

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования и науки Пермского края

Администрация Карагайского муниципального округа

МБОУ ЯСОШ

РАССМОТРЕНО

педсовет

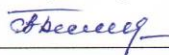


Шмань С.Н.

Протокол № 9  
от «30» августа 2023 г.

СОГЛАСОВАНО

зам. директора



Беляева В.В.

Протокол № 9  
от «30» августа 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор



С.Н.Шмань

Приказ № 243-ОД  
от «30» августа 2023 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**внеурочной деятельности**

**«Клуб интеллектуальных игр»**

**(срок реализации – 1 год)**

**Учитель:** Сергеева Марина Владимировна  
первая квалификационная категория

**Класс:** 5-7

**Всего часов в год:** 34

**Всего часов в неделю:** 1

д. Ярино 2023

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Внеурочная деятельность является составной частью учебно-воспитательного процесса и одной из форм организации свободного времени обучающихся, организуемая во внеурочное время для удовлетворения потребностей обучающихся в содержательном досуге.

Цель организации внеурочной деятельности – обеспечение достижения планируемых результатов Стандарта: создание условий для становления и развития личности обучающихся, формирования их общей культуры, духовно-нравственного, гражданского, социального, интеллектуального развития, самосовершенствования, обеспечивающего их социальную успешность, развития творческих способностей, сохранения и укрепления здоровья. Внеурочная деятельность направлена на:

- создание условий для развития личности ребёнка, развитие его мотивации к познанию и творчеству;
- профилактику асоциального поведения;
- создание условий для социального, культурного и профессионального самоопределения,
- творческой самореализации школьника, его интеграции в систему отечественной и мировой культуры;
- обеспечение целостности процесса психического и физического, умственного и духовного развития личности обучающегося;
- развитие взаимодействия педагогов с семьями обучающихся.

### Общая характеристика программы

Настоящая программа курса внеурочной деятельности «Клуб интеллектуальных игр» относится к общеинтеллектуальному направлению и предназначена для учащихся 5-7 классов МБОУ «ЯСОШ».

Целесообразность названного направления заключается в обеспечении достижения планируемых результатов освоения основной образовательной программы основного общего образования. Данное направление реализуется как метапредметное.

Программа составлена на основе требований Федерального государственного образовательного стандарта и с учетом учебного плана МБОУ «ЯСОШ».

Программа курса внеурочной деятельности является линейной и рассчитана на 1 год обучения. Общее количество часов 34, занятия проводятся 1 раз в неделю. Продолжительность занятия 40 минут.

**Актуальность.** Новые социальные условия требуют значительного переосмысления теории и методики социализации личности. В связи с этим совершенствуются содержание, формы и методы работы с подростками. Это: развивающие занятия, участие в интеллектуальных турнирах, программах, работа с компьютерной техникой, Интернетом.

Отличительной особенностью программы является то, что для большей заинтересованности, доступности на занятиях присутствует элемент игры. Структура игры вовлекает участников во взаимодействие, способствуя самоорганизации и самостоятельности, то есть развитию регулятивных компетентностей по собственной инициативе подростка, а также формирует положительный эмоциональный настрой со сверстниками. Регулярно используются на занятиях подвижные игры, настольные игры, развивающие внимание и память.

Материалы для тренировок и турниров подготавливаются с учётом пройденной школьной программы и «зоны ближайшего развития» (на 1-2 года вперёд).

Программа педагогически целесообразна, так как способствует более разностороннему раскрытию индивидуальных способностей ребенка, которые не всегда удаётся рассмотреть на уроке, развитию у детей интереса к различным видам деятельности, желанию активно участвовать в продуктивной деятельности, умению самостоятельно организовать своё свободное время. Выбор учащимся программы интеллектуального развития гарантирует расширение кругозора, обретение навыков логического и творческого мышления.

### **Цель и задачи программы**

**Цель** – создание условий для становления и развития личности обучающихся, удовлетворение интеллектуальных и коммуникативных потребностей обучающихся через организацию школьного интеллектуального клуба.

#### **Задачи:**

##### **Мотивационные:**

- Создание условий для развития личности ребёнка, развитие его мотивации к познанию и творчеству;

##### **Познавательные:**

- Формирование познавательного интереса и навыков научно-интеллектуального труда;
- Развитие культуры логического и алгоритмического мышления, воображения;

##### **Развивающие:**

- Развитие самостоятельности и стремления к самообразованию и саморазвитию;
- Формирование коммуникативных навыков, умение общаться и взаимодействовать с другими людьми;

##### **Социально-педагогические:**

- Формирование общественной активности путем участия в подготовке и проведении интеллектуальных турниров;

##### **Обучающие:**

- Формирование умения составлять вопросы, решать задачи различного уровня, используя собственные и общие знания и умения, в ограниченные промежутки времени; формулировать свои мысли коротко и понятно для окружающих;

##### **Эстетические:**

- Формирование аккуратности, опрятности, культуры поведения, умения ценить красоту;

##### **Воспитательные:**

- Формирование умения организовать сотрудничество при работе в группах;
- Развитие коммуникативных навыков, правильного слушания, понимания элементов невербального общения (жесты, мимика);
- Развитие умения осознанно использовать речевые средства для выражения своих чувств и мыслей.

## Условия реализации программы

Срок реализации: 1 год (34 учебных недели), продолжительность занятия – 40 минут, периодичность – 1 раз в неделю.

Формы организации занятий:

- Занятие-практикум;
- Занятие-исследование;
- Турнир;
- Открытые мероприятия.
- игровая деятельность;
- познавательная деятельность;
- досугово-развлекательная деятельность (досуговое общение)

Основной акцент делает на работу в группах по 4-6 человек, перемещение участников из команды в команду допустимо на теоретических занятиях; на подготовке к турнирам и в дни турниров состав должен быть стабильным, сыгранным.

Индивидуальный подход характерен только для «Своей игры». При проведении занятий учитываются межпредметные связи, используются музыкальные, изобразительные и литературные произведения.

## РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Результат внеурочной деятельности - развитие на основе освоения универсальных учебных действий, познания и освоения мира – личности обучающегося, его активной учебно-познавательной деятельности, формирование его готовности к саморазвитию и непрерывному образованию.

В период реализации программы учащиеся знакомятся с различными видами интеллектуальных игр, типами заданий, осваивают правила проведения различных турниров. У них формируются индивидуальные предпочтения.

Программа курса внеурочной деятельности направлена на достижение следующих образовательных результатов:

### Личностные результаты

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию

### Метапредметные результаты

- освоение обучающимися универсальных учебных действий (познавательных, регулятивных и коммуникативных), составляющих основу умения учиться, и межпредметных понятий.
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учёта интересов;
- формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;

- умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации для выражения своих чувств, мыслей и потребностей;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (далее ИКТ-компетенции)

### **Учащиеся научатся:**

играть в «Брейн-ринг», «Что? Где? Когда?», «Свою игру»

### **Учащиеся получат возможность научиться:**

1. Решать задачи, основанные на игре слов и их частей:
  - Перевертыши;
  - Шарады;
  - Анаграммы;
  - Палиндромы;
2. Решать логические задачи:
  - Исключение лишнего и обобщение;
  - Производить анализ прочитанного, выявлять ключевые моменты и строить цепочку размышлений.
3. Устанавливать в импровизированной команде контакт для оптимального режима игры и поддерживать его в течение всех соревнований.
4. Объяснить новому игроку правила словесной, логической или командной игры в кратчайшие сроки (не более 15 минут).
5. Подобрать состав команды, включая запасных игроков, с расчетом на работу с ним в течение всего учебного года (игрового сезона).
6. Проявить быструю реакцию при игре в «Брейн-ринг» и «Свою игру» при использовании сигнальной системы.

## **СОДЕРЖАНИЕ**

### **ВВОДНОЕ ЗАНЯТИЕ**

Учащиеся заполняют анкеты, проходят инструктаж по технике безопасности, выполняют задания на креативное мышление индивидуально и в группах.

### **РАЗДЕЛ 1. ТИПЫ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР (8 ЧАСОВ)**

#### **1.1 . Классификация игр со словами.**

Разбор следующих типов заданий: Путаница, Буквомесы, Загадки слов В.И. Даля, Палиндромы.

#### **1.2. Классификация игр на логические операции**

Разбор следующих типов заданий: Эрудит-лото, Гуггенхейм, Пентагон. Учащиеся различают разные типы заданий, умеют решать на простом уровне. Учащиеся имеют представление о принципе построения игры, умеет формулировать определение, владеет ассоциативным мышлением.

### 1.3. Игры, основанные на анализе и перестройке слов

Шарады, Перевертыши. Учащиеся знакомы с принципом построения и решения шарад, учатся выполнять задание на переверот слов на основе синонимичности, антономичности.

### 1.4. Стихотворные игры со словами

Буриме. Знакомство с игрой, участие в игровой деятельности.

## РАЗДЕЛ 2. ТИПЫ КОМАНДНЫХ ИГР (8 ЧАСОВ)

### 2.1. Изучение командных игр «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг»

Правила и законы простейших интеллектуальных игр. Алгоритм построения интеллектуальной игры, викторины. Знакомство с правилами игры в «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг» Учащийся знает правила игры, в команде делятся роли, определяется 2 человека с быстрой реакцией от каждой команды

### 2.2. Вопрос – основа игры

Особенности вопросов для интеллектуальных игр. Правило составления вопросов. Технологии поиска ответа на вопросы. Вопрос, содержащий ответ. Догадка, ассоциация, анализ. Работа со словарями, энциклопедиями, ресурсами Интернет. Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?». Самостоятельная работа по составлению вопросов. Защита вопросов, оценка качества выполненной работы.

## РАЗДЕЛ 3. ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЕ МНОГОБОРЬЕ (9 ЧАСОВ)

### 3.1. Проведение смешанных тренировок

Подготовка к турниру. Учащиеся изучают типы интеллектуальных игр, которые входят в многоборье, формируют команды сменного состава, учатся работать в команде на общий результат, слышать друг друга. Игры: «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Эрудит-лото», «Кроссворд-шоу»

### 3.2. Игры индивидуально-командного зачета

Игры индивидуально-командного зачёта: «Своя игра», «Есть контакт», «О, счастливец», «Эрудит-квартет».

### Участие в соревнованиях (резерв 8)

Раздел	Количество часов	
	Теория	Практика
Вводное занятие	1	
<b>Раздел 1. Типы интеллектуальных игр (8 часов)</b>		
1.1.Классификация игр со словами.		2
1.2.Классификация игр на логические операции		2
1.3.Игры, основанные на анализе и перестройке слов		2
1.4.Стихотворные игры со словами		2

<b>Раздел 2. Типы командных игр (8 часов)</b>		
2.1. Изучение командных игр «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг»	1	2
2.2. Вопрос – основа игры	1	4
<b>Раздел 3. Интеллектуальное многоборье (9 часов)</b>		
3.1. Проведение смешанных тренировок		4
3.2. Игры индивидуально-командного зачета		5
<b>Участие в соревнованиях (резерв)</b>		8
	3	31
<b>ИТОГО</b>	<b>34 часа</b>	

## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№	Дата		Тема	Виды внеурочной деятельности	Формы организации внеурочной деятельности	Учебно-познавательные и учебно-практические задачи
	п/п	п/ф				
1			Вводное занятие	Заполняют анкеты, выполняют задания на креативное мышление индивидуально и в группах.	Интерактивное занятие	Определение круга интересов учащихся
<b>РАЗДЕЛ 1. ТИПЫ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР (8 ЧАСОВ)</b>						
<b>Классификация игр со словами (2ч)</b>						
2			Путаница, Буквомесы	Знакомятся с правилами игр, участвуют в играх	Игровая деятельность	Активизация познавательного интереса и познавательной деятельности
3			Загадки слов В.И. Даля, Палиндромы		Игровая деятельность	
<b>Классификация игр на логические операции (2ч)</b>						
4			Эрудит-лото	Знакомятся с принципами построения игр, решают разные типы на простом уровне.	Практикум	Формирование навыков научноинтеллектуального труда; развитие культуры логического и алгоритмического мышления, воображения
5			Гуггенхейм, Пентагон.		Практикум	
<b>Игры, основанные на анализе и перестройке слов (2)</b>						
6			Шарады	Учащиеся знакомы с принципом построения и решения шарад, учатся выполнять задание на переворот слов	Игровая деятельность	Формирование навыков научноинтеллектуального труда; развитие культуры логического и алгоритмического мышления, воображения
7			Перевертыши		Игровая деятельность	
<b>Стихотворные игры со словами (2)</b>						



<b>8</b>			Буриме	Знакомятся с правилами игр, Участвуют в играх	Игровая деятельность	Развитие самостоятельности и стремления к самообразованию и саморазвитию
<b>9</b>			Рефлексия	Участвуют в дискуссии по результатам знакомства с разными видами игр	Дискуссия	Развитие умения общаться и взаимодействовать с другими людьми
<b>РАЗДЕЛ 2. ТИПЫ КОМАНДНЫХ ИГР (8 ЧАСОВ)</b>						
<b>Изучение командных игр «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг» (3ч)</b>						
<b>10</b>			Правила и законы простейших интеллектуальных игр.	Знакомятся с правилами игр, формируют команды, распределяют роли, участвуют в игровой деятельности	Практикум	Формирование общественной активность путем участия в подготовке и проведении интеллектуальных турниров.
<b>11</b>			Что? Где? Когда?		Игровая деятельность	
<b>12</b>			Брейн-ринг		Игровая деятельность	
<b>Вопрос – основа игры (5ч)</b>						
<b>13</b>			Особенности вопросов для интеллектуальных игр	Знакомятся с правилами составления вопросов и технологией поиска ответов	Познавательная деятельность	Формирование умений работать с различными источниками информации, задавать вопросы и находить ответы
<b>14</b>			Технологии поиска ответа на вопросы		Познавательная деятельность	
<b>15</b>			Правила составления вопросов	Самостоятельная работа по составлению вопросов.	Познавательная деятельность	

16		Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?».	Работают со словарями, энциклопедиями, ресурсами Интернет в группах, составляют вопросы на заданную тему, обсуждают	Познавательная деятельность	
17		Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?».	Защита вопросов, оценка качества выполненной работы.	Познавательная деятельность	
<b>РАЗДЕЛ 3. ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЕ МНОГОБОРЬЕ (9 ЧАСОВ)</b>					
<b>Проведение смешанных тренировок (4ч)</b>					
18		Кроссворд-Шоу	Участвуют в игровой деятельности, обсуждают	Досуговоразвлекательная	Развитие коммуникативных навыков, умения слушать и
19		Брейн-ринг			
22		Что? Где? Когда?			
21		Эрудит-лото			
<b>Игры индивидуально-командного зачета (5ч)</b>					
22		Есть контакт	решают задачи различного уровня, используя собственные и общие знания и умения, в ограниченные промежутки времени; учатся формулировать свои мысли кратко и понятно для окружающих	Досуговоразвлекательная деятельность	Формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию
23		Эрудит-квартет			
24		Своя игра			
25		О, счастливчик			
26		Итоговое занятие			
27-34	<b>Резерв. Участие в соревнованиях (8 ч)</b>				