудности;
- решать нестандартные и логические задачи;
- решать ребусы и кроссворды
- 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.

2. СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Разделы программы	Содержание	Формы	Виды
-------------------	------------	-------	------

		организации	деятельности
Вводное занятие. Техника безопасности.	Инструктаж по технике безопасности, задания на креативное мышление индивидуально и в группах	Беседа	Познавательная
Интеллектуальное многоборье, знакомство с правилами игры в команде на турнирах.	Подготовка к турнирам. Учащиеся изучают типы интеллектуальных игр, которые входят в многоборье, могут решать простой уровень. Учащиеся работают в команде на общий результат, слышат друг друга.	Беседа Занятие-практикум	Познавательная
Классификация игр со словами	Разбор следующих типов заданий: Путаница, Буквомесы, Загадки слов В.И. Даля, Палиндромы, Алфавит, Поле чудес. Разбор правил составления ребусов, тренировка в их составлении и отгадывании.	Занятие-практикум	Познавательная
Изучение командных игр	Знакомство с правилами игры в «Что? Где? Когда?», «Брейн ринг», «Кроссворд –шоу».	занятие-практикум	Познавательная
Классификация игр на логические операции	Разбор следующих типов заданий: Эрудит-лото, Гуггенхейм, Пентагон. Учащиеся различают разные типы заданий, умеют решать на простом уровне.	занятие-исследование	Познавательная
Разбор игр, основанный на анализе и перестановке частей слов	Знакомство с шарадами, с перевертышами. Учащиеся знакомятся с принципом построения и решения шарад, учатся выполнять задания на переверот слов на основе синонимичности – антономичности.	занятие-исследование	Познавательная
Стихотворные игры со словами	Знакомство с игрой Буриме, Бескрылки.	занятие-практикум	Познавательная
Игры индивидуально – командного зачета	Знакомство с играми «Есть контакт», «Своя игра», «О, счастливчик», «Эрудит – квартет», «Мафия», «Сверьте	занятие-практикум	Познавательная

	даты»		
Интеллектуальное многоборье	Знакомство с играми «Угадай мелодию», «Да-нетки»	занятие-практикум	Познавательная
Игры на развитие ассоциативного мышления	Знакомство с играми «Крокодил», «Цветомузыка»	занятие-практикум	Познавательная
Проведение смешанных тренировок	Турниры между учащимися по играм «Что? Где? Когда?», «Кроссворд –шоу», «Брейн –ринг», «Музыкальный «Что? Где? Когда?», «Интеллект – ассорти»	турнир	Познавательная

3. ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

5 класс

№ п/п	Тема занятия	Количество часов
1	Вводное занятие. Техника безопасности.	1
2	Интеллектуальное многоборье, знакомство с правилами игры в команде на турнирах.	1
Классификация игр со словами		
3	Путаница	2
4	Буквомесы	2
5	Загадки слов В.И. Даля	2
6	Палиндромы	2
7	Алфавит	4
8	Поле - чудес	2
9	Ребусы	2
Классификация игр на логические операции		
10	Эрудит –лото	2
11	Гуггенхейм	2
12	Пентагон	2
Разбор игр, основанный на анализе и перестановке частей слов		
13	Шарады	2
14	Перевертыши	2
Стихотворные игры со словами		
15	Буриме	1
Интеллектуальное многоборье		
16	Угадай мелодию	2
17	Да -нетки	2
18	Итоговое занятие	1
ИТОГО:		34

6 класс

№ п/п	Тема занятия	Количество
-------	--------------	------------

		часов
1	Вводное занятие. Техника безопасности.	1
2	Интеллектуальное многоборье, знакомство с правилами игры в команде на турнирах.	1
Изучение командных игр		
3	Что? Где? Когда?	6
4	Брейн –ринг	6
5	Кроссворд -шоу	6
Игры индивидуально – командного зачета		
6	Есть контакт	2
7	Своя игра	2
8	О, счастливчик	2
9	Эрудит –квартет	2
10	Мафия	2
11	Сверьте даты	1
Игры на развитие ассоциативного мышления		
12	Крокодил	2
13	Итоговое занятие	1
ИТОГО:		34

7 класс

№ п/п	Тема занятия	Количество часов
1	Вводное занятие. Техника безопасности.	1
2	Интеллектуальное многоборье, знакомство с правилами игры в команде на турнирах.	1
Стихотворные игры со словами		
3	Бескрылки	2
Проведение смешанных тренировок		
4	Что? Где? Когда?	4
5	Кроссворд –шоу	6
6	Брейн –ринг	6
7	Музыкальный «Что?Где? Когда?	2
8	Интеллект -ассорти	3
Игры индивидуально –командного зачёта		
9	Своя игра	4
10	Эрудит -квартет	2
Игры на развитие ассоциативного мышления		
11	Цветомузыка	2
12	Итоговое занятие	1
ИТОГО:		34

8 класс

№ п/п	Наименование тем	Количество часов
1	Вводное занятие	1

2	Философское мировоззрение	1
3	Телевизионные интеллектуальные игры	2
4	Лингвистические игры	1
5	Занимательные вопросы	1
6	Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?»	2
7	Командное взаимодействие и сплочение команд. Основные понятия	1
8	Метод «мозгового штурма» и его применение в интеллектуальных играх	1
9	Проектная деятельность. Написание вопросов к играм «Что? Где? Когда?» и др.	1
10	Конкурс составления вопросов	1
11	Игра по вопросам членов участников	1
12	Религии мира	1
13	Чудеса света	1
14	Путешественники и открытия	1
15	Правила работы с энциклопедическим словарем	1
16	Правила поиска и отбора информации в сети Интернет	1
17	Правила поиска и отбора информации в библиотеке	1
18	Игра «Лестница знаний»	1
19	Игра «Интеллектуальный бумеранг»	1
20	«Интеллект – бой»	1
21	«Своя игра»	1
22	«Эрудит – лото»	1
23	«Слабое звено»	1
24	«Десятка»	1
25	«Один за всех»	1
26	«Брейн-ринг»	1
27	Игры «Что? Где? Когда?»	5
28	Итоговое занятие	1
	Итого	34

9 класс

№ п/п	Наименование тем	Количество часов
1	Вводное занятие	1
2	Философское мировоззрение	1
3	Телевизионные интеллектуальные игры	2
4	Лингвистические игры	1
5	Занимательные вопросы	1
6	Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?»	2
7	Командное взаимодействие и сплочение команд. Основные понятия	1
8	Метод «мозгового штурма» и его применение в интеллектуальных играх	1
9	Проектная деятельность. Написание вопросов к играм «Что? Где? Когда?» и др.	1
10	Конкурс составления вопросов	1
11	Игра по вопросам участников	1

12	Религии мира	1
13	Чудеса света	1
14	Путешественники и открытия	1
15	Правила работы с энциклопедическим словарем	1
16	Правила поиска и отбора информации в сети Интернет	1
17	Правила поиска и отбора информации в библиотеке	1
18	Игра «Лестница знаний»	1
19	Игра «Интеллектуальный бумеранг»	1
20	«Интеллект – бой»	1
21	«Своя игра»	1
22	«Эрудит – лото»	1
23	«Слабое звено»	1
24	«Десятка»	1
25	«Один за всех»	1
26	«Брейн-ринг»	1
27	Игры «Что? Где? Когда?»	5
28	Итоговое занятие	1
	Итого	34

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 56329272446943365375691549892248362578707919241

Владелец Сутырин Илья Игоревич

Действителен с 28.03.2023 по 27.03.2024