



## Пояснительная записка

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Клуб интеллектуальных игр» составлена на основе следующих нормативных документов:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 31.07.2020) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.09.2020).
2. Паспорт национального проекта «Образование» (утв. президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 № 16).
3. Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования» (утв. Постановлением Правительства РФ от 26.12.2017 № 1642 (ред. от 22.02.2021) «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования».
4. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (Утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 декабря 2010 г. N 1897) (ред.21.12.2020).
5. Методические рекомендации по созданию и функционированию в общеобразовательных организациях, расположенных в сельской местности и малых городах, центров образования естественно-научной и технологической направленностей («Точка роста») (Утверждены распоряжением Министерства просвещения Российской Федерации от 12 января 2021 г. № Р-6).
6. Методические рекомендации по созданию и функционированию детских технопарков «Кванториум» на базе общеобразовательных организаций (утв. распоряжением Министерства просвещения Российской Федерации от 12.01.2021 № Р-4).
7. Календарный учебный график МБОУ «Решотинская средняя школа № 1 имени Героя Советского Союза В.П.Лаптева» на 2021-2022 учебный год.
8. Учебный план основного общего образования МБОУ «Решотинская средняя школа № 1 имени Героя Советского Союза В.П.Лаптева» на 2021-2022 учебный год.
9. Положение о рабочей программе курса внеурочной деятельности МБОУ «Решотинская средняя школа № 1 имени Героя Советского Союза В.П.Лаптева».
10. 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 15-16 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, вводится 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 34 часа в год (1 час 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.

#### **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	№ 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.	Знать разновидности интеллектуальных игр. Уметь составлять вопросы к разным видам игр.
3	Телевизионные интеллектуальные игры	Разбор вопросов и работы ведущих телевизионных игровых программ. Конкурс ведущих.	
4	Лингвистические игры	Омонимы, синонимы. Игры на любознательность, сообразительность. Разгадывание ребусов, кроссвордов, шарад.	
5	Занимательные вопросы	Правила составления вопросов. Конкурс составления вопросов.	
6	Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?»	Вопросы членов кружка. Игры по вопросам, составленными членами кружка.	

7	Командное взаимодействие исключение 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.
8-9	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.
10-11	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.
12-13	Конкурс составления вопросов		
14-15	Игра по вопросам членов кружка		
16-17	Религии мира	Религии. Мифы и легенды. Боги.	Знать религии мира, чудеса света, великих путешественников и географические открытия. Уметь использовать данные знания при составлении вопросов для игр.
18	Чудеса света	Архитектура. Семь чудес света. Музеи.	
19-20	Путешественники и открытия	Великие географические открытия. Русские путешественники. Имена на карте.	
21	Правила работы со словарями	Этимологический словарь. Фразеологический словарь. Словарь иностранных слов. Словарь антонимов. Словарь	Знать виды словарей. Уметь работать со словарями.

		омонимов. Энциклопедический словарь.	
22	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.
23	Правила поиска и отбора информации в библиотеке	Использование системы поиска и отбора информации в школьной библиотеке для удовлетворения информационных потребностей читателей.	
24	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.
25	Игра «Интеллектуальный бумеранг»		
26	«Интеллект – бой»		
27	«Своя игра»		
28	«Эрудит – лото»		
29	«Слабое звено»		
30	«Десятка»		
31	«Один за всех»		
32	«Брейн-ринг»		
33	Организация игр в школе и участие в них		
34	Итоговое занятие		

### Методическое обеспечение программы

Программа рассчитана на развитие интеллектуальных и творческих способностей учащихся, а также на подготовку школьников к районным турнирам по интеллектуальным играм, марафонам знаний. Правильно поставленная, организованно проводимая учебно-тренировочная работа в группах способствует успешной подготовке занимающихся и хорошему выступлению на турнирах.

Для занимающихся предусматриваются теоретические, практические занятия. Теоретическая подготовка проходит в форме лекций и бесед, сообщений, практическая подготовка – в форме тренингов, тренировочных упражнений, интеллектуальных игр.

**Структура занятий:**

Тренировка памяти, логического мышления.

Игра.

Новые знания.

Обсуждение итогов.

В качестве методов стимулирования и мотивации используются словесные оценки; самооценка деятельности как способ отслеживания динамики образовательных результатов. Каждая оценка комментируется с целью поддержки его стремления к новым успехам.

**Условиями реализации программы являются:**

помещение для занятий,

учебные принадлежности,

учебная литература (словари, энциклопедии и пр.),

наглядные пособия для проведения игр,

участие в районных турнирах,

изучение литературы дома.

**Материально-техническое обеспечение**

Компьютер, подключенный к сети интернет;

мультимедийный проектор; принтер для распечатывания нот;

аудиопроектор;

дидактические материалы;

таблицы, схемы;

раздаточные материалы.