

Рабочая программа курса внеурочной деятельности

«Интеллектуальные игры »

уровень основного общего образования

срок освоения 1 год

Пояснительная записка

Рабочая программа по внеурочной деятельности «Интеллектуальные игры» в 7-9 классах составлена на основании:

- требований федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (для классов, обучающихся по ФГОС);
- санитарно-эпидемиологических требований к условиям и организации обучения в ОО (утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 29.12.2010г. №189);

Формирование культуры интеллектуальной деятельности учащихся всегда было и остается одной из основных общеобразовательных и воспитательных задач. Интеллектуальное развитие – важнейшая сторона подготовки подрастающих поколений. Развитый интеллект отличает активное отношение к окружающему миру, стремление выйти за пределы известного, наблюдательность, способность выделять в явлениях и фактах их существенные стороны и взаимосвязи. Именно поэтому внеурочная деятельность в общеинтеллектуальном направлении становится важнейшим аспектом эффективной реализации ФГОС.

Программа учитывает возрастные, общеучебные и психологические особенности школьников, является основой для внеурочной деятельности учащихся 7 классов. Внеурочная деятельность школьников в данном направлении организуется в форме объединения «Интеллектуальные игры».

Формы и методы, применяемые в образовательном процессе с обучающимися в объединении «Интеллектуальные игры», зависят от их интеллектуального уровня, уровня подготовки, осведомлённости, заинтересованности, целей и задач проводимых мероприятий. С учётом возрастных и индивидуальных особенностей подростков программа предусматривает переход от простых к более сложным формам работы. Воспитательные методы строятся на основе изучения личностивоспитанника, изучение детского коллектива, интересов и способностей детей, отношения к обучению.

Цель программы: создание условий для расширения кругозора и эрудиции обучающихся и формирования метапредметных универсальных учебных действий.

Задачи программы:

- способствовать формированию коммуникативных умений с применением коллективных форм организации занятий и использованием современных средств обучения;
- мотивировать школьников к использованию энциклопедического материала;

- формировать и развивать различные виды памяти, внимания, воображения;
- формировать и развивать метапредметные умения и навыки;
- создать условия для развития мышления в ходе усвоения таких приемов мыслительной деятельности, как умение анализировать, сравнивать, синтезировать, выделять главное, доказывать и опровергать, делать умозаключения;
- показать необходимость человеческих знаний и образования для формирования нового информационного общества;
- воспитывать уважение к сверстникам в процессе общения;
- воспитывать интерес к таким предметам, как: история, биология, литература, искусство, математика, музыка и тд.

Согласно учебному плану на внеурочную деятельность по общеинтеллектуальному направлению «Интеллектуальные игры» отводится 34 часа в год.

Реализация программы рассчитана на 1 год.

2. Планируемые результаты освоения программы

Совершенствование и повышение качества знаний и умений воспитанников, умений применять их в нестандартных ситуациях; призовые места или дипломы в городских интеллектуальных играх; развитие общей эрудиции детей, расширение их кругозора; развитие творческого и логического мышления учащихся.

После изучения курса программы **учащиеся должны уметь:**

- воспринимать и осмысливать полученную информацию, владеть способами обработки данной информации;
 - определять учебную задачу;
- ясно и последовательно излагать свои мысли, аргументировано доказывать свою точку зрения;
 - владеть своим вниманием;
- сознательно управлять своей памятью и регулировать ее проявления, владеть рациональными приемами запоминания;
 - владеть навыками поисковой деятельности;
 - использовать основные приемы мыслительной деятельности;
 - самостоятельно мыслить и творчески работать;
 - владеть нормами нравственных и межличностных отношений.

Личностными результатами изучения данного курса являются:

- развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;

- развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, умения преодолевать трудности – качеств весьма важных в практической деятельности любого человека;
- воспитание чувства справедливости, ответственности;
- развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления.

Метапредметные результаты:

- сравнивать разные приемы действий, выбирать удобные способы для выполнения конкретного задания;
- применять изученные способы учебной работы и приёмы вычислений;
- анализировать правила игры;
- действовать в соответствии с заданными правилами;
- включаться в групповую работу;
- участвовать в обсуждении проблемных вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его;
- выполнять пробное учебное действие;
- фиксировать индивидуальное затруднение в пробном действии;
- аргументировать свою позицию в коммуникации;
- учитывать разные мнения;
- использовать критерии для обоснования своего суждения;
- сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием;
- контролировать свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки;
- уметь работать индивидуально и в группе;
- находить решение проблемы на основе согласования позиций и учета интересов;
- определять возможные роли в совместной деятельности;
- строить позитивные отношения в процессе познавательной деятельности;
- организовывать учебное взаимодействие в группе.

3. Содержание программы

Введение в игру. Компоненты успешной игры (1 ч) Особенности различных видов игры. Правила игр. Вопросы к игре и их особенности. Поведение каждого в команде. Командный дух. Роль и действия капитана. Эрудиция. Логика. Нестандартное мышление. Внимание к деталям. Выделение главного. Умение слышать друг друга. Скорость реакции. Интуиция. Примеры применения каждого компонента успешной игры. Игровые пробы.

Интеллектуальные игры (14 ч). Тренировочные игры «Что? Где? Когда?». Тематические игры: «Словознайки», «Сказки зарубежных писателей»,

«Страны мира», «Обычаи мира» и др. Командные игры: «Что? Где? Когда?», «Счастливый остров», «Самый умный» и др.

Викторины (12ч). Викторины по различным областям знаний. Различные варианты викторин. Групповые и индивидуальные викторины.

Интеллектуальное многоборье (2 ч). Введение понятия «интеллектуальное многоборье». Возможные разделы многоборья. Особенности вопросов такой викторины. Игровые пробы.

Виртуальные экскурсии (3ч). Понятие виртуальной экскурсии. Методика поиска информации в интернете. Работа с разными форматами информации. Анализ, синтез, выделение главного в потоке информации. Систематизация полученных знаний по конкретной теме. Великие картины и художники. Самые знаменитые музеи мира.

Составление вопросов к играм (2 ч). Правила составления вопросов. Использование словарей и энциклопедий для составления вопросов. Использование научно-популярных журналов, художественной литературы и кино для составления вопросов. Роль широкого кругозора и эрудиции в составлении вопросов. Ценность знания и преимущества эрудированного человека в игре и повседневной жизни. Самостоятельная домашняя индивидуальная работа школьников по составлению вопросов к играм. Разбор составленных вопросов на занятиях. Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.

Заключительная интеллектуальная викторина «Самый умный» (1 ч)

4. Организация педагогических условий для организации внеурочной

Занятия проходят в очном формате. Технические средства обучения

1. Экран
2. Компьютер

Мультимедийный проектор

Электронно-образовательные ресурсы для освоения программы:

<https://school285.ru/doc/inno2017/metod.pdf>

5. Тематическое планирование

№	Тема занятий	Количество часов
	Введение в игру. Компоненты успешной игры(1час)	
1	Введение в игру. Компоненты успешной игры.	1
	Интеллектуальные игры (14 часов)	
2	Игра Что? Где? Когда? (по истории)	1
3	Интеллектуальная игра «Словознайки»	1
4	Командная игра «Счастливый остров»	1
5	Игра «Сказки зарубежных писателей»	1
6	Морской бой на тему «Страны мира»	1
7	Брейн-ринг по теме «Отечественные и зарубежные кинофильмы»	1
8	«Своя игра» на тему «Обычаи мира»	1
9	«Битва эрудитов»	1
10	Интеллектуальный калейдоскоп	1
11	«Своя игра» на тему «В мире животных»	1
12	«Что? Где? Когда? по литературе	1
13	Игра «Великолепная семерка»	1
14	Интеллектуальная игра «Эти удивительные птицы»	1
15	Интеллектуальная игра «Самый умный»	1
	Викторины (12 часов)	
16	Викторина «Про все на свете»	1
17	Викторина по краеведению	1
18	Викторина «Вопрос – ответ»	1
19	Викторина «Русские сказки»	1
20	Интеллектуальная викторина «Знатоки родного языка»	1
21	Викторина «Первые в космосе»	1
22	Викторина «Русский народ»	1
23	Математическая викторина	1
24	Викторина «Олимпийские знатоки»	1
25	Викторина «Пословицы и поговорки»	1
26	Игра-викторина «сказочный сундучок»	1
27	Викторина «Страны»	1
	Интеллектуальное многоборье (2 часа)	
28	Введение понятия «интеллектуальное многоборье». Возможные разделы многоборья.	1
29	Игра «Интеллектуальное многоборье»	1
	Виртуальные экскурсии (3 часа)	
30	Знаменитые картины и их авторы (Западноевропейские художники)	1

31	Знаменитые картины и их авторы (Русские художники)	1
32	Музеи мира	1
	Составление вопросов к играм (1 час)	
33	Составление вопросов к играм	1
	<i>Школьные интеллектуальные игры (1ч)</i>	
34	Итоговая викторина «Самый умный»	1

