

Приложение №21.5
к Основной общеобразовательной
программе
основного общего образования,
утвержденной приказом МБОУ
СОШ №49 от 30.08.2018 №195

Рабочая программа
курса внеурочной деятельности

Клуб

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР

(5-7 класс)

(общеинтеллектуальное направление)

Содержание

1.	Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности.....	3
2.	Содержание курса внеурочной деятельности	5
3.	Тематическое планирование	7

1. Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности

Программа внеурочной деятельности «Клуб интеллектуальных игр» представляет систему интеллектуально-развивающих занятий. Данная программа направлена на интеллектуальное и духовное развитие личности ребёнка, на создание для него условий для творческой самореализации. Она представляет собой систему подготовки учащихся к интеллектуальным играм-викторинам. Содержание и система занятий направлены на развитие личности через формирование у учащихся поискового типа мышления, творческих способностей. Участие в интеллектуальных играх создает предельно широкий фронт для познания, самостоятельной деятельности и реализации творческого потенциала учащихся, начиная от приобретения конкретных знаний о различных предметах, выходящих за рамки школьной программы, до самостоятельного исследования. В ходе игры приобретаются навыки анализа и синтеза, формируются умения работы в команде, расширяется кругозор учащихся.

По окончании курса дети приобретут навыки позитивного общения, свободного высказывания и отстаивания своей точки зрения; научатся слушать собеседника, концентрировать внимание на поставленной задаче, эффективно взаимодействовать друг с другом для выработки общего решения, работать со словарями и энциклопедиями, самостоятельно составлять вопросы и задания для интеллектуальных игр и уметь организовывать их, различать формы интеллектуальных игр, знать условия каждой игры и соблюдать её правила.

Предполагается, что обучающиеся расширят свои знания в различных областях науки, литературы и культуры, спорта.

Основным средством проверки результатов деятельности, учащихся являются итоговые интеллектуальные игры, где они используют полученные знания и навыки участия в интеллектуальных играх, а также результаты выступлений команды школы в играх городского клуба «Что? Где? Когда?»

Результатами изучения курса являются формирование устойчивой мотивации учащихся к активной творческой и интеллектуальной деятельности, а также формирование следующих универсальных учебных действий (УУД):

Личностные УУД: определять и высказывать правила поведения для людей при сотрудничестве; в предложенных ситуациях общения и сотрудничества делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

Регулятивные УУД: определять и формулировать цель деятельности; последовательность действий; учиться высказывать своё предположение.

Коммуникативные УУД: доносить свою позицию до других; слушать и понимать речь других; учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика)

Познавательные УУД: добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя источники информации и свой жизненный опыт; перерабатывать полученную информацию: анализировать объекты с целью выделения признаков, синтезировать информацию (составлять целое из частей или самостоятельно достраивать), выбирать критерии для сравнения, обобщения, классификации; устанавливать причинно-следственные связи; строить логические цепи рассуждений, доказывать; выдвигать гипотезы и их обосновывать.

2. Содержание курса внеурочной деятельности

Содержание

1. Введение в игру. (4 ч)

Нормы поведения в интеллектуальном клубе и кодекс чести знатока. Особенности игры «Что? Где? Когда?». Правила игры. Варианты игры: классическая игра, брейн-ринг (игра двух команд), спортивная игра (одновременная игра нескольких команд). Вопросы к игре и их особенности. Поведение каждого в команде. Командный дух. Роль и действия капитана. Первые игровые пробы.

2. Компоненты успешной игры. (4 ч)

Эрудиция. Логика. Нестандартное мышление. Внимание к деталям. Выделение главного. Умение слышать друг друга. Скорость реакции. Интуиция. Находчивость. Чувство юмора. Умение сдерживать эмоции. Примеры применения каждого компонента успешной игры. Игровые пробы.

3. Техника мозгового штурма. (5 ч)

Правила мозгового штурма. Проведение и анализ мозгового штурма в разных проблемных ситуациях — практические занятия. Коллективный анализ каждого мозгового штурма. Игровые пробы.

4. Составление вопросов к играм. (5 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. Подбор заданий к игре. Использование Интернета. Разбор составленных вопросов на занятиях. Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.

5. Игры и турниры. (10 ч)

Тренировочные игры «Что? Где? Когда?». Тематические игры «Что? Где? Когда?»: «Героические страницы российской истории»; «Первые в космосе»; «Мировая художественная культура»; и т. п. Клубный турнир «Что? Где? Когда?».

6. Другие интеллектуальные викторины. (6 ч)

«Перевертыши», «Игры разума», «Счастливым случаем», «Своя игра».

3. Тематическое планирование

№ п./п.	Тема занятия	Кол-во часов
1	Введение в игру. Нормы поведения в интеллектуальном клубе и кодекс чести знатока.	2
2	Правила игры. Роли игроков в команде	2
3	Эрудиция — ключ к успеху. Интеллектуальная разминка.	4
4	Алгоритм поиска ответов. Основные приемы.	3
5	Принципы работы в команде	2
6	Вопрос — основа интеллектуального конкурса. Требования к	5
7	Проведение интеллектуальных игр	10
8	Игровые занятия	6