

государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области средняя общеобразовательная школа № 7
имени Героя Советского Союза Ф.И. Ткачева
города Жигулевска городского округа Жигулевск Самарской области

Утверждено

Директор школы

Крюкова Л.В.

Приказ от «1» сентября 2021 г.

№ 170-ОД

Проверено

Зам. директора школы по УВР

Абрамова В.Н.

«31» августа 2021 г.

Рассмотрено на

заседании ШМО

Матузова О.В.

«30» августа 2021 г.

Протокол № 1

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
ОБЩЕКУЛЬТУРНОМУ НАПРАВЛЕНИЮ

«Клуб интеллектуальных игр»

(ФГОС)

10 класс

Составлено учителем Троянской Ольгой Евгеньевной

Квалификационная категория первая

Стаж педагогической работы 9 лет

Пояснительная записка

Рабочая программа разработана на основе:

- Федерального закона Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказа Министерства образования и науки РФ от 17.05.2012 №413 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования» (в редакции от 29.06.2017).
- Письма Департамента общего образования Минобрнауки России от 12.05.2011 № 03-296 «Об организации внеурочной деятельности при введении федерального государственного образовательного стандарта общего образования».
- Письма Минобрнауки Самарской области от 17.02.2016 № МО-16-09-01/173-ту «Об организации занятий внеурочной деятельности в общеобразовательных организациях Самарской области, осуществляющих деятельность по основным общеобразовательным программам».
- Основной образовательной программы среднего общего образования ГБОУ СОШ № 7.
- Проектирования основной образовательной программы среднего общего образования [Электронный ресурс]: методические рекомендации / О.А. Смагина. – Самара: СИПКРО.
- Программа основана на методических разработках таких теоретиков интеллектуальных игр, как В.Я. Ворошилов, Б.О. Бурда, М. Поташев, А. Левитас.

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. **Обучение по программе актуально** не только 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.

Занятия по программе 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 деятельности кружка. И еще одна отличительная черта – уважение к своей команде, к организаторам и к противнику. Дружеская атмосфера в кружке позволяет избавиться от агрессии к сопернику по игре, создать доброжелательный настрой по отношению ко всем играющим. Интеллектуальная игра 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 в кружке делают и победы, и поражения регулярными, превращают их в обыденные происшествия и воспитывают спокойное отношение к ним.

Программа имеет социально-педагогическую направленность.

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

- Учет возрастных особенностей: содержание программы рассчитано именно на обучающихся 14-16 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 курса:

- развитие интеллектуального потенциала и повышение эрудиции одаренных детей.

Задачи курса:

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.

Место курса в учебном плане.

Данный курс рассчитан на 68 часов в год (2 часа в неделю) в 10-м классе.

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:

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

Основной **формой проведения занятий** является игра

Результаты обучения

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 свои эмоции, поведение.

Метапредметными результатами является формирование универсальных учебных действий (УУД).

Регулятивные УУД:

- уметь организовывать свою деятельность, определять её цели и задачи, выбирать средства реализации цели и применять их на практике, оценивать достигнутые результаты;
- работая по предложенному и самостоятельно составленному плану, использовать наряду с основными и дополнительные средства (справочная литература, сложные приборы, компьютер);
- самостоятельно определять цель и формулировать проблему для благотворительного проекта;
- планировать предстоящую деятельность;
- оценивать степень успешности мероприятия, указывать причины успеха/неуспеха;
- самостоятельно находить ошибки планирования;
- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации, в том числе во внутреннем плане;
- учитывать установленные правила в планировании и контроле способа решения;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату;
- оценивать правильность выполнения действия на уровне адекватной ретроспективной - оценки соответствия результатов требованиям данной задачи и задачной области;
- адекватно воспринимать предложения и оценку учителей, товарищей, родителей и других людей;
- различать способ и результат действия.

Познавательные УУД:

- анализировать и делать выводы на основе фактов;
- сравнивать понятия;
- устанавливать причины явлений и их следствия;
- представлять информацию в схемах и рисунках, в виде проектов с использованием Интернет и компьютера;

- осуществлять поиск необходимой информации для выполнения внеучебных заданий с использованием учебной литературы и в открытом информационном пространстве, энциклопедий, справочников (включая электронные, цифровые), контролируемом пространстве Интернета;
- осуществлять запись (фиксацию) выборочной информации об окружающем мире и о себе самом, в том числе с помощью инструментов ИКТ;
- строить сообщения, проекты в устной и письменной форме;
- проводить сравнение и классификацию по заданным критериям;
- устанавливать причинно-следственные связи в изучаемом круге явлений;
- строить рассуждения в форме связи простых суждений об объекте, его строении, свойствах.

Личностные УУД:

- строить отношения с одноклассниками, не допуская оскорблений;
- брать ответственность и отвечать за свои поступки;
- оценивать себя на основе критериев успешности внеурочной деятельности.

Коммуникативные УУД:

- излагать свое мнение, аргументируя и подтверждая фактами;
- понимать позицию сотоварищей и быть готовым поменять свою точку зрения под воздействием критичной самооценки;
- работать в группе и уметь договариваться.
- адекватно использовать коммуникативные, прежде всего – речевые, средства для решения различных коммуникативных задач, строить монологическое сообщение, владеть диалогической формой коммуникации, используя, в том числе средства и инструменты ИКТ и дистанционного общения;
- допускать возможность существования у людей различных точек зрения, в том числе не совпадающих с его собственной, и ориентироваться на позицию партнера в общении и взаимодействии;
- учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;
- задавать вопросы;
- использовать речь для регуляции своего действия.

Обучение является безотметочным. Применяется система оценивания «зачет/незачет».

Тематическое планирование

№ п/п	Название разделов и тем уроков, количество часов	Элементы содержания	Предметные планируемые результаты обучения
1	Вводное занятие	Знакомство с программой обучения. Знакомство учащихся с целями и задачами на учебный год.	Знать цели и задачи данного курса на год.
2	Философское мировоззрение	Отражение мировоззрения в афоризме. Разбор вопросов и работы ведущих телевизионных игровых программ. Конкурс ведущих.	Знать разновидности интеллектуальных игр. Уметь составлять вопросы к разным видам игр.
3-4	Телевизионные интеллектуальные игры	Омонимы, синонимы. Игры на любознательность, сообразительность. Разгадывание ребусов, кроссвордов, шарад.	
5-6	Лингвистические игры		

7-8	Занимательные вопросы	Правила составления вопросов. Конкурс составления вопросов.	
9-10	Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?»	Вопросы членов кружка. Игры по вопросам, составленными членами кружка.	
11-14	Командное взаимодействие и сплочение команд.	Знакомство с типологией игроков по социально-психологическим функциям. Игры на командное взаимодействие, взаимопонимание, сплочение («Ассоциации», «Контакт», «Шляпа», «Банальности»). Знакомство с правилами организации командной работы на тренировке и на турнире. Роль капитана в команде. Знакомство с разновидностями игровых конфликтов и способами их решения. Конфликтные ситуации внутри команды, с соперниками и с оргкомитетом.	Знать типологию игроков по социально-психологическим функциям, правила организации командной работы. Уметь разрешать конфликтные ситуации.
15-20	Метод «мозгового штурма» и его применение в интеллектуальных играх	Способы работы над вопросами различных типов. Этапы «раскрутки» вопроса. Генерирование идей. Функция диспетчера. Грамотная критика, отсеечение неправильных версий.	Знать основы метода «мозгового штурма». Уметь использовать данный метод на практике.
21-28	Проектная деятельность. Написание вопросов к играм «Что? Где? Когда?» и др.	Знакомство с требованиями к коллективному проекту в области интеллектуальных игр. Подготовка коллективного проекта «Мультиигры». Выбор конкретных форм мультиигр, разделение на группы для работы над каждой формой, поиск информации. Создание коллективного проекта «Мультиигры». Оформление результатов работы. Знакомство с требованиями к ведущему, правилами ассистирования и ведения учета баллов на игре. Выбор и подготовка ведущего, ассистентов, жюри. Редактирование, подготовка и распечатка бланков для ответов, заданий, ведения протокола. Проведение «Мультиигр» для обучающихся других групп клуба или других объединений. Анализ реализации проекта. Вопросы занимательного характера из области естествознания, гуманитарных и точных наук.	Знать процедуру создания интеллектуальных игр. Уметь создавать вопросы для интеллектуальных игр.
29-30	Конкурс составления вопросов		
31-32	Игра по вопросам членов кружка		
33-34	Религии мира	Религии. Мифы и легенды. Боги.	Знать религии мира, чудеса света, великих путешественников и географические открытия. Уметь использовать данные знания при создании вопросов для игр.
35-36	Чудеса света	Архитектура. Семь чудес света. Музеи.	
37-38	Путешественники и открытия	Великие географические открытия. Русские путешественники. Имена на карте.	
39-40	Правила работы со словарями	Этимологический словарь. Фразеологический словарь. Словарь иностранных слов. Словарь антонимов. Словарь	Знать виды словарей. Уметь работать со словарями.

		омонимов. Энциклопедический словарь.	
41-44	Правила поиска и отбора информации в сети Интернет	Правила поиска и отбора в сети Интернет. Поиск по ключевым словам.	Уметь осуществлять поиск и отбор информации.
45-48	Правила поиска и отбора информации в библиотеке	Использование системы поиска и отбора информации в школьной библиотеке для удовлетворения информационных потребностей читателей.	
49	Игра «Лестница знаний»	Правила игры. Игра «Лестница знаний». Правила игры. Игра «Интеллектуальный бумеранг». Правила игры. Игра «Интеллект – бой». Правила игры. Игра «Своя игра». Правила игры. Игра «Эрудит – лото». Правила игры. Игра «Слабое звено». Правила игры. Игра «Десятка». Правила игры. Игра «Один за всех». Правила игры. Игра «Брейн-ринг».	Знать правила интеллектуальных игр. Уметь составлять интеллектуальную игру определенного вида и принимать участие в ней.
50	Игра «Интеллектуальный бумеранг»		
51	«Интеллект – бой»		
52-53	«Своя игра»		
54	«Эрудит – лото»		
55	«Слабое звено»		
56	«Десятка»		
57	«Один за всех»		
58	«Брейн-ринг»		
59-66	Организация игр в школе и участие в них	Итоговые занятия. Подведение итогов, награждение участников и победителей.	Знать алгоритм составления игры. Уметь выступать в предложенной роли в выбранной интеллектуальной игре.
67-68	Итоговое занятие		