

**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области
средняя общеобразовательная школа с.Черный Ключ
муниципального района Клявлинский Самарской области**

ПРОВЕРЕНО

Заместитель директора по ВР

_____ Семенова Т.И.

30.08.2022 г.

УТВЕРЖДЕНО

Приказом № 103/10-од от 01.09.2022 г.

Директор: _____ Ильина В.В.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
внеурочной деятельности
«Мир интеллектуальных игр»
основного общего образования
(в соответствии с ФГОС ООО 2021)
Направление: общеинтеллектуальное

Рассмотрена на заседании МО классных руководителей

(название методического объединения)

Протокол № 1 от « 31 » августа 2022 г.

Руководитель МО _____

(подпись)

Семенова Т.И.

(ФИО)

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.

Программа курса внеурочной деятельности “ Мир интеллектуальных игр” по общеинтеллектуальному направлению предназначена для учащихся 6-8 классов . Программа составлена на основе требований Федерального государственного образовательного стандарта.

Программа рассчитана на 3 года обучения. Общее количество часов – 85. На реализацию курса отводится 1 час в неделю в 6, 7 классах и 0,5 ч. в 8 классе.

Актуальность.

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. Обучение по программе актуально для интеллектуально одаренных детей и подростков, так как игры, предусмотренные деятельностью кружка, способствуют развитию основных характеристик творческого и логического мышления. Поиск ответа за достаточно малое (всего 1 минута) время учит концентрации внимания, быстроте 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.

Цель программы: развитие интеллектуального потенциала и повышение эрудиции 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 уже сложившейся команды.

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.

Формы проведения занятий:

- лекция;
- беседа;
- тренировочные упражнения;
- игра;
- конкурс;
- сообщения;
- мультимедийный час;
- видеоурок;
- презентация.

Содержание программы.

Раздел 1. Устные игры на логику.

Вводное занятие. Знакомство участников, создание команд, игровая мозаика.

Игра «Пословицы – перевертыши». Поиск аналогий. Кроссворды.

Сканворды. Игровые головоломки. Головоломки-лабиринты. Правила игры.

Разгадывание ребусов – предложений. Игра «Ассоциации». Маленькие хитрости и большие открытия. Игра «Шляпа»

Раздел 2. Командные интеллектуальные игры.

Игра «Интеллект - стрелок». Особенности игры, правила игры. Игра «Интеллект - стрелок». Темы: «Природа и человек», «Города России», «Космос», «Театр, кино, музыка». «Своя игра»- правила игры. Командная «Своя игра». Медиавикторина «Мультфильмы». Игра «Поиск закономерностей». Игра «Ворошиловский стрелок». Игра «Что? Где? Почему?». Особенности игры, правила игры. Спортивный вариант игры «Что? Где? Почему?». Особенности игры, правила игры. Игра «Интеллект-квартет». Правила игры «Брейн-ринг». Викторина « В мире мудрых мыслей». Игра «Что? Где? Почему? (Исторические факты). Киновикторина «Кто лучше знает сказки?». Игра «Что? Где? Почему? (Про всё на свете). Игра «Интеллектуальный футбол». Фестиваль интеллектуальных игр.

Раздел 3. Мир интеллектуальных игр.

Зачем играют в интеллектуальные игры? Как добиться успехов в игре? Виды интеллектуальных игр. Игра “Брейн-ринг”: правила и основные принципы игры. Основы тактики игры “Брейн-ринг”. Моделирование игровых ситуаций в игре “Брейн-ринг”. Игра “Электрошок/Ворошиловский стрелок”: правила и основные принципы игры. Основы тактики игры “Электрошок/Ворошиловский стрелок”. Моделирование игровых ситуаций в игре “Электрошок/Ворошиловский стрелок”. Игра “Эрудит-квартет”: правила и основные принципы игры. Основы тактики игры “Эрудит-квартет”. Моделирование игровых ситуаций в игре “Эрудит-квартет”. Игра “Что? Где? Когда?”: правила и основные принципы игры. Основы тактики игры “Что? Где? Когда?”. Моделирование игровых ситуаций в игре “Что? Где? Когда?”.

Тематическое планирование.

№ п\п	Наименование темы	Количество часов
1.	Устные игры на логику.	16
2.	Командные интеллектуальные игры.	52
3.	Мир интеллектуальных игр.	17
Итого		85

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Образовательные Интернет-ресурсы:

1. <https://db.chgk.info/last> (база вопросов по интеллектуальным играм)
2. https://topic-49545014_27710813 (методические материалы по интеллектуальным играм)

Учебное оборудование:

1. Доска меловая/маркерная
2. Компьютер с доступом в Интернет, подключенный к проекционному оборудованию.